

El circuito del abc fortaleciendo las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes del grado primero en el colegio San Isidro Labrador S.A.S ubicada en la Vereda Chuntame en Cajicá, Cundinamarca en el año 2024

Diana Marcela Olarte

Diana Paola Muñetón

Asesor

Anyi Marcela Rodriguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El proyecto investigativo “El circuito del abc fortaleciendo las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes del grado primero b en el colegio San Isidro Labrador S.A.S ubicada en la Vereda Chuntame en Cajicá, Cundinamarca” tiene como propósito describir si la estrategia pedagógica repercute en el fortalecimiento en los estudiantes mediante el juego, tomando como muestra a 20 estudiantes que conforman el grado primero b entre las edades 6 a 8 años. Iniciando desde la realización de un diagnóstico elaborando una estrategia de intervención pedagógica, para implementarla y valorar la eficacia en el aula. El presente trabajo investigativo está argumentado en las teorías en lev Vygotski y Andrade Carrión, dando la relevancia que tiene el juego en los procesos de enseñanza - aprendizaje, cuyas actividades basadas en el juego interactivo donde los niños son agentes activos y participativos siendo protagonistas de sus propios aprendizajes. Finalmente, se recopila los resultados obtenidos a lo largo de las actividades concluyendo con la incidencia que tiene juego en el fortalecimiento de las habilidades lectoescrituras.

Palabras clave: Lectoescritura. habilidades, juegos, metodología, lúdica.

Abstract

The research project "The ABC circuit strengthening the reading-writing skills of first grade B students at the Colegio San Isidro Labrador S.A.S school located in Vereda Chuntame in Cajicá, Cundinamarca" aims to describe whether the pedagogical strategy has an impact on the strengthening students through play, taking as a sample 20 students who make up the first grade B between the ages of 6 to 8 years of age. Starting from carrying out a diagnosis, developing a pedagogical intervention strategy, to implement it and assess its effectiveness in the classroom. The present research work is based on the theories of Lev Vygotsky and Andrade Carrión, giving the relevance that play has in teaching-learning processes, whose activities are based on interactive play where boys and girls are active and participatory agents, being protagonists of their own learning. Finally, the results obtained throughout the activities are compiled, concluding with the impact that the game has on strengthening literacy skills.

Keywords: Literacy, skills, games, methodology, play.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones.....	34
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	39
--	----

Introducción

La investigación pedagógica se presenta el Colegio San Isidro Labrador S.A.S ubicada en la Vereda Chuntame en Cajicá, Cundinamarca, allí brinda atención desde el grado preescolar (prejardín, jardín y transición) jornada mañana, de igual manera cuenta con la educación básica primaria y secundaria jornada de la mañana. En esta institución se caracteriza por no solo emitir conceptos sino brindar atención de manera integral, dándole importancia a la participación de los niños, Asimismo la institución se caracteriza por atender a niños con necesidades especiales, adaptando los procesos de aprendizaje al ritmo de cada estudiante.

Sin embargo, en el grado primero B los estudiantes presentan dificultades en la lecto-escritura, como lo es combinar las consonantes, las inversas y las sílabas trabadas, debido a que los en preescolar llevaban un proceso más lúdico, y ahora en el grado primero cambia la dinámica, puesto que la mayoría de las materias los niños transcriben del tablero al cuaderno, tornando un poco más monótono y aburrido, perdiendo el interés y motivación por aprender. Cabe resaltar que los estudiantes al no tener claro las combinaciones en la parte de fonema y grafema, es decir el sonido y la escritura como resultado los niños lo transcribirán como ellos lo entiendan.

Ante la anterior dificultad, el objetivo principal de la propuesta consiste en la incidencia que tiene en fomentar el juego en el fortalecimiento de las habilidades lecto-escritoras en los estudiantes de primero B en el Colegio San Isidro Labrador s.a.s ubicada en la Vereda Chuntame en Cajicá, Cundinamarca, abordando un grupo de 18 estudiantes. Esta estrategia basada en el juego busca crear espacios adecuados para que los niños participen, expresen e imaginen despertando el interés por mejorar su vocablo en diferentes situaciones, asimismo en la escritura al plasmar sus ideas.

La propuesta pedagógica, se basa en fortalecer las habilidades de la lecto-escritura en los estudiantes de primero B, por medio de actividades centradas en el juego interactivo, dado que, los niños y niñas tienen el juego como una actividad natural cotidiana que se realiza de manera espontánea, al tomar el juego como una estrategia para fortalecer las habilidades lectoescritura, tendrá como resultado motivación por aprender, por participar activamente, adquiriendo los aprendizajes de manera significativa de esta manera es más fácil y flexible para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Según Vigotsky (1984) en su teoría constructivista expone que el implementar actividades tales como el juego simbólico o de roles en los niños, fomentando a la construcción de sus propios aprendizajes, promoviendo así el desarrollo del lenguaje. Según lo anterior, involucrar el juego en los aprendizajes infantiles es importante y fundamental crear ambientes de aprendizaje, ya que el juego socializa a la interacción la empatía trabajar en equipo que fomenta el diálogo, desarrollado en el desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas y escrita.

Mencionado antes, esta investigación se centra en fortalecer las habilidades lectoescritoras mediante el juego interactivo, donde se implementan estrategias pedagógicas como la exploración, juegos de mesa, realización de crucigramas y sopas de letras, para incentivar a niños a que recrear su imaginación, la estimulación de la conciencia fonológica, captando la atención de los estudiantes y estilo de aprendizaje de cada uno. Según Bruner (1984) en el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos; Según el anterior autor el juego puede llegar a ser el cómplice más fiel en el proceso de aprendizaje de los niños ya que reduce las tensiones que pueden llegar a pasar en los diferentes procesos escolares.

En conclusión, esta estrategia basada en el juego interactivo es importante para implementarla en la investigación, puesto que por medio de ello se aborda la problemática o la

dificultad hallada en la dimensión comunicativa, busca que se les facilite el proceso de información, el desarrollo de lenguaje oral y escrito, cuyas experiencias sean significativas favoreciendo el fortalecimiento de las habilidades que debe adquirir los niños en la lectoescritura.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Este es un colegio privado calendario a, con un grupo escolar con familias de estrato socio económico medio -bajo. La familias son diversas, familias tradicionales, familias con un solo padre o madre presente, niños bajo la responsabilidad de los abuelos, etc.

Estas familias son de rango trabajador de empresa, operarios, vendedores o conductores, la mayoría del tiempo estos niños quedan a cargo de terceras personas o familiares mientras sus padres o cuidadores directos terminan su jornada laboral.

El colegio inculca mucho en los niños el amor por el medio ambiente, los animales y las plantas. Al ser un colegio agroambiental, los niños tienen la oportunidad de estar socializando y explorando continuamente con animales y plantas.

El desarrollo cognitivo de los niños aún sigue en desarrollo, algunos de estos niños se les dificulta comprender operaciones sencillas, además se les dificulta expresar pensamientos y raciocinios básicos para su edad. La parte de lectoescritura es algo con que se puede llegar a batallar a diario porque aún confunden la direccionalidad, escriben tipo espejo o se saltan letras al escribir y leer. El desarrollo social de estos niños tiende a ser muy bajo, la mayoría de estos niños les cuesta crear vínculos afectivos con sus pares o decentes de forma positiva, tienden a juzgar o no saben identificar sus emociones y las de los demás.

Estos niños son cuidados de buena manera por sus padres, proveen alimentación y, material básico requerido por la institución. La población escolar es muy variada en el estilo de aprendizaje, al ser grupos de 20 niños no permite ser totalmente personalizado, la mayoría de las clases van diseñadas para “el niño” en general, sin pensar en cada alumno y su necesidad específica. Encontramos casos puntuales de niños que el ritmo es totalmente diferente y muy

lento, a comparación de niños de su grado y edad. En esta institución existe la necesidad de implementar estrategias para los niños con condiciones especiales.

El impacto del cuidado y atención que los padres tiene con los niños es notorio, las familias que son estables, el rendimiento académico de los niños es muy bueno, cumplen con sus deberes, respetan los tiempos de entrega, colaboran en las actividades propuestas; en comparación de los niños con familias inestables, tienen muchas fallas injustificadas, no cumplen a cabalidad con sus tareas, muchas veces no traen sus cuadernos completos, el nivel de ayuda que reciben en casa es muy bajo o escaso.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades lectora escritoras a través del juego en el grado primero B entre las edades 6 - 8 del colegio San Isidro Labrador en el municipio de Cajica Cundinamarca durante el periodo de septiembre a noviembre 2024?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una estrategia pedagógica mediante el juego interactivo “para el fortalecimiento de las habilidades lectoescrituras “El circuito del abc” fortaleciendo las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes del grado primero en el colegio San Isidro Labrador S.A.S ubicada en la Vereda Chuntame en Cajicá, Cundinamarca.

Objetivos Específicos

Identificar las falencias que poseen los niños al momento de comunicarse.

Implementar en las actividades el juego como estrategia para facilitar las habilidades comunicativas.

identificar los logros obtenidos por los estudiantes del grado primero B mediante el juego para fortalecer las habilidades lectoescrituras.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La presente propuesta pedagógica se fundamenta en la importancia de implementar el juego interactivo en el proceso de lecto-escritura, dado que busca la motivación por aprender comprendiendo la lectura y la escritura de forma más fácil. Según Ortiz y Cervantes (2015) “...los niños aprenden mejor cuando las actividades se desarrollan en un contexto significativo que se relaciona con su vida cotidiana y con sus experiencias” (p.17). Mencionado lo anterior, al crear espacios adecuados implementando el juego interactivo fomenta en el fortalecimiento de las habilidades lecto-escritoras donde los niños se les facilite identificar, comprender, interpretar los distintos textos y la construcción de ellos. Asimismo, el proceso lecto-escritura, según Pelliza (2024) menciona que con la llegada de las TICS, la inmersión, el mundo y la cultural, han implicado tiempo, esfuerzo y fondos económicos en plantear estrategias para alcanzar objetivos específicos y atraer el interés de nuevos público (p.2). Este público abarca desde los más grande, hasta los más pequeños, estos últimos acrecientan su interés y emoción en conocer y experimentar experiencias basadas en las TICS.

Cabe resaltar que el juego hace parte de la continuidad de los niños, siendo un disfrute nato de ellos. Para Men (2017) citado por González-Vargas, E. J., Sandoval-Vit-Vanegas, C., y Vidal-Floriano, V. P. (2023) “En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones de niños” (p.3). Dicho lo anterior, el incentivar el juego como parte de una estrategia pedagógica facilita los aprendizajes, dado que los niños aprenden jugando, fortaleciendo las habilidades lecto-escrituras, puesto que, el proceso lecto escritor es uno de los ítems más importantes en el proceso de enseñanza de los niños, ya que esta es la base más firme que les permitirá avanzar en el proceso de aprendizaje en las diferentes áreas. Según Ayala (2021) La lectoescritura es fundamental en la formación académica pues por medio de esta

se tiene autonomía para comprender el mundo, emitir criterios, dar ideas, necesarias para el desarrollo de procesos de conducta, sociales y cognitivos. (p.15). Dicho lo anterior, este proceso en muchas ocasiones puede llegar a ser tedioso y de poco interés para algunos niños, ya que en estas edades entre 6 y 8 años los niños prefieren actividades lúdicas, en que se diviertan y no tienen agrado por tener que “llenar libros” de manera constante.

Actualmente se cuenta con diversidad de herramientas que nos permiten gestionar cosas de la vida cotidiana y otras tantas gestionar procesos y entre estos encontramos los de aprendizaje. Según Macias (2018) se debe aprovechar el gusto de los niños por estas herramientas tecnológicas para incorporar a la propuesta plataformas educativas para lograr mediar los procesos de aprendizaje, resulta pertinente. Abordar temáticas en que se involucren juegos interactivos en el proceso lecto escritor es muy significativos, ya que el evidente gusto de los niños por la tecnología es un paso gigante e inmediato de aceptación.

Por lo consiguiente, las aplicaciones digitales y las herramientas tecnológicas están en furor, los niños en la actualidad manejan de manera muy ágil los elementos digitales, en su diario vivir conviven y tienen acceso digital de una forma en ocasiones exagerada. Sanchis (2019) menciona que los dispositivos móviles y las aplicaciones han irrumpido con tanta fuerza en la sociedad, que es necesario realizar un análisis de sus posibilidades didácticas para todas las etapas educativa (p.722). Por lo tanto, si logramos tomar este interés que tiene los niños por los dispositivos y fomentar el aprendizaje lecto escritor de forma activa y didáctica, lograremos articular una oportunidad que es la tecnología y una necesidad como es este proceso educativo y lograr una oportunidad de llegar más rápido al objetivo planteado.

A pesar de que las estrategias de enseñanza en los colegios tienden a ser muy tradicionales, enfocados en su gran mayoría en llenar cartillas de trabajo y planas entre otros. En

la actualidad la mayoría de las instituciones educativas implementaron en su currículo académico un plan lector que obedece a la lectura de cierta cantidad de obras literarias al año y que son guiadas en los momentos de clase. Para Loza (2018) Existen amplios grados de dificultad por el estilo de aprendizaje que tiene cada niño lo que desfavorece las estrategias tradicionales estandarizadas, se debe recurrir a amplias metodologías que favorezcan en la adquisición de estas destrezas que son fundamentales en el desarrollo educativo. Mencionado lo anterior, los docentes como las personas del común debemos tomar todas las cosas buenas que nos ofrece la actualidad y los diferentes avances tecnológicos que acrecientan en la humanidad, nada mejor que poder tomar todo esto y lograr así acrecentar los diferentes procesos en los estudiantes.

Los autores anteriormente citados nos muestran como el impacto tecnológico puede tener un gran avance en los diferentes procesos, como desde la labor docente podemos tomar estas herramientas y oportunidades que nos da la actualidad pueden tener un efecto un tanto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, nuestra pregunta planteada en este proyecto busca encontrar como se puede lograr fomentar y fortalecer las habilidades de lectoescritura, involucrando los juegos interactivos en la aula de clase, a través de actividades que les permita a los estudiantes explorar y conocer este proceso de lectura y escritura mediante herramientas tecnológicas y juegos que llamen la atención y que además logran brindar habilidades de aprendizaje valideros para su proceso.

Según (Pérez, 2003) el carácter político es asumir un compromiso explícito de cambio en la misma práctica, este tipo de investigación da una perspectiva histórica e interpretativa. lo que implica tomar posición sobre aspectos como los dispositivos de distribución del poder y la circulación de los significados. Esta propuesta pedagógica busca

reconocer a los niños como sujetos implicados y su realidad. Asumiremos un compromiso de cambio, observando y tomando las diferentes la complejidad de lo investigado y los resultados obtenidos.

Nuestra perspectiva está abierta a comprender los pros y los contras que tienen integrar los juegos interactivos en el proceso lecto escrito desde una edad tan temprana como los son de los 6 a los 8 años, queremos comprender si en realidad los juegos ayudan de manera significativa en este proceso tan esencial, o si de lo contrario interrumpen de manera esencial el proceso. Queremos apreciar el proceso desde el inicio, comprender si vamos por un buen camino o llegar a replantear las ideas, esto se logrará siendo capaces de evaluar y tomar decisiones de mejora.

Para finalizar, esta propuesta busca fortalecer no solo el trabajo en el aula de clase, en la actualidad la gran mayoría de hogares colombianos tienen acceso a equipos electrónicos, como televisores, inteligentes, celulares, tabletas o computadores, así mismo acceso al internet, lo que permita poner en marcha la propuesta. Es una propuesta que se puede llevar a cabo en diferentes ámbitos, como lo son el hogar y comunidad en general. Esta estrategia se puede llegar implementar en los hogares, los padres pueden tener la oportunidad de involucrarse en una forma más activa en el proceso lecto escritor de los niños, realizando las actividades interactivas de forma autónoma.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La educación en Colombia está basada en competencias y lineamientos, vemos estos como parámetros que los niños deben saber, hacer y ser para lograr el objetivo o la calidad esperada en su proceso de educación. Según el MEN (2006) los estándares básicos de competencias componen uno de los criterios de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr la línea de calidad supuesto a su paso por el sistema educativo y las evaluaciones, es la herramienta para saber el nivel de la calidad establecida con los estándares. Según lo anterior los lineamientos de aprendizaje, lineamientos curriculares, los estándares de competencias y los DBA nos permiten encaminarnos o guiarnos en que el niño necesita en cada etapa de su escolaridad, permiten conocer las diferentes necesidades que tiene el niño en su etapa, además que se quiere lograr, así; saber diseñar una planeación didáctica acorde a las necesidades y etapas que se encuentra el niño.

Las competencias es algo que debemos lograr, son todos los requerimientos que debemos tener para abastecer con calidad un proyecto o un estilo. Este autor nos habla sobre las competencias en el modo de que el niño debe ser competente, no es su actuar sino en ser capaz de integrarse de manera competente a una tarea con un grupo, además de ser competente en el ámbito personal, social y laboral. Según Medina (2010) Según lo anterior la formación en competencias no puede referirse a la competitividad de quien sólo se forma competentemente para tener mayor poder o dominar sobre los otros, sino formarse competentemente para hacer el bien de manera cooperativa. Un niño competente se debe formar integralmente y esta debe ser la bandera en todos los proyectos de ende pedagógica.

Este proyecto pedagógico busca fortalecer un aprendizaje en el cual se tome como herramientas el área tecnológica y pueda involucrar de manera activa a las familias y logre un

aprendizaje autónomo en los niños. Ser competente es saber manejar, actuar e involucrar de manera eficaz todo lo que nos ofrece la vida y nos permita una formación humana integral. En la actualidad los niños están expuestos a aparatos tecnológicos, como tabletas celulares y computadores, estos son utilizados para que los niños se recreen o pasen el tiempo viendo y realizando actividades en estos que en realidad no tiene un valor significativo. Según Medina (2010) Para guiar la formación humana integral y mediar un desarrollo, el aprendizaje y la edificación de las competencias en los niños, es exacto que los profesores posean las competencias indispensables para mediar este proceso. Nuestro proyecto busca que estos niños busquen una competencia tecnológica y estos tiempos y actividades que realizan sean provechosos en su proceso lecto escritor.

De acuerdo con lo dicho por Tobón (2010, p. 23) la educación basada en competencia se entiende como un modelo para mejorar la calidad de la educación, creando nuevas oportunidades para los niños, desde un aprendizaje individual, autónomo, con pensamiento crítico, es por ello la importancia que los estudiantes reconozcan sus capacidades, abordando desde sus propias necesidades. Mencionado lo anterior, el docente tiene una gran labor cuyo rol debe ser de agente transformativo, que planifica, evalúa, crea materiales y uso de las TICS y medita de su quehacer pedagógico, promoviendo una educación de calidad, con aprendizajes significativos creando nuevas estrategias para que los niños adquieran diferentes competencias y que sean capaz de desenvolverse en la vida personal y laboral. Integrando el saber, el saber hacer y el saber ser.

Por lo consiguiente, se deduce que los estudiantes lleguen a un nivel competente como base primordial para el lenguaje oral y escrito, puesto que si los niños adquieran habilidades comunicativas se les facilita la fluidez de expresar transmitir ideas y comunicación asertiva.

Asimismo, el integral el saber hacer implica que los aprendizajes y habilidades adquiridos se vean reflejado en el desempeño de la parte comunicativa, en el pensamiento crítico, expresando sus conocimientos, construyendo desde sus propios saberes y de esta manera poder aportar supliendo las necesidades. Por otra parte, el saber ser, equivale a que los niños desarrollen una actitud crítica, positiva, activa, motivado hacia el aprendizaje y mejoramiento, asimismo a la responsabilidad y aplicación adecuada en su entorno.

Por lo tanto esta propuesta pedagógica fortalece las competencias comunicativas, las habilidades oral y escrita, donde se idean estrategias y recursos para ser mediadora de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la forma más fácil y flexible desde la diversidad de infancias, donde se planea y se diseña actividades que promueva el aprendizaje significativo, implementando así estrategias pedagógicas para el fortalecimiento del lenguaje oral y escrito por medio de juegos interactivos, proporcionando aventura, emoción por aprender más. Finalmente, la educación tiene como finalidad integrar diferentes estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y afectivas, aportando herramientas útiles para facilitar el desenvolvimiento en la vida cotidiana y fortalecimiento de la proceso lectoescritura.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Interactivamente aprendo, me divierto, escribiendo y leyendo” para alcanzar el objetivo generar de diseñar una estrategia pedagógica mediante el juego interactivo “para el fortalecimiento de las habilidades lectoescrituras “El circuito del abc” fortaleciendo las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes del grado primero en el colegio San Isidro Labrador S.A.S ubicada en la Vereda Chuntame en Cajicá, Cundinamarca. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en identificar las falacias que poseen los niños al momento de comunicarse. se estableció que se realizara una entrevista focal en el grado primero b cuya población son los Niños de 6 a 8 años del grado primero b del colegio San Isidro Labrador de Cajica, Cundinamarca, se realizaran las actividades en el espacio de sociales, asignado por la institución educativa, esta actividad llevara el nombre de reconociendo que son los juegos interactivos y se llevara a cabo en una sesión, los aprendizajes esperados serán identificar el conocimiento sobre los juego interactivo y reconocer la importancia de las actividades interactivas en los procesos de aprendizaje.

En el momento inicial de esta primera actividad se saluda a los niños, se les pregunta si saben algo sobre que es un juego interactivo, Luego se les explica que es juegos interactivos, Los juegos interactivos fomentan aprendizaje y enseñanza más dinámicos y activos para r el proceso de los niños en formación, utilizando algunas las herramientas tecnológicas como computadores, tabletas o celulares. logrando que este sea actor en la construcción de un aprendizaje. Paso a seguir se les muestra un juego interactivo sobre la lecto escritura. En esta actividad utilizaremos

recursos didácticos como computador, conexión a internet, talento humano y un juego interactivo. En el momento de desarrollo de la actividad se les realiza preguntas sobre saberes previos como las siguientes:

¿En sus clases de español alguna vez han jugado un juego interactivo?

¿Creen que mediante estos juegos pueden aprender sobre las letras?

Cerraremos la primera actividad con un momento de reflexión y retroalimentación de los saberes. y como producto susceptible para el análisis escucharemos la charla y conocimiento sobre que son los juegos interactivos y como les puede servir en su aprendizaje.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en implementar en las actividades el juego como estrategia para facilitar las habilidades comunicativas. Mencionado lo anterior, la actividad inicial consiste en el reconocimiento de las consonantes trabadas, utilizando como herramienta el computador, donde se da apertura por medio de un juego llamado “concéntrese” asimismo los niños observan un video sobre las silbas, después de ello, los niños y las niñas eligen una tarjeta de la silaba trabada y realiza un dibujo que represente la silaba elegida, seguidamente colocan el nombre correspondiente y realizan la pronunciación, para culminar, los niños y las niñas participan en un juego interactivo utilizando los recursos digitales, en el cual deben de visualizarán varias imágenes y completar las palabras eligiendo las silabas trabadas que correspondan a cada imagen.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en identificar los logros obtenidos por los estudiantes del grado primero B mediante el juego para fortalecer las habilidades lectoescrituras se estableció. Esta actividad inicia con la participación de los niños y las niñas por medio de un juego interactivo, donde cada uno de los estudiantes deben de observar las imágenes y las palabras organizándolas en la imagen que corresponde , el segundo

momento, los niños y las niñas visualizan un cuento digital, donde deben de escribir en una hoja palabras de las consonantes de silabas trabadas, que observadas en el cuento , Finalmente, los niños y las niñas crearán una historia alusivo a las palabras trabadas que encontraron en el cuento.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: Utiliza adecuadamente herramientas como: videos, canciones, imágenes y narraciones orales, para comunicar experiencias de su vida cotidiana, Interactúa adecuadamente con las herramientas tecnológicas, visualizando videos, canciones, desarrollando juegos interactivos aportando para la construcción de aprendizajes en cuanto a la escritura y pronunciación y escribe diversos tipos de texto desarrollando un tema y manteniendo una estructura particular.

Enfoque Didáctico

La secuencia didáctica propuesta permite tener un acercamiento en su inicio previo a los conocimientos de los niños del colegio san Isidro Labrador, que saben sobre los juegos interactivos y si han tenido algún acercamiento en el proceso lecto escritor con esta clase de herramientas. Según Cubero (2004) Se considera que la comunicación con los niños es básica para la construcción de conceptos de sí mismo; es la vía por la cual, el niño crea ese concepto y comprende el valor que como persona tiene. Es necesario saber que conocen los niños y que perspectivas pueden tener sobre un tema en específico antes de dar inicio y sumergirlos en un tema. Las demás actividades sumergen a los niños en experiencias que les demuestran diferentes actividades en las que se involucran el juego y el proceso lecto escritor.

Algunos referentes que pueden sustentar la secuencia didáctica como: Ruiz (2022) afirma que:

En este nuevo milenio, la tecnología de la comunicación y la información (TIC) toma un auge en diferentes espacios de la vida cotidiana, incluyendo el contexto educativo, poniendo a disposición de docentes, padres y cuidadores, todo un sin número de Materiales Educativos Computarizados (MEC) que permiten dinamizar los procesos y para los niños la posibilidad de juegos interactivos, siendo estos de gran motivación y aceptación para contribuir tanto en el desarrollo de la enseñanza como del aprendizaje.

Mencionado lo anterior, podemos encontrar en la secuencia didáctica propuesta como estrategias pedagógicas, iniciando una entrevista en que la voz del estudiante es fundamental para iniciar el proceso y al avanzar las actividades se involucran juegos interactivos en los cuales las tics son protagonistas en el aprendizaje lecto escrito, involucramos también actividades plasmadas en papel en que los niños puedan expresar el aprendizaje obtenido

Además, teniendo en cuenta que el grado primero del Colegio San Isidro Labrador de Cajica evidencia dificultad en el proceso lecto escritor de los niños y viendo su interés por las nuevas tecnologías, estas actividades propuestas en la secuencia permitirán generar interés en los niños, así mismo es una estrategia en la cual los padres y o cuidadores se puedan involucrar en el proceso de aprendizaje de los más pequeños. La vinculación de la ficha de caracterización nos permitió conocer las falencias y oportunidades y así lograr crear una secuencia didáctica que les permita a los niños fortalecer un proceso tan significativo como es la lecto escritura con algo de su total interés como lo son las TICS a través de juegos interactivos; ya que esta experiencia llega a ser muy significativa, integrando tecnología, juegos y aprendizaje.

La población, son niños entre 6 y 8 años de edad, a los cuales a algunos se les dificulta más su proceso lecto escritor que otros; estas actividades disponen de elementos que facilitan que todos los niños puedan participar de manera activa en las diferentes actividades, ya que se dispone de actividades orales como lo son la entrevista en que la voz de los niños tiene mucho significado, actividades interactivas, en las cuales los niños logran explorar y reconocer nuevas experiencias y actividades libres en las cuales el niño logra plasmar el conocimiento adquirido sin que se ponga condiciones o restricciones.

Cabe resaltar, que las actividades propuestas van enfocadas en el proceso de la escritura y lectura, facilitando la identificación, exploración, comprensión e interpretación de las sílabas trabadas, donde los niños van construyendo sus propios conocimientos, desde los saberes previos, puesto que a partir de ello se fomenta en que los niños adquieran nuevos aprendizajes de manera fácil y flexible. Mencionado lo anterior, es importante que el docente indague y cree estrategias desde las TICS, con el fin de que los estudiantes puedan superar aquellas falencias de manera fácil y divertida, por ende, la importancia de desarrollar espacios donde los niños recreen

la memoria, creatividad e imaginación facilitando narraciones de un cuento leído, lectura escuchada, enriqueciendo su léxico.

Dicho lo anterior, se realiza el proceso de secuencia didáctica buscando la forma en fortalecer la lecto escritura por medio de las intervenciones pedagógicas, donde los niños realicen las actividades planteadas y de esta manera cumplir los objetivos propuestos.

Asimismo, la secuencia didáctica tiene como estrategia el juego interactivo, siendo recurso muy significativo centrado en la enseñanza en el proceso de la lecto-escritor, buscando gusto y motivación por comprender y expresar la lectura y escritura de una manera más fácil.

En resumen, para llevar a cabo las intervenciones pedagógicas es esencial la realización de una secuencia didáctica, facilitando la interpretación y comprensión de los contenidos, llevándolos a la práctica. Donde en cada intervención se evalúa a los niños de los avances, asimismo fomenta la participación e interacción de los mismos.

Implementación

En La institución San Isidro Labrador S.A.S ubicada en la Vereda Chuntame en Cajicá, Cundinamarca, en el grado primero B entre las edades 6 - 8 años se realiza la primera intervención el miércoles 16 de octubre 2024. Esta primera sesión se realizó en el espacio de la asignatura de Sociales, cuya intervención llevaba como título “interactivamente aprendo, me divierto, escribiendo y leyendo”. Esta actividad se lleva a cabo con el fin de Identificar el conocimiento de los niños sobre el juego interactivo, dando a conocer la importancia de las actividades interactivas en los procesos de aprendizaje, mediante herramientas como videos, imágenes y narraciones orales.

Momento de inicio se procede a saludar y se les preguntó si conocían los juegos interactivos, donde los niños respondían que no sabían su significado, luego se les explicó y se les enseñó un juego interactivo por medio de las TIC llamado el árbol del abc, donde los niños interactuaron con ello llamándome la atención, expresando que es más divertido para el aprendizaje, utilizando el computador como herramienta de apoyo para la intervención.

Pues bien, esta actividad brinda a los estudiantes nuevos aprendizajes, respecto a que muchas veces interactúan con las herramientas tecnológicas, y diferentes juegos, sin tener presente lo útil y aprovechable que tienen estos recursos como los juegos interactivos, donde se puede interactuar, divertirse y construir sus propios aprendizajes.

En el momento de desarrollo de la actividad se les realizó las siguientes preguntas

· ¿En sus clases de español alguna vez han jugado un juego interactivo? Los niños respondieron que no.

¿Creen que mediante estos juegos pueden aprender sobre las letras? Los niños respondieron que sí.

¿Les gustaría aprender a leer y escribir mediante un juego interactivo? Los niños respondieron que sí.

¿Cómo creen que serían las clases para aprender a leer y escribir si se integran los juegos interactivos? Los estudiantes dijeron que más divertido y diferente.

¿Qué les gustaría ver en los juegos interactivos para aprender a leer y escribir mejor? Los niños respondieron cuentos con imágenes y juegos.

Para finalizar se realizó la reflexión sobre que son los juegos interactivos y como fomenta en los procesos aprendizajes de la lectura y escritura, dado que varios niños y niñas se les complica las silabas trabadas y confunden algunas letras, los niños expresaban que esto les ayudaría para mejorar la lectura y escritura, y así mismo armar cuentos

Por lo cual esta intervención pedagógica, fue acorde para identificar los saberes previos de los niños, asimismo, observando los intereses y necesidades de ellos, dando espacios de participación y de escucha activa. Por lo tanto, es importante que como docentes propiciemos espacios dinámicos y divertidos orientados a los niños con amor para facilitarles la construcción de sus propios aprendizajes, propiciando espacios de participación. Considero que Esta intervención fue propicia teniendo en cuenta los objetivos propuestos de la propuesta pedagógica.

Cabe mencionar, que los materiales a utilizar en el aula de clase fue el computador donde los niños interactuaron con los juegos, asimismo en la realización de la prueba cloze. Siendo acorde cumpliendo con el objetivo expuesto, asimismo se pudo crear un espacio acorde y placentero.

Implementación sesión 2- actividad 2

El día 21 de octubre de 2024, se realiza la segunda actividad tiene como objetivo que los niños reconozcan las consonantes trabadas, con su debida pronunciación y escritura. Por medio de la interacción de los juegos interactivos mediante las tic, por otro lado, la actividad se realiza en el espacio de la asignatura de sociales.

Se da inicio con el juego concéntrese donde los niños por medio del computador jugaron descubriendo letras, donde se concentraron para descubrir la palabra y la imagen que correspondieran.

Luego se les enseñó un video sobre las consonantes trabadas donde los niños iban repitiendo, después se continua donde los niños iban interactuando con el computador donde visualizaban una tarjeta con una imagen y debían de elegir la silaba trabada entre las opciones A o B completando la palabra correspondiente.

Finalmente, los niños en una hoja realizaron un dibujo que más les gustara representando una silaba trabada, algunos niños dibujaron una fresa, una flor, un tigre entre otros dibujos.

Esta actividad se realizó con un ambiente agradable, donde los niños estaban activos y participativos, dado que los niños se divirtieron con los juegos interactivos, asimismo les gustó recrear la imaginación plasmando sus dibujos.

Las actividades propuestas fueron propicios y diferentes, donde se captó la atención de los niño y las niñas, reflejando interés por participar y a su vez por aprender, dado que para los niños interactuar con las herramientas tecnológicas les es innovador y muy llamativo.

Es importante que como docente seamos mediadores orientando a los niños con amor y paciencia, facilitando la construcción de sus propios aprendizajes donde las actividades sean significativas.

En la actividad se evidencia que la actividad propuesta fue apropiada, a lo planeado, con resultados asertivos, en conclusión, se cumplió el objetivo logrando aprendizajes significativos.

Implementación sesión 3- actividad 3

El día 23 de noviembre se realiza la tercera actividad en el espacio de la asignatura de sociales, esta actividad es llamada El juego de las silabas trabadas cuyo objetivo es que los niños es identificar los aprendizajes obtenidos de las silabas trabadas durante las sesiones determinadas.

Como primera actividad los y las niñas interactuaron con un juego interactivo donde debían de observar las imágenes y las palabras organizándolas en la imagen que corresponde. En el momento intermedio se presentó un cuento digital en el computador, donde los niños estaban concentrados mirando y escuchando las narraciones, en seguida de ello los niños y y niñas escribían en una hoja blanca palabras compuestas con silabas trabadas halladas en el cuento.

Para finalizar los niños crearon una historia alusiva con las palabras escritas que encontraron en el cuento digital, logrando así la exploración, el arte, la creatividad con llevando esta actividad con aprendizajes significativos, asimismo esta actividad los niños expresaron sus ideas, e imaginación esta actividad también fomentó en que los niños disfrutarán del cuento promoviendo amor por la lectura.

Así mismo la creación de un cuento, fomentó en que los niños avanzaran en su proceso de lecto escritura, donde se reflejaba el interés, emoción, teniendo presente que todos las niñas y los niños disfrutando de las actividades, como el oír la narración, crear una historia utilizando la imaginación.

Considero de las actividades propuestas fueron enriquecedoras, con un ambiente cómodo y adecuado, donde los niños, expresaron sus ideas, sus narraciones, siendo valoradas por todos

los demás estudiantes, respetando el ritmo de aprendizaje que tiene cada niño y niñas, dado que no todos los niños aprenden de la misma forma ni en el mismo ritmo.

En cuanto a las actividad realizada de crear un cuento la mayoría de los niños se les facilitó, dado que los niños estuvieron atentos, a la historia plasmada por medio del computador, siendo una actividad creativa, siendo diferente al contexto educativo.

En términos generales se reflejó el disfrute, saliendo de lo cotidiano, donde se observa el interés por aprender en mejorar la lectura y escritura, asimismo se evidencia participación asertiva por parte de los niños, donde a su vez permitió observar los avances de los procesos de la lecto-escritura.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Durante la implementación de la secuencia didáctica los niños de primero B del colegio San Isidro Labrador, aprendieron que es un juego interactivo, como estos pueden fortalecer su proceso de enseñanza en especial en el área de español en temas de lecto escritura, otro resultado fue implementar actividades con juegos interactivos que les llamó la atención de forma positiva a los niños, creando interés y nuevos aprendizajes.

Algunas de las fortalezas que consideramos de la práctica, fue la forma positiva como atraemos la atención de los niños, el interés por realizar las actividades planteadas, como tratamos de fusionar actividades de juegos interactivos y actividades físicas de escritura y dibujo; al entrelazar esta tres fue muy atractivo para los niños. Según Pelliza (2024) El juego es esencial, facilita el acceso al conocimiento y la relación con el entorno, incorporarlo al aula significa reconocer que los sujetos aprenden de distintas maneras. Para obtener mejores resultados debemos tener en cuenta los implementos y equipos con que cuenta el colegio, en esta oportunidad no fue posible utilizar la única sala de sistemas que tiene la institución, pero supimos resolver y buscar soluciones.

Se puede pensar en trabajar juntamente con otras áreas, en las clases de tecnología, trabajar en equipo con la clase de español y permitir que los niños experimenten actividades más individuales en tiempos más extensos, esto con el fin de que los niños obtengan más capacidad de aprendizaje y oportunidad de explorar.

Durante y posterior a las intervenciones se evidenciaba el entusiasmo y participación de los niños, querían aprender y explorar más sobre los juegos interactivos, aprendieron la diferencia entre un juego habitual, que se realiza con fichas, juguetes o escritura, con uno en el

cual se involucran las herramientas tecnológicas y que tienen un propósito como lo es fomentar el proceso lecto escritor.

En vista de lo anterior, la implementación de las actividades permitió que los niños comprendieran de una manera más fácil la lecto escritura, participando activamente en cada actividad, incentivados a descubrir y adquirir habilidades de expresión oral y escrita; asimismo al desarrollar cada una de las sesiones se evidencio la creatividad, la innovación e interés por participar en cada juego interactivo por medio de las tic, en la realización de dibujos y crear un cuento dejándolo a su propia imaginación, de esta manera se logra facilitar la construcción de sus propios aprendizajes, sin embargo se observó algunas debilidades o falencias como en la institución educativa hay pocos equipos tecnológicos, asimismo los niños tienen poca interacción con ellos dificultándoles el manejo del mouse.

Cabe mencionar, el desarrollo del proyecto nos permitió identificar métodos y herramientas útiles para facilitar el aprendizaje de los niños, contribuyendo en el mejoramiento de alguna problemática hallada, desde la observar, analizar, planear y en colocar en práctica la secuencia didáctica, asimismo, en el evaluar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes para así identificar y concluir si los resultados obtenidos cumplieron con cada uno de los objetivos diseñados.

Dicho lo anterior, la planeación didáctica es fundamental en cada intervención pedagógica, puesto que permite que el docente organice de manera sistemática cada elemento que se va a implementar en la sesión de clase, también en definir los objetivos de aprendizaje las herramientas a utilizar y habilidades que se desea estimular en los niños.

Por otra parte, en cuando a la pregunta de investigación y la implementación de la secuencia didáctica siempre estuvieron entrelazadas ¿Cómo fortalecer las habilidades lectora escritoras a través del juego en el grado primero B entre las edades 6 - 8 del colegio San Isidro Labrador en el municipio de Cajica Cundinamarca durante el periodo de septiembre a noviembre 2024? dado que, la secuencia didáctica fue fundamental para dar respuesta a la pregunta de investigación implementando actividades de acuerdo con los objetivos diseñados.

Finalmente, la planeación permite que desde nuestro que hacer pedagógico observemos y analicemos los diferentes estilos de aprendizaje que hallan en el aula de clase, teniendo en cuenta que no todos los niños aprenden de la misma forma y al mismo ritmo, es por ello por lo que se deben de tener en cuenta al momento de las intervenciones pedagógicas con el fin de que los aprendizajes sean más significativos. El docente es el facilitador de experiencias y tiene la habilidad de solucionar, replantear y construir experiencias de acuerdo a las necesidades y obstáculos que se van dando sobre la marcha.

Conclusiones

En primer lugar, la planeación diseñada fue adecuada respecto a los alumnos del grado primero b del colegio San Isidro Labrador de Cajica, ya que estas actividades estaban encaminadas en primeramente en saber qué nivel de conocimiento tenían los alumnos sobre los juegos interactivos y como estos podían mejorar su proceso de enseñanza. Mediante la primera actividad se le pudo enseñar a los niños la diferencia que tiene un juego interactivo con otros tipos de juego y como este puede ayudar en el proceso de enseñanza. Con las demás actividades se logró un interés y entusiasmo en la participación y en que los estudiantes logaran un aprendizaje a partir de los juegos interactivos.

Asimismo, se lograron los propósitos a medida de las posibilidades, ya que este proceso debe ser continuo, el proceso de lecto escritura mediado por TICS trae consigo ventajas muy significativas, pero estas deben ser un trabajo conjunto entre docentes, estudiantes e involucra materiales físico como libros, cuadernos, escritura y lectura en voz alta etc.

Respeto a las actividades faltó tener un poco más de cuenta la posibilidad que tenían los alumnos en asistir a la sala de tecnología, que les permitía tener a cada uno un dispositivo para las actividades, ya que en el momento solo se cuenta con una sala de informática que es compartida con bachillerato y existen unos horarios establecidos. Superamos esta adversidad llevando elementos de cómputo propios y realizando la actividad por turnos.

En este orden de ideas, las actividades realizadas se mostró un interés absoluto en los niños por la realización de más actividades de este tipo, ya que les parecieron muy agradable e interesante.

Por otro lado, la realización del diplomado ha incentivado en que como docentes involucremos en nuestras prácticas pedagógicas la investigación, análisis, observación, planteamiento e hipótesis donde los procesos de aprendizaje no se basa en la educación tradicional si no en el constructivismo y participación, creando ambientes de aprendizajes más significativos en los niños y niñas, en donde la implantación de la secuencia didáctica es una herramienta muy importante para llevar acabo el incentivar el fortalecimiento de las habilidades de lecto escritura, evaluando en cada sesión de la unidad para indagar si se cumplió con los objetivos propuesto en el grado primero B.

Mencionado lo anterior, en cada intervención pedagógica se utilizó la herramienta de las tic, siendo más significativos los aprendizajes logrando mejorar en los estudiantes habilidades de expresión oral y escrito

En conclusión, el trabajo realizado en el diplomado ha fomentado en nuestro quehacer pedagógico fortaleciendo competencias profesionales donde tenemos un arduo labor de guiar y orientar a los estudiantes a que construyan sus propios aprendizajes, utilizando diferentes herramientas que se les facilite los procesos, siendo atractivo e interesante, con aprendizajes significativos.

Referencias Bibliográficas

- Andrade Carrión, Ana Lucía (2019) *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.*, Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación, ISSN 2528-8083, Vol. 5, N°. 2, 2020, págs. 132-149
- Ayala-Mendoza, A. E. y Gaibor-Ríos, K. A. (2021). *Aprendizaje de la Lectoescritura en Época de Pandemia*. Retos de la Ciencia. 05(e). 13-22.
<https://doi.org/10.53877/rc.5.e.20210915.02>
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. JS Bruner (Comp. de JL Linaza). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza, 1-8.
- González-Vargas, E. J., Sandoval-Vitovis, L. R., Trujillo-Vanegas, C., y Vidal-Floriano, V.P. (2023). *Sistematización de experiencia de implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en preescolar en una Institución Educativa del municipio de La Plata, Colombia*. Prospectiva. Revista de Trabajo Social e intervención social, (36), e21412640. <https://doi.org/10.25100/prts.v0i36.12640> e-ISSN: 2389-993X
<http://www.scielo.org.co/pdf/prsp/n36/2389-993X-prsp-36-e21412640.pdf>
- Ley N° 115. (1994). Congreso de la república de Colombia.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Loza, J. (2018). *Adaptaciones curriculares y el aprendizaje de lectoescritura en estudiantes de educación general básica elemental del Colegio Gutenberg Schule*[Curricular adaptations and literacy learning in elementary general education students of the CollegeGutenberSch].Universidad Andina Simón Bolívar. Quito: UASB. Obtenido de <https://n9.cl/8cwg1>

- Macías Uribe, h. a.; Silva Román, n. *Talleres de escritura mediados por recursos informáticos para la producción de textos argumentativos*. Enunciación, [s. l.], v. 23, n. 2, p. 196–208, 2018. DOI 10.14483/22486798.13283. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=445d7550-89ef-33b4-b0ba-a42eeb47d941>. Acceso em: 7 set. 2024.
- Mendieta Toledo, L., Bermeo Muñoz, SV, & Vera Reyes, JE (2018). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura*. Espirales Revista Multidisciplinaria De investigación, 2 (23). <https://doi.org/10.31876/re.v2i23.388>
- Montealegre, Rosalía and forero, luz Adriana. *Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio*. act. colom.psicol. [online]. 2006, vol.9, n.1, pp.25-40. issn 0123-9155
- Pelliza, M. *El juego en la gestión del aprendizaje*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, [s. l.], v. 27, n. 221, p. 135–153, 2024. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=e2811123-719e-334d-92ab-aa3f5805cd97>.
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–
<https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Ruiz Santana, R. F., & Vélez Loor, J. M. (2022). *Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años*. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 393–417. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1694>
- Sanchis Amat, Víctor Manuel. "Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de Educación Infantil y Primaria". En: Roig-Vila, Rosabel (coord.).

Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2019.

Alicante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), 2019.

ISBN 978-84-09-07186-9, pp. 721-730

Tenorio Barragán, S. M. Tenorio Chiriboga , W. H. ., & Carrera Tapia, R. D. . (2022).

Gamificación en el proceso de lectoescritura. Revista Científica Y Tecnológica VICTEC,

3(5), 1–18. <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/82>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.*

Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dpmunetop_unadvirtual_edu_co/Etkqwx6wEhlBnUmoL_MhZM4BuqUK-JHRDZXiArkjtA76OA?e=INiqBu