

**Fomentando la lectura a través del juego en aulas inclusivas: Un estudio con estudiantes
con TDAH en la Institución Juan Calvino**

Yersy Lorena Ortiz Boveló

Asesor

Yasmin del Rosario Florez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Se busca con este estudio, fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes de segundo grado diagnosticado con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) utilizando el juego en un aula inclusiva. El enfoque didáctico permitió que los niños aprendieran a partir de experiencias e interacción. Se centró en la importancia de crear un ambiente inclusivo, en el que desarrollen habilidades a su propio ritmo. Las actividades pedagógicas implementadas captaron la atención de los niños y estimularon la capacidad para concentrarse y participar en las tareas de lectura. Los juegos didácticos favorecieron la motricidad, la socialización y el pensamiento crítico. Las actividades se ajustaron a los estilos de aprendizaje, respetando las necesidades y creando un ambiente de apoyo entre compañeros. El estudio muestra que el juego en el aula inclusiva es una herramienta eficaz para fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes con TDAH, al otorgar un aprendizaje adaptado y activo a sus necesidades. El enfoque cualitativo, centrado en el estudiante promovió un aprendizaje positivo, progresando al propio ritmo, logrando resultados exitosos tanto en lo académico como en lo social.

Palabras clave: Lectura, TDAH, juego, inclusión.

Abstract

This study seeks to strengthen the reading skills of second grade students diagnosed with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) by using games in an inclusive classroom. The didactic approach allowed children to learn from experiences and interaction. It focused on the importance of creating an inclusive environment, where they develop skills at their own pace. The pedagogical activities implemented captured the children's attention and stimulated their ability to concentrate and participate in reading tasks. The didactic games favored motor skills, socialization and critical thinking. Activities were adjusted to learning styles, respecting needs and creating a supportive environment among peers. The study shows that play in the inclusive classroom is an effective tool for strengthening the reading skills of students with ADHD, by providing learning that is adapted and active to their needs. The qualitative, student-centered approach promoted positive, self-paced learning, achieving successful academic and social outcomes.

Keywords: *Reading, ADHD, play, inclusion.*

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 6 |
| Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica | 8 |
| Pregunta de Investigación..... | 9 |
| Objetivos..... | 10 |
| Objetivo General..... | 10 |
| Objetivos Específicos | 10 |
| Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica | 11 |
| Marco de Referencia de la Planeación Didáctica | 16 |
| Planeación Didáctica..... | 19 |
| Enfoque Didáctico | 21 |
| Implementación..... | 24 |
| Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica..... | 29 |
| Conclusiones..... | 32 |
| Referencias Bibliográficas | 35 |
| Apéndices..... | 38 |

Lista de Apéndices

| | |
|--|----|
| Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i> | 38 |
|--|----|

Introducción

En la institución educativa Juan Calvino, se ha identificado un problema significativo en tres estudiantes de segundo grado relacionado con la baja adquisición de la lectura. Esta deficiencia en la competencia lectora provoca afectaciones negativas en el desarrollo integral del individuo, tanto en el aspecto cognitivo como social y emocional, al limitar su preparación para enfrentar los desafíos de la vida con mayor satisfacción.

Una de las causas subyacentes que contribuyen en la problemática son debidas a que algunos estudiantes en este grado están diagnosticados con TDAH, dificultando su concentración y capacidad para mantener sostenibilidad en su progreso de la lectura. Esta condición repercute directamente en su capacidad para participar en las actividades cotidianas del aprendizaje.

Para abordar esta problemática, se proponen estrategias pedagógicas innovadoras en las que se integren el juego como herramienta principal para fomentar la lectura, centrándose en crear un aprendizaje más dinámico y atractivo que logre responder a las necesidades de los estudiantes, especialmente aquellos que presentan TDAH.

Esta propuesta tiene como objetivo diseñar estrategias pedagógicas basadas en el juego como herramienta principal que fortalezcan competencia lectora en los estudiantes del segundo grado en el colegio Juan Calvino teniendo en cuenta su trastorno de atención e hiperactividad, reconociendo sus necesidades y dificultades específicas. (Soprano, 1997) infiere que: “La Hora de Juego Lingüística (HJL) es una técnica exploratoria concebida desde una perspectiva sociolingüística que considera la competencia comunicativa como situacional, interactiva, funcional y evolutiva” (p. 2). Aporta positivamente en el desarrollo integral de los niños a través del juego, fomentando la lectura y adaptando las estrategias pedagógicas a las necesidades específicas contribuyendo en el crecimiento y preparando a los niños para enfrentar desafíos.

Para trabajar la competencia lectora en los niños con trastornos de atención e hiperactividad (TDAH) a través del juego, se implementan estrategias que se ajustan a sus necesidades específicas ejecutándolas de manera efectiva y divertida.

Una de las actividades es el teatro de lectura, donde los niños son los principales personajes al dramatizar los cuentos, asumiendo roles de personajes en donde comprendan con mayor facilidad y mantengan su atención. Otra estrategia efectiva es el bingo de lectura que promueve la lectura individual y grupal, además, de fortalecer la escritura a través de las mismas palabras.

Y como tercera actividad se lleva a cabo con las TIC en pareja, fortaleciendo el trabajo en equipo, en la que se integra la lectura con la resolución de desafíos y pistas, despertando el compromiso de los niños mientras desarrollan sus habilidades de vocabulario y comprensión, adaptándose al estilo y ritmo de aprendizaje de los niños con TDAH.

Es importante que se trabaje la competencia lectora a través del juego para niños con trastorno de atención e hiperactividad, ya que se convierte en procesos transformadores brindando experiencias atractivas y efectivas. El juego proporciona un entorno de aprendizaje dinámico que envuelve la atención de cada niño y es adaptado a las necesidades específicas.

El juego ayuda a reducir la presión asociada con la lectura, minimiza las barreras cognitivas que enfrenten, fomentando un desarrollo efectivo de habilidades lectoras. Estas metodologías enriquecen y estimulan las habilidades, fomentan la interacción social y crean experiencias educativas más inclusivas y motivadoras.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grupo está conformado por 8 estudiantes de segundo grado, todos presentan un desempeño considerado. Se identifico la necesidad de estimular su avance para optimizar su aprendizaje en la lectura. A pesar de mostrar interés en aprender, el ritmo que llevan es lento, requiriendo enfoques adaptados a sus estilos o necesidades individuales.

Aunque el desarrollo adecuado, es primordial incluir estrategias que los desafíen y les permitan avanzar en la lectura, al ser un área de necesidad clave; es importante que tengan fluidez y decodificación. El grupo muestra interés por participar a través del juego, por esto, se aprovecha para mantener la motivación y fomentar un progreso significativo y continuo.

Esta deficiencia en la competencia lectora provoca afectaciones negativas en el desarrollo integral del individuo, tanto en el aspecto cognitivo como emocional y social, al limitar su preparación para enfrentar los desafíos de la vida con mayor satisfacción.

Una de las causas subyacentes que contribuyen en la problemática son debidas a que algunos estudiantes en este grado presentan dificultad en la adquisición de su aprendizaje, concentración y capacidad para mantener sostenibilidad en su progreso de la lectura. Esto repercute en su capacidad para participar en las actividades cotidianas del aprendizaje.

Para abordar esta problemática, se proponen estrategias pedagógicas innovadoras en las que se integren el juego como herramienta principal para fomentar la lectura, centrándose en crear un aprendizaje más dinámico y atractivo que logre responder a las necesidades de los estudiantes, especialmente aquellos que presentan TDAH.

Pregunta de Investigación

En el ámbito educativo, particularmente en aulas inclusivas que acogen a estudiantes que presentan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), es fundamental identificar y aplicar métodos de enseñanza se ajusten a las necesidades individuales de cada estudiante. En este contexto se abre la posibilidad de explorar a través de la pregunta: ¿cómo puede el uso del juego como estrategia pedagógica fortalecer las competencias lectoras en un aula inclusiva de segundo grado con estudiantes con TDAH en el colegio Juan Calvino?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar e implementar una estrategia de atención educativa desde el enfoque del juego para fortalecer las competencias lectoras en un aula inclusiva con estudiantes diagnosticados con TDAH, en el Colegio Juan Calvino.

Objetivos Específicos

Identificar las necesidades y barreras educativas para el diseño de ajustes razonables que permitan fortalecer las competencias lectoras desde el juego.

Implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego para fortalecer las competencias lectoras.

Revisar las estrategias de atención educativa basada en el juego, observando el progreso en las competencias lectoras de los estudiantes con TDAH y ajustando la estrategia según sea necesario.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La teoría educativa demuestra que los juegos no solamente son una manera divertida de aprender, sino que es un tema esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Según (Torres, 2007), “los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante” (p. 24). Esta idea es especialmente significativa para los estudiantes con TDAH, los cuales necesitan métodos activos y dinámicos que mantengan la atención y participación en clase.

El juego, además se convierte en una estrategia de aprendizaje que ayuda al estudiante a que resuelvan sus conflictos internos y resuelvan situaciones al tomar decisiones con sabiduría. Como menciona (Torres, 2007), “el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje conducido por otros medios represivos” (p. 23). Esto quiere decir que, al integrar el juego en los procesos educativos, los educadores no solo fomentan el aprendizaje de contenidos, sino que también apoyan el desarrollo social y emocional de cada estudiante.

Otra visión que refuerza la idea de que el juego tiene valor didáctico, es (Carrión, 2020) en la cual amplía la perspectiva definiéndola como “una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora” (p. 137). Para los estudiantes que presentan TDAH, los juegos facilitan el aprendizaje de sus habilidades específicas al mismo tiempo que el desarrollo personal y social, mejorando la comunicación e interacción dentro del grupo.

Además, “el juego representa para la niña y el niño el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, y a vivir experiencias placenteras” (Carrión, 2020). Esto resalta como el juego

permite a los estudiantes vivenciar sus emociones y frustraciones, convirtiéndose en una vía para expresar y procesar sus experiencias en un ambiente seguro y acogedor.

(Carrión, 2020) también afirma que “las capacidades de aprendizaje se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego” (p. 136). Cuando los niños participan de actividades lúdicas, se sienten empoderados y motivados. Este ambiente permite que los estudiantes con TDAH tengan experiencias de forma activa en su aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia pedagógica que apoya el desarrollo de la autodisciplina y la responsabilidad.

En otras palabras, leer no es solo proceso técnico, sino una manera de conectar a fondo con el contenido. Al hablar de competencias lectores, (Reyes, 2005) destaca que: “aprender a leer es ir afinando los mecanismos de diálogo con los textos de la cultura para construir sentidos vitales y transformadores como tarea permanente el sujeto” (p. 13). Aquí es donde el juego marca la diferencia: al permitir crear situaciones en donde los estudiantes logren interactuar con las palabras o textos de forma lúdica, trayendo una lectura más significativa y atractiva.

Además, los estudiantes con TDAH pueden mostrar desafíos concretos en la lectura. Los juegos diseñados para incluir refuerzos y repeticiones les permite poco a poco sobrepasar los obstáculos, mejorando la capacidad para recordar palabras y procesarlas, Como subraya (Campoverde, 2022) “el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño” (p. 2467). Así, se evidencia que, cuando se utilizan de forma correcta, los juegos no solo son diversión sino herramientas claves para el aprendizaje.

(Campoverde, 2022) también menciona que “en los primeros cursos, los síntomas de falta de atención tienen un impacto directo sobre la lectura de palabras” (p. 2467). Esto pone de relieve que los juegos ofrecen una manera más divertida y accesible de trabajar dificultades

desde el principio, apoyando el desarrollo de habilidades lectoras en una etapa crucial. Este enfoque adaptativo permite que los estudiantes tengan un apoyo en su desarrollo académico para que manejen sus dificultades.

(Campoverde, 2022) también subraya la importancia de intervenir tempranamente y adaptar las estrategias pedagógicas:

En la mayoría de los niños, las dificultades del aprendizaje suelen ser ya muy evidentes en los primeros años escolares. Sin embargo, en algunos casos, estas dificultades pueden no manifestarse hasta cursos más avanzados cuando las exigencias académicas superen las capacidades limitadas del menor.

Esto pone de relieve que los juegos ofrecen una forma más divertida y accesible de abordar dificultades desde el principio, para apoyar el desarrollo de habilidades lectoras en una etapa crucial. Este enfoque adaptativo ayuda a asegurar que los estudiantes reciban el apoyo adecuado en cada etapa de su desarrollo académico, evitando que las dificultades se puedan manejar con menos dificultad.

Por ende, trabajar las habilidades más allá de solo la decodificación de palabras. Como señala (Campoverde, 2022), “saber leer no es solo poder codificar un conjunto de grafías y pronunciarlas de manera correcta, sino que, fundamentalmente, se trata de comprender aquello que se lee” (p. 2464). Este proceso es fundamental para todos los estudiantes, considerablemente para aquellos con TDAH, al beneficiarse de métodos que incluyan el juego, al adquirir un aprendizaje de la lectura a través de elementos lúdicos y logré conectar con el material y entender significativamente.

Por esta razón, los educadores juegan un papel importante en la creación de un entorno propicio para la lectura, como menciona (Reyes, 2005). Un ambiente que fomente la lectura implica cultivar espacios físicos y emocionales donde los niños se sientan motivados en su

proceso de aprendizaje, enriqueciendo su desarrollo emocional al convertir la lectura en una actividad significativa y compartida.

La lectura, permite mantener un diálogo activo y dinámico entre el lector y el texto, según (Reyes, 2005) destaca que “la lectura supone más que un mero conjunto de habilidades secuenciales, implica un complejo proceso de diálogo y de negociación de sentidos” (p. 12). Esto indica que el usar el juego en aulas inclusivas puede ser efectivo, ya que, aprenden, interpretan y discuten un contenido Mientras practican la lectura en actividades lúdicas.

La investigación de cómo usar el juego puede fortalecer las competencias lectoras en un aula inclusiva se dirigen en una estrategia específica y llevar su implementación a la práctica. Al investigar cómo los juegos pueden integrarse en el currículo, se puede evaluar la efectividad para satisfacer las necesidades de los estudiantes con TDAH. Por ende, busca asimilar el impacto de los juegos y cómo pueden ser aplicados de forma efectiva y mejorar el aprendizaje en un contexto real.

El carácter político de la investigación, según (Pérez, 2003) se alude a la capacidad de impactar en prácticas educativas y políticas que afecte a los estudiantes. En esta propuesta pedagógica, cuál significa que, al integrar estrategias de juegos inclusivas, hoy se promueve una educación más equitativa que responda a la diversidad de los estudiantes, adaptando los métodos de enseñanza para hacer más inclusivos apoyando a los estudiantes con TDAH y contribuyendo a un sistema educativo más justo para todos.

La perspectiva crítica de la propuesta pedagógica lleva su enfoque en cuestionar y reevaluar las prácticas educativas tradicionales que pueden no será efectivas para todos los estudiantes, pero qué, al usar como alternativa en juegos en los métodos tradicionales, hoy se brinda una forma innovadora para que los estudiantes con TDAH se involucren en el

aprendizaje. La crítica va dirigida a mejorar y detectar soluciones que se puedan ajustar a las necesidades de cada estudiante.

Finalmente, el implementar el juego como estrategia pedagógica en el Colegio Juan Calvino puede traer transformación en el entorno educativo. Al aplicar estas estrategias inclusivas, se crea un ambiente de aprendizaje que valora y fomenta la individualidad de los estudiantes, permitiendo maximizar su potencial tanto académico como personal. La propuesta mejora las competencias lectoras y contribuye en una educación equitativa e inclusiva.

Así mismo, es fundamental darle importancia a la lectura como una herramienta clave para la participación democrática y el desarrollo del pensamiento crítico. (Reyes, 2005) infiere que “formar lectores es mucho más que alfabetizar, y debe constituirse en pilar del ejercicio pleno de la ciudadanía” (pp. 8-9). Esto resalta que los niños no solo deben aprender a leer, sino pensar críticamente. En este sentido, el juego es un medio para crear ciudadanos más críticos y conscientes.

En conclusión, el usar el juego como herramienta pedagógica en un aula inclusiva para estudiantes con TDAH se basa en una teoría sólida educativa, no solo facilita el aprendizaje de las habilidades lectoras, sino que promueve una educación que logra responder a la divergencia de las estudiantes en el ámbito escolar, transformando de forma positiva el contexto educativo en el Colegio Juan Calvino.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La planeación didáctica es un proceso esencial en la educación, al buscar atender las necesidades de todos los estudiantes, especialmente en aquellos que presentan condiciones como el TDAH. En este sentido, las reflexiones de (Medina, y Tobón, 2010) ofrecen un marco teórico valioso para entender la importancia de una propuesta pedagógica crítica y contextualizada. A continuación, cómo los lineamientos curriculares, la formación basada en competencias y el rol del docente puede transformar el aula en un espacio inclusivo y enriquecedor.

Las bases curriculares y los estándares por competencia destacan la importancia de un aprendizaje significativo, en el que promueve la participación de los estudiantes, incluyendo aquellos con TDAH. Según los Derechos Básicos de Aprendizaje, "el aprendizaje debe ser significativo y contextualizado, promoviendo la participación de los estudiantes en su proceso formativo" (Ministerio de Educación Nacional, 2020) La investigación sugiere usar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia lectora, brindando entornos motivadores y accesibles. Este enfoque facilita el aprendizaje de la lectura y enfatiza la necesidad de prácticas más inclusivas.

La formación basada en competencias es otro aspecto clave en el nivel de aprendizaje básico de la lectura, por esto, es necesario implementar la comprensión lectora, interacción oral, pensamiento crítico e interacción oral a través del juego. Juegos compromete a los niños manteniendo los concentrados y llevando a que comprendan la lectura en un entorno menos intimidante para ellos. (Vasquez Bustamante, 2018) refiere que:

Las competencias lectoras y escritoras son fundamentales en la enseñanza desde básica primaria, puesto que estas propician el desarrollo de todas las áreas del conocimiento, en la actualidad los jóvenes presentan poco interés por desarrollar este proceso, por tal razón

surge la necesidad de fortalecer las competencias lectoras a través de la investigación como estrategia pedagógica (p. 11)

Según (Medina, y Tobón, 2010), las competencias son un conjunto integrado de conocimientos, actitudes, habilidades y valores que permiten a los individuos actuar de forma efectiva en distintos contextos, en las que no solo se adquiere información, sino se aplica y se lleva a la práctica en situaciones reales. Al relacionar la pregunta investigadora con el aspecto ontológico y las dimensiones claves de las competencias se puede observar que tiene un enfoque holístico, en el que favorece las competencias lectoras al transmitir conocimientos mientras experimentan, interactúan y expresan sus emociones.

Por esta razón, la propuesta integra juegos y metodologías activas que van de la mano con la educación basada en competencias, cuyo objetivo según (Medina, y Tobón, 2010), es mejorar la calidad educativa, al involucrar a los estudiantes en dinámicas lúdicas, favoreciendo un aprendizaje activo que promueve el desarrollo cognitivo y socioemocional. Esto permite aumentar el interés por aprender, la retención de conocimientos y adaptándose a las necesidades individuales de cada alumno. Crisol et al. cómo se cita en (Yamileth Arteaga Alcívar, & Leticia Rosalía Chico Hidalgo., 2023) “resaltan la importancia de crear un entorno inclusivo en el aula, donde se brinden las condiciones necesarias para el aprendizaje de todos los estudiantes” (p. 381).

La participación de estudiantes con TDAH en juegos no solo enriquece su experiencia, sino que también fortalecen el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales. Al involucrarse en estas dinámicas lúdicas, asimilan contenidos de forma más efectiva y se sienten parte del proceso educativo que les da el espacio para que escuchen su voz y su agencia, permitiendo que el ambiente sea más inclusivo que refuerza la motivación y la construcción de

un aprendizaje significativo que les permite manifestar en el aula, la integración y el desarrollo integral.

Finalmente, según (Medina, y Tobón, 2010), las competencias incluyen la capacidad de planificar, evaluar y mediar en el proceso de enseñanza – aprendizaje. En la práctica, cada una de las competencias son importantes. La planificación estratégica permite anticipar las necesidades de los estudiantes con TDAH y adaptar las actividades. La evaluación no se centra explícitamente en el rendimiento académico, sino también en el proceso individual, estimulando el ambiente de aprendizaje equitativo e inclusivo.

En conclusión, la planeación didáctica debe ser un proceso dinámico que contemple las necesidades de todos los estudiantes, especialmente en aquellos con TDAH. Al integrar lineamientos curriculares y la formación basada en competencias, estableciendo un marco que promueve la inclusión y la calidad educativa. Como maestro reflexivo, se debe tener un papel importante en el proceso: cuestionar y adaptar las practicas garantizando que cada estudiante tenga las mismas oportunidades de aprender y desarrollarse totalmente. La educación debe ser un espacio que valore la diversidad y fomente el aprendizaje significativo.

Planeación Didáctica

La metodología empleada en esta investigación se fundamentó en la secuencia didáctica titulada “Diversión lectora: Fortaleciendo habilidades a través del juego” con el objetivo de diseñar e implementar una estrategia de atención educativa desde el enfoque del juego para fortalecer las competencias lectoras en un aula inclusiva con estudiantes diagnosticados con TDAH, en el Colegio Juan Calvino. Cada una de las siguientes propuestas está encaminada con los objetivos específicos diseñados para el estudio, asegurando un enfoque coherente.

Teniendo en cuenta, el primer objetivo específico consistiendo en identificar las necesidades y barreras educativas para el diseño de ajustes razonables que permitan fortalecer las competencias lectoras desde el juego, se estableció favorecer el reconocimiento de la lectura, a través de la participación en una “búsqueda del tesoro” literaria en la que deberán encontrar pistas escondidas relacionadas con un texto previamente leído, la cual contendrá preguntas o actividades que ayudarán a profundizar su comprensión del texto, y como producto susceptible se obtendrá una creación creativa con un mapa del tesoro literario, en el que le permite recordar y analizar la historia, la atención, concentración, colaboración y respeto entre compañeros.

Por consiguiente, relacionando el segundo objetivo específico consistiendo en implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego para fortalecer las competencias lectoras, se instauró la actividad de un “bingo con palabras” permitiendo reforzar la comprensión del video “Roberto el escultor de nubes”. Cada niño recibirá un cartón con palabras clave extraídas del video, los estudiantes deberán cubrir la palabra al reconocerlas al ser leídas en voz alta. Al completar el bingo, cada estudiante escribirá una oración usen cuando las palabras de su cartón. Posteriormente, leerán sus oraciones y podrán compararlas con el compañero que haya

seleccionado la misma palabra, Promoviendo la interacción y el fortalecimiento de sus habilidades de expresión escrita y oral.

Finalizando, con el tercer objetivo específico consistiendo en revisar las estrategias de atención educativa basada en el juego, midiendo el progreso en las competencias lectoras de los estudiantes con TDAH y ajustando la estrategia según sea necesario. Los estudiantes participarán en una actividad titulada “frases mágicas”, elaborada para potenciar su atención, concentración, trabajo en equipo, vocabulario y habilidades de redacción. Durante la actividad, los estudiantes escucharán un cuento de manera interactiva, permitiendo sumergirse en el relato y facilitar su comprensión. Haciendo uso de las TIC se formulará preguntas que estimulen el pensamiento crítico. Luego, tendrán la oportunidad de elaborar un título para la historia y como productos susceptibles para el análisis se obtendrán resultados directamente de la aplicación para dar conocimiento a la docente de los avances y las estrategias a mejora.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico es el desarrollo de competencias, especialmente estrategia pedagógica para fortalecer las competencias lectoras en un aula inclusiva de segundo grado con estudiantes diagnosticado con TDAH. Este enfoque busca colaborar a la construcción de ciudadanía, tal como lo establece el (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Por lo tanto, se sostiene que la secuencia didáctica “Diversión lectora: fortaleciendo habilidades a través del juego” promueve el avance en diversas áreas, alineándose con las categorías del documento del MEN sobre inclusión, que enfatiza la importancia de adaptar las prácticas educativas con el objetivo de atender la diversidad de aprendizajes, Logrando que se sientan valorados y motivados al participar en su proceso de aprendizaje.

Es importante destacar que la elaboración de este estudio se fundamenta en los referentes técnicos que respaldan su diseño como el DBA de lenguaje, Bases curriculares para la Educación Inicial y Preescolar, y el Ministerio de Educación Nacional (2013), comparten ideas en común: promover el desarrollo de competencias lectoras en niños niñas y jóvenes. Esta promoción busca formar ciudadanos críticos y participativos, capaces de contribuir a la transformación social.

Por consiguiente, el diseño de la secuencia “Diversión lectora: fortaleciendo habilidades a través del juego” se basa en los desarrollos teóricos como (Carrión, 2020), (Torres, 2007), (Reyes, 2005), (Campoverde, 2022) y (Pérez, 2003) que radican en su énfasis en el papel de la lectura como herramienta esencial para la construcción de una ciudadanía activa. En las que destacan el juego como un medio para involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, la lectura no solo como un proceso cognitivo, sino una práctica social que fomenta la interacción y el diálogo, la importancia de estrategias inclusivas que trabajan la diversidad de estilos de aprendizaje y, por

último, la necesidad de adaptar los contextos educativos para la construcción de un marco sólido en las competencias lectoras.

Por esta razón, la secuencia didáctica se focalizó en actividades que enfatizarán en mejorar la competencia lectora haciendo uso del juego, como un enfoque de innovación para ir cerrando las brechas educativas, ya que, los juegos permiten que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, especialmente en los que sienten desinterés por métodos tradicionales. Además, fomenta la inclusión beneficiando a todos los niños, incluyendo los que presentan trastorno de atención e hiperactividad, permitiendo la interacción, comprensión y contextualización. Al ofrecer actividades didácticas, se atienden diversos estilos de aprendizaje, logrando que cada individuo encuentre un estilo de aprendizaje diferente. Así, el uso del juego contribuye en el desarrollo integral de los estudiantes y es útil como estrategia pedagógica que fortalece las competencias lectoras en un aula inclusiva de segundo grado.

Con base a lo anterior, teniendo en cuenta las necesidades específicas de los estudiantes, en el diagnóstico se identificó la baja adquisición de la lectura en 3 estudiantes de segundo grado, afectando su desarrollo integral, la concentración y la sostenibilidad del aprendizaje, no obstante, se busca el interés por la comprensión de lectura a través del juegos, por lo tanto, la secuencia didáctica está orientada a crear un ambiente inclusivo, transformándolas debilidades en oportunidades de aprendizaje impulsando las competencias lectoras de los estudiantes diagnosticados con TDAH.

Es por esto que, para iniciar la secuencia encaminada a identificar las necesidades y barreras educativas para el diseño de ajustes razonables que permitan fortalecer las competencias lectoras desde el juego, de tal forma que el vínculo del juego a través del teatro para identificar saberes previos de los estudiantes, se observan los diferentes ritmos de los estudiantes al tener los

objetivos claros, seleccionar un contenido de interés, planificar la actividad teatral, buscando espacios de reflexión y retroalimentación, considerando las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje, transformando una experiencia enriquecedora que fomenta la participación, la creatividad y el desarrollo de competencias comunicativas.

En este sentido, la secuencia didáctica, en las actividades pedagógicas y lúdicas permite medir y observar los cambios relacionados con el juego como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias lectoras en un aula inclusiva tendrá un impacto positivo en los estudiantes del grado segundo, aún más en aquellos que presentan TDAH, al brindarle aspectos de interés y motivación en su aprendizaje.

Finalmente, cabe insistir que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que sustenta este estudio brinda la oportunidad de fortalecer reflexiones sobre el ejercicio pedagógico, al establecer vínculos significativos permiten la comprensión de la importancia de adaptar estrategias pedagógicas a las necesidades individuales de cada estudiante, dado que, el juego facilita la participación y la exploración de la lectura en un entorno que disminuya la coacción. Por otra parte, como intelectual transformativo, diseñar una secuencia didáctica posibilita observar como el juego transforma el aprendizaje, mientras se abordan las necesidades cognitivas y trayendo reflexiones que refuercen la convicción de brindar un aprendizaje inclusivo y adaptativo.

Implementación

La sesión del 15 de octubre de 2024 se desarrolló entre las 2:30 y las 4:30 de la tarde con un tiempo de 20 minutos de descanso. En primera instancia, se realizó la presentación de la docente en formación dando conocimiento el acompañamiento en las tres sesiones a trabajar.

Se implementó una actividad didáctica diseñada para trabajar la lectura, utilizando el cuento “Los tres vagos”. Este momento permitió a los estudiantes conocer el marco de la clase y la participación de forma activa.

El enfoque tuvo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes fomentando el interés por la lectura a través de un cuento. Se buscó activar a los estudiantes con estiramientos. Las preguntas formuladas durante la lectura promovieron la participación, permitiendo que los estudiantes conectaran con sus conocimientos y experiencias, dando como resultado un aprendizaje significativo.

Algunas de las respuestas a las preguntas: ¿por qué podría morir el Rey?, ¿algunos de ustedes saben que es ser vago?, ¿están bien las respuestas de los hijos al Rey?, ¿deberían de dejarles a ellos el reino?, ¿fue correcta la decisión del Rey?: “El concepto de “vago” para ellos era como una persona de la calle al que llaman “ñero”, el Rey moría por una enfermedad o por viejo, la decisión. no fue correcta porque ninguno trabajaba, la decisión fue correcta porque los hijos se quedan con lo de los padres y para tener mucho dinero”.

Los materiales y la organización del espacio fueron cruciales para el éxito de la actividad. El “Mapa del Tesoro Literario” fue una herramienta interactiva y facilitó la interacción entre los grupos, escogieron roles de lector, buscador y anotador, contribuyendo el trabajo autónomo y cooperativos. Este enfoque evitó conflictos y fortaleció la responsabilidad en cada grupo.

Por último, cada estudiante realizó un dibujo de lo que más le llamó la atención de la historia, teniendo como resultado las siguientes expresiones artísticas: el Rey en sus últimos momentos de vida, los hermanos no escogidos molestos, el Rey y su hijo más vago, el Rey y sus dos hijos (en forma de leones) y los tres hijos vagos. Los tres hijos vagos. Los tres hijos vagos.

La sesión del 17 de octubre de 2024 se desarrolló entre las 9:00 y las 10:00 de la mañana, se centró en promover la lectura y la creatividad por medio de una serie de actividades lúdicas. Se dio inicio con un saludo cálido, contribuyendo a un ambiente de relajación e integración, al sentarse y prepararse mentalmente para participar en la sesión.

Lo propuesto en esta actividad atendió las necesidades educativas de los estudiantes utilizando un vídeo atractivo, “Roberto el escultor de nubes” que resalta la imaginación y la lectura. Luego, se les hizo una intervención con las interrogantes: ¿Alguna vez han hecho lo que hacía Roberto? (buscar figuras en las nubes), ¿cuál era el color favorito de Roberto?, ¿han leído cuentos?

Dando las respuestas: Si, una vez que fui a la finca de mis nonos me acosté en el suelo y comencé a ver, vi un perro, corazones; yo una vez con mi primo vimos un dinosaurio. Y si han leído cuentos y sus favoritos han sido: los tres cerditos, Pinocho, el patito feo. Otros mencionaron comics de Batman, Flash y Superman.

Los materiales sugeridos y la organización del espacio fueron fundamentales para la implementación, el vídeo captó la atención y la disposición de los estudiantes en sus puestos permitió la concentración, el desarrollo de la lectura en los cartones de bingo que se les entregó a cada estudiante, promovió el juego y aprendizaje simultáneo.

Al ir sacando palabras por palabra, cada niño leía y la buscaba en su cartón para poder taparla si estaba en su conjunto de palabras. El estudiante ganador fue un niño que presenta

deficiencia en su aprendizaje, provocando satisfacción y alegría, al mismo tiempo reforzó la autoestima y generó sensación de logro al ser un desafío para él en otros contextos.

Después, se le entrego a cada estudiante una hoja de papel en blanco y se les indico que escribieran una oración con las palabras encontradas en el cartón del bingo. Cada uno comenzó a mencionar las frases, mientras escribían deletreaban por silabas hasta terminar la oración indicada.

Por último, intercambiaron oraciones y ganador del bingo Alberth comenzó con la primera palabra “manta” con la frase “me gusta dormir con mi manta” y los demás respondieron con: “la manta me abriga”, “el cielo es muy bonito”, “el cielo es azul”, “me gusta ver las nubes del cielo”, y así hasta terminar con las demás palabras y compañeros. Se evidencio la falta de ortografía al aún no conocen muy bien la gramática de las palabras.

Al niño que se le observo dificultad en el lenguaje se le cambio la actividad, consistiendo en mencionar la palabra, él la buscaba y transcribía, demostrando el compromiso con la inclusión y la atención a la diversidad, aspectos importantes en la educación contemporánea para que la participación del estudiante sea activa y se promueva el aprendizaje esperado.

La implementación de la sesión cumplió con los aprendizajes esperados porque no solo participaron en la lectura, sino en el desarrollo de las habilidades de escritura y gramática de una forma diferente. Cada uno mostró un entusiasmo por cada momento de la actividad adquiriendo un aprendizaje significativo, reforzando la conexión de la diversión con el contenido.

La sesión del 22 de octubre de 2024 se centró en promover la lectura y la creatividad por medio de una serie de actividades lúdicas a través de las TIC. En el contexto, la actividad consistió en la proyección de un cuento en el televisor, permitiendo que cada estudiante leyera y visualizará las imágenes asociadas.

Se inicio preguntando ¿de qué creen que se trata la lectura? a los que dieron respuesta “del Rey de la selva”; ¿en dónde creen que vive el león?, “en la selva” “en el bosque”.

Mediante se iba leyendo el cuento de forma modulada para que todos entendieran y recibieran la información, dos estudiantes leían de forma rápida el párrafo. Así mismo, mediante se iba pasando el párrafo los estudiantes leían palabras claves como los nombres de los personajes, se leía la oración que la tenía, se pausaba la lectura y ellos terminaban la frase.

Después de leer el cuento, los niños se sentaron en el suelo formando un círculo para comenzar con las oraciones entrelazadas. La palabra de ejemplo fue León y la de comenzar la actividad fue “estrellas”, escogida por el estudiante acompañante de noveno grado, la primera frase fue: Las estrellas iluminan la noche, y siguiendo con las demás formulaciones, en la noche las ovejas se pierden en el bosque, en el bosque las hienas persiguen ovejas, a las ovejas las matan los cazadores, los cazadores van al bosque a buscar animales, los animales comen pasto, el pasto es verde y bonito,

Realizaron parejas y cada grupo tenía un computador para compartir y realizar la actividad en la plataforma de Google Forms en la que encontraban preguntas relacionadas con el cuento. Así mismo, en el juego de Wordwall “comprensión de lectura, cuestionario”: obtuvieron los siguientes resultados: 5/6, 5/6, 5/6 y 6/6.

El trabajo en parejas y grupos, junto con los recursos tecnológicos, facilitar el aprendizaje colaborativo y la involucración de herramientas tecnológicas enriqueciendo la experiencia en el aprendizaje. Por otra parte, el tiempo establecido fue adecuada para responder a las necesidades educativas de los estudiantes, logrando mantener el interés y la atención en toda la sesión.

La estrategia de evaluación implementada se ajustó a las capacidades de los estudiantes, demostrando la comprensión de textos de forma interactiva, facilitando la mediación y una

evaluación menos estresante y más atractiva y más en aquellos que presentan dificultad en su aprendizaje y déficit en su lenguaje.

Las acciones realizadas en la intervención, como el uso de preguntas abiertas, la resolución de problemas y promoción de un ambiente de respeto, fueron fundamentales para llevar a cabo el aprendizaje esperado, además de, usar materiales que captará la atención de los estudiantes y facilitar el enfoque interactivo beneficiando la experiencia en el aprendizaje.

Al hacer referencia al tiempo asignado para las actividades, de dos horas fue adecuado, permitió que tuvieran el tiempo pertinente para reflexionar, participar en las interrogantes y completar cada sesión, afianzando un proceso de aprendizaje profundo, ya que, los estudiantes adquirieron y aplicaron lo aprendido sin sentirse agobiados por terminar rápido.

Finalmente, la estrategia de evaluación fue elaborada para adaptarse a las NEE de los participantes, en la que se evaluó el conocimiento, la capacidad para trabajar en equipo y expresar ideas creativas. Permitted una visión integral brindando información valiosa para las siguientes intervenciones, al verse la coherencia con la planeación, no fue un examen tradicional, sino una interpretación personal.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La secuencia didáctica obtuvo como resultados positivos brindando datos significativos que mostró el impacto en el aprendizaje de los estudiantes y a la docente en formación. Los resultados muestran la relación positiva entre las estrategias implementadas y el desarrollo de las habilidades lectoras en los niños. El desempeño de la docente demuestra la adaptación en las necesidades específicas de los estudiantes, al incorporar metodologías creativas, como el juego.

No obstante, se recomienda introducir actividades que incentiven a los estudiantes a crear sus propias historias y responder preguntas abiertas sobre lo que leen, un aspecto que enriquece más la experiencia aprendizaje, como menciona (Campoverde, 2022) “todo docente debe poseer en su planificación particular de trabajo un sin fin de estrategias que motiven al estudiante a aprender de manera práctica, donde sea él su propio constructor de su aprendizaje” (p. 2464).

Por otro lado, el impacto de la propuesta pedagógica innovadora muestra cómo los estudiantes mejoran en el aprendizaje. Aunque, los resultados indiquen una mejora moderada en la comprensión de lectura, se denota el aumento en la confianza de los estudiantes al practicar la lectura en voz alta, indicado que se potenció el desarrollo emocional y académico al participar en las actividades que capturan su interés. (Reyes, 2005) refuerza los anterior al decir que: cuyos beneficios han sido ampliamente demostrados, suma otras aún en etapa experimental pero que también han demostrado ser útiles como la conciencia fonológica; el aprendizaje de vocabulario nuevo y la intervención en grupos pequeños de aquellos niños que presentan dificultades en las áreas de lenguaje comprensivo y expresivo. (38)

Los aspectos que pudieron influir en los resultados de aprendizaje en los estudiantes fue la intervención de las actividades en varios aspectos como la motivación y el compromiso, la interacción y la participación al fomentar la cooperación, y la interacción social al apreciar y

respetar los diferentes estilos de aprendizajes, desarrollaron habilidades cognitivas como la concentración y pensamiento crítico y fomentaron la autonomía en las actividades.

Las actividades pedagógicas a través del juego para fortalecer la competencia lectora trajeron consigo que los niños intervinieran y captaran su atención de una forma más efectiva que los métodos tradicionales, ayudando a la memoria y retención, sin embargo, trae dificultades en la impulsividad y su control, regulación de emociones y frustraciones, y no reciben instrucciones complejas o secuenciales lo que puede desorganizar sus acciones y pensamientos.

Por esto, es necesario diseñar actividades de corta duración y manejables, incorporando cambios de actividades para liberar energías y se renueve el interés, establecer reglas concisas para que logren responder a cada estímulo. Personalizar el ritmo de cada juego es clave para atender a las necesidades individuales de cada estudiante. Como menciona (Campoverde, 2022):

Esta investigación está elaborada con el anhelo de lograr grandes avances dentro de la misma, para poder brindar a los niños una mejor educación y a los maestros una herramienta más en los procesos de enseñanza aprendizaje de los contenidos del plan y programa de estudios de educación primaria. (p. 2469)

En base a lo anterior, y a la pregunta investigadora, es importantes resaltar la relación, al identificarse las habilidades específicas de lectura, se enfocó en la integración y participación de todos los estudiantes promoviendo un ambiente equitativo, se adaptaron los juegos en base a las necesidades individuales beneficiando y fortaleciendo la lectura de palabras y frases cortas.

Por consiguiente, desde el rol como docente la planeación didáctica en un aula inclusiva para fortalecer las competencias lectoras a través del juego es necesario resaltar, los juegos que combinan lo visual auditivo y kinestésico ayudando a captar la atención y manteniendo la motivación de todos los estudiantes, permitiendo que cada niño con diferente estilo de

aprendizaje se involucren activamente, fomentando un aprendizaje efectivo, integrador y adaptado a las necesidades y habilidades de cada individuo.

Es por esta razón, que la planeación es indispensable en la práctica pedagógica al ser fundamental en un aula inclusiva, en la que se permite diseñar actividades flexibles y adaptables, teniendo el poder de generar experiencias agradables y motivadoras mientras desarrollan habilidades socioemocionales, potencian y mantienen la atención, comprenden, analizan y desarrollan su vocabulario, facilitando el aprendizaje progresivo de habilidades complejas, enriqueciendo y preparando al niño para que enfrente desafíos futuros. (Carrión, 2020) refiere que:

Los docentes debemos conocer y tener claro que el juego es indispensable para el aprendizaje de los educandos, por lo tanto, es necesario recrearlo diariamente con la finalidad inicial de que el niño empiece a relacionarse con otras personas y empiece a tener contacto con el mundo que le rodea, con el objetivo de incrementar logros importantes en el desarrollo de su creatividad y en el proceso de aprendizaje. (p. 139)

Finalmente, la ruta pedagógica innovadora demostró tener un enfoque efectivo para hablar de estudiantes de segundo del colegio Juan Calvino, incluyendo a los que presentan TDAH. El trabajo de un docente en formación receptivo y empático, junto con las estrategias lúdicas y colaborativas, crearon un entorno de aprendizaje enriquecedor. Cada uno de los resultados reflejaron el éxito del proyecto y la importancia de seguir realizando actividades adaptadas a las necesidades educativas de cada estudiante.

Conclusiones

El propósito del trabajo de investigación fue diseñar e implementar una estrategia pedagógica de atención educativa basada en el juego, con el objetivo de fortalecer las competencias lectoras en un aula inclusiva de segundo grado, específicamente con estudiantes diagnosticados con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), en el colegio Juan Calvino.

A lo largo de la investigación, se propusieron objetivos específicos: identificar las necesidades y barreras educativas, implementar estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego; y revisar el impacto de estas estrategias mediante la medición de los avances de las competencias lectoras, ajustándolas a lo largo del proceso. La ejecución permitió una reflexión amplia sobre la importancia de adaptar la enseñanza de acuerdo con las características particulares de los estudiantes y la necesidad de crear ambientes inclusivos de aprendizaje.

En primer lugar, el proceso consistió en identificar las necesidades y barreras educativas que presentaban los estudiantes con dificultad en su aprendizaje, lo cual fue fundamental para diseñar estrategias adecuadas. Durante las primeras observaciones, se detectaron dificultades que afectaban la participación de los niños en las actividades de lectura, destacándose la falta de atención sostenida, la inquietud motriz, la impulsividad y la dificultad para organizar tareas. Así mismo, se observó que los métodos tradicionales de enseñanza no lograban captar el interés de los niños ni promover un aprendizaje significativo.

A partir de esto, fue necesario ajustar razonablemente la estrategia pedagógica, adaptando las actividades a las características del grupo. Los ajustes incorporaron dinámicas integrando el cuerpo y el movimiento, el uso de juegos didácticos, actividades visuales y colaborativas, integrando las TIC para facilitar la concentración y comprensión. Estas adaptaciones lograron

trabajar un ambiente de aprendizaje más inclusivo, respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

En segundo lugar, implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego, fue esencial para garantizar los resultados positivos observados en el grupo. El juego, como herramienta pedagógica, otorgó a los estudiantes interactuar de manera lúdica con los contenidos, Favoreciendo el desarrollo de habilidades lectoras de manera atractiva y dinámica. Se implementaron juegos de palabras, Actividades de comprensión, y ejercicios en los que debían trabajar en equipo. Estos juegos, beneficiaron en el aprendizaje de la lectura y la promoción de la cooperación, tolerancia y respeto por la individualidad.

El utilizar el juego como herramienta pedagógica brinda ventajas para canalizar energías de manera positiva y concentración en las actividades, reduciendo las distracciones en niños que deben de potenciar esta característica. Además, el juego permitió experiencias en los niños en los que aprenden de sus propios errores, lo cual es fundamental en el enfoque constructivista, donde aprenden a partir de la interacción con el entorno y las experiencias personales.

La variedad de juegos diseñados estimuló la atención de los estudiantes y promovió el desarrollo de competencias lectoras de manera integral, involucrando aspectos como la decodificación de palabras, la fluidez lectora, la comprensión lectora y la expresión oral. Por medio de la repetición y actividades creativas, los estudiantes pudieron Asimilar de forma más auténtica los contenidos relacionados con la lectura.

En tercer lugar, medir el progreso en las competencias lectoras de los estudiantes fue necesario para ajustar las estrategias pedagógicas. A lo largo del proceso, se implementaron evaluaciones periódicas que facilitaron observar de manera clara el avance de los estudiantes en áreas clave como la interacción con el contenido, la lectura en voz alta y comprensión de textos.

A través de estas fue posible analizar un progreso significativo en las competencias lectoras, concretamente en aquellos con mayores dificultades iniciales.

Aunque, los resultados mostraron que no todos los estudiantes progresaban al mismo ritmo, Algunos mostraron mayor fluidez lectora, mientras que otros necesitaban más tiempo en el desarrollo de habilidades de comprensión profunda. Esta novedad señala la necesidad de ajustar las estrategias pedagógicas de forma individualizada, dando a cada niño un tiempo y variedad adecuada de recursos que faciliten su aprendizaje.

En conclusión, este trabajo de investigación permite constatar que el juego, al incorporarse como estrategia pedagógica dentro de un aula inclusiva, es una herramienta efectiva para fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes con TDAH. La implementación de este enfoque basado en el juego, resultó ser una estrategia favorable para mejorar significativamente la capacidad de concentración, atención y comprensión lectora, alcanzando avances que posiblemente no se habrían alcanzado a través de métodos tradicionales.

El enfoque constructivista, al colocar el estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, fue crucial para diseñar actividades que promovieran el aprendizaje de la lectura y el respeto por los diferentes ritmos y necesidades de los estudiantes. Esta experiencia reafirma la importancia de crear ajustes razonables en la enseñanza, basándose en la observación de las necesidades de los estudiantes y la flexibilidad pedagógica para hacer adaptaciones a lo requerido.

Finalmente, la investigación demuestra que la educación inclusiva no solo es posible, sino que contiene un alto grado de efectividad en el momento que se implementan estrategias pedagógicas innovadoras como el juego, que brinden aquí todos los estudiantes accedan al conocimiento y se desarrollen plenamente independientemente de sus dificultades.

Referencias Bibliográficas

- Angulo Dajome, M. M., Moreno Guevara, O. E., & Sánchez Estacio, A. P. (2024). *Estrategia Didáctica Basada en Juegos Tradicionales para Fortalecer la Competencia Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 4885-4901. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11690
- Carrión, A. L. A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoYSuImportanciaCulturalEnElAprendizajeDeLosN-7398049.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:* https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- (Ministerio de Educación Nacional, 2020)Reyes, Y. (2005). *La lectura en la primera infancia. Documento de trabajo. Elaborado a solicitud del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe–CERLALC. Bogotá DC Disponible On line: www.oei.es/inicial/articulos/lectura_primera_infancia.pdf Acceso: Diciembre, 27.* http://funsepa.net/guatemala/docs/lectura_primera_infancia.pdf
- Reyes, Y. (2005). *La lectura en la primera infancia. Documento de trabajo. Elaborado a solicitud del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe–CERLALC. Bogotá DC Disponible On line: www.oei.es/inicial/articulos/lectura_primera_infancia.pdf Acceso: Diciembre, 27.* http://funsepa.net/guatemala/docs/lectura_primera_infancia.pdf

Sánchez-Carmona, A. J., Albert, J., López-Martín, S., Calleja-Pérez, B., Fernández-Mayoralas, D. M., Jiménez de Domingo, A., ... & Fernández-Jaén, A. (2023). *El impacto del TDAH sobre la lectura. MEDICINA (Buenos Aires)*, 83, 22-26.

https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0025-76802023000300022&script=sci_arttext

Soprano, A. M. (1997). *La hora de juego lingüística. Buenos Aires, Editorial de Belgrano.*

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQ](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[njkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[MLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

[oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57360234/edoc.site_soprano-hora-de-juego-linguistica-libre.pdf?1536796979=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAna_Maria_Soprano.pdf&Expires=1698184870&Signature=XYj4hBSPa6kRI~A7xmn3cn826EtLNOuFt~qZY30gHDuv4rWbo1fh4yBtaQnjkjem4iJTPVTu~mj2-EQXa2pnXGXh1A8KvCOTtL-iHmbsCmHAm30Bfgdda~Q60m8swIrYYx8YLV7SJrJFYcD4iy1YV11BiBfb6K3-kDZ3L1gaFgTrgNihCdYZXsMn~jPebSRs~BXIWcyQkyWXrsDaP-n59mD0LJqsgUdPHav7N25uRXIjdsjmjBJ3zCQYf5YAvyq95DLHrT9cxRRwljuKBYAMLiWP791V1qQT~Fb82B~KYGn7LTAXPYc7WzvQWkprGZr1nRfUupxivFBMD255oSAswA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Obtenido de Universidad de los Andes*

http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y

(Torres, 2007)

Vasquez Bustamante, O. (2018). *Competencias lectoras y escritoras a través de la*

investigación como estrategia pedagógica. CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD,

vol. 9, Corporación Universidad de la Costa. Disponible en:

<https://hdl.handle.net/11323/2061>

Yamileth Arteaga Alcívar, & Leticia Rosalía Chico Hidalgo. (2023). *Estrategias y enfoques para promover la igualdad de oportunidades en el aula. Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria). ISSN: 2588-090X. Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP), 8(2), 377-390.* <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/829>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ylortizb_unadvirtual_edu_co/EuSQAr4_Ic9BsHwxPNgSiLMB5dSrxXeXkgEIfMjUp97i9w?e=nbTV2L