EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE LECTURA Y ESCRITURA EN EL GRADO PRIMERO

TULIA INÉS ZAPATA VÁSQUEZ

Trabajo de grado para optar el título de

Magíster en Educación

Directora

Dra. ERIKA ZULAY MORENO BUENO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES HUMANIDADES Y ARTES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

2020

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE LECTURA Y ESCRITURA EN EL GRADO PRIMERO

TULIA INÉS ZAPATA VÁSQUEZ

ID U00133192

Trabajo de grado para optar el título de

Magíster en Educación

Directora

Dra. ERIKA ZULAY MORENO BUENO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y DIDÁCTICAS EN PRIMERA INFANCIA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN INFANTIL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES HUMANIDADES Y ARTES

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

2020

Agradecimientos

La autora de este proyecto expresa sus agradecimientos:

A Dios por haberme guiado, acompañado, darme la sabiduría y la oportunidad de pasar por este mundo dejando huellas por los caminos del saber y el conocimiento.

A mi directora de proyecto, la Doctora Erika Zulay Moreno, Bueno por su estímulo, colaboración y los valiosos aportes brindados para la realización del proyecto de investigación.

A la Universidad Autónoma de Bucaramanga, a los directivos y profesores por el constante afán de formar profesionales capaces con criterios suficientes para el desempeño de la maestría y por los conocimientos impartidos que se constituyen en un aporte valioso para nuestra vida académica y profesional contribuyendo a transformar espacios educativos.

A la Institución Educativa Provenza, al señor rector, los profesores, estudiantes y padres de familia por su imprescindible colaboración para la realización del trabajo investigativo.

Tulia Inés zapata Vásquez

Dedicatoria

A Dios, por la sabiduría, el don de la vida, el privilegio de gozar de aptitudes, talento y capacidad de aprender; por darme la oportunidad de culminar con la meta propuesta.

A mis padres, Enelia del Socorro Vásquez y José Ignacio Zapata, les agradezco lo que soy, pues han hecho de mí una persona íntegra, útil dentro de la sociedad. Aunque ahora no están en cuerpo presente, permanecen dentro de mi corazón y les dedico este gran triunfo que significa el cumpliendo con uno de mis añorados sueños.

A mi adorado esposo e hijos por su apoyo incondicional, moral, espiritual, por la comprensión y motivación que me expresaron en momentos difíciles dentro del trayecto del proyecto de investigación.

A mis hermanos por su gran apoyo, colaboración y ayuda en el transcurso de la Maestría.

Tulia Inés zapata Vásquez

Tabla de contenido

1. Capítulo 1 1

Planteamiento del Problema 1

1.1. Introducción 1

1.2 Descripción del problema 5

1.3 Objetivos 10

1.3.1 Objetivo general 11

1.3.2 Objetivos específicos 11

1.4 Supuestos cualitativos 11

Justificación 12

2. Capítulo 2 15

Marco Referencial 15

2.1 Antecedentes de la Investigación 15

2.1.1 Antecedentes internacionales 16

2.1.2 Antecedentes nacionales 21

2.1.3 Antecedentes regionales 26

2.2 Marco Teórico 30

2.3 Marco Legal 50

3. Capítulo 3 56

3.1 Método de Investigación 56

3.2 Diseño Metodológico..... 58

3.3 Fases de la investigación - acción..... 61

3.3.1 Fase de Diagnóstico y Diseño…….61

3.3.2 Fase de Intervención..... 62

3.3.3 Fase de Evaluación..... 88

3.4 Población 88

3.4.1 Población Muestra 90

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 93

3.6 Principios Éticos 95

3.7 Validación de los instrumentos..... 96

4. Capítulo 4 97

4.1 Análisis de Datos 97

4.1.1 Análisis de Prueba Diagnóstica..... 97

4.1.2 Análisis de observación participante..... 98

4.2 Confiabilidad de los resultados..... 130

5. Capítulo 5 132

5.1 Conclusiones..... 132

5.2 Recomendaciones 135

6. Anexos 137

7. Referencias..... 189

Lista de figuras

Figura 1: Resultados Nacionales Icfes 2017 área de Lenguaje 6

Figura 2: Histórico de resultados pruebas Saber tercero IE Provenza 2017 7

Figura 3: Fases de la investigación ……..61

Figura 4:Escolares en sesión pedagógica 1 sillas musicales 101

Figura 5: Escolares en sesión pedagógica “Cuentacuentos” 105

Figura 6: Estudiantes en sesión pedagógica “Jugando me divierto” 109

Figura 7: Escolares construyendo texto con juego de lotería 111

Figura 8: Creaciones escolares en sesión pedagógica 7 113

Figura 9: Escolares construyendo textos con secuencia didáctica 115

Figura 10: Desempeño de escolares con crucigramas 117

Figura 11: Construcción de textos a partir de rompecabezas. Fuente: autora 119

Lista de Tablas

Tabla 1: Reporte de promoción y repitencia escolar IE Provenza 2019 8

Tabla 2: Sesión Pedagógica N° 1 Juego de sillas musicales 68

Tabla 3: Sesión Pedagógica N° 2 Juego de los dados 70

Tabla 4: Sesión Pedagógica N° 3 Cuentacuentos 72

Tabla 5: Sesión Pedagógica N° 4 Ruleta de palabras 74

Tabla 6:Sesión Pedagógica N° “5 Me divierto formando palabras” 76

Tabla 7: Sesión Pedagógica N° 6 Lotería 78

Tabla 8: Sesión pedagógica N° 7 “Con lluvia de palabras formo mis creaciones” 80

Tabla 9: Sesión Pedagógica N° 8 ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia? 82

Tabla 10: Sesión Pedagógica N° 9 Crucigramas 84

Tabla 11: Sesión Pedagógica N° 10. Mis pequeñas creaciones con rompecabezas 86

Tabla 12: Diario de campo N° 1 Juego de las sillas musicales. 100

Tabla 13: Diario de campo N° 2 Juego de los dados 102

Tabla 14: Diario de campo N° 3 Cuentacuentos 104

Tabla 15: Diario de campo N° 4 Juego de ruleta de palabras 106

Tabla 16: Diario de campo N° 5 Jugando me divierto: formando palabras 108

Tabla 17: Diario de campo N° 6 Lotería 110

Tabla 18: Diario de campo N° 7 Con lluvia de palabras formo mis creaciones 112

Tabla 19:Diario de campo N° 8 ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia? 114

Tabla 20: Diario de campo N° 9 Crucigramas 116

Tabla 21: Diario de campo N° 10 Mis creaciones con rompecabezas 118

Tabla 22: Triangulación de la información 121

Lista de anexos **Pág.**

ANEXO A: Formato de sesión Pedagógica. 138

ANEXO B: Guía de las vocales 139

ANEXO C: Guía de la Fábula 141

ANEXO D: Formato de registro de lectura en casa 142

ANEXO E: Secuencia de imágenes 143

ANEXO F:Crucigramas 145

ANEXO G: Rompecabezas 146

ANEXO H: Prueba Diagnóstica 148

ANEXO I: Diario de campo 150

ANEXO J: Consentimiento informado – Rector de la institución 151

ANEXO K: Consentimiento informado – Padres de familia 152

ANEXO L: Consentimiento informado – Docente Experta 153

ANEXO LL: Rejilla de validación de la prueba diagnóstica 16354

ANEXO M: Rejilla de validación Secuencia Didactica 1546

ANEXO N: Rejilla de validación del diario de campo 158

ANEXO Ñ: Guía de trabajo Jugando me divierto: formando palabras…… 160

ANEXO O: Guía de trabajo Lotería 161

ANEXO P: Guía de trabajo: ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia? ... 162

ANEXO Q: Guía de trabajo: Mis pequeñas creaciones con rompecabezas 163

Resumen

El proyecto de investigación titulado “El *juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero”* se llevó a cabo en la Institución Educativa Provenza Sede B, con la participación de 21 estudiantes del grado primero. Se realizó desde un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción dentro de la cual se aplicaron como instrumentos de recolección de información una prueba diagnóstica y observación participante en el aula por medio de los diarios de campo. En la fase diagnóstica del proyecto se identificaron dificultades en el proceso lecto – escritor, ante esta situación problemática se diseñó una secuencia didáctica como propuesta de intervención, la cual, mediada por el juego fue desarrollada a través de diez sesiones pedagógicas, cuatro en el aula de clases y seis en los hogares de los estudiantes bajo la orientación de los padres de familia, debido a la emergencia sanitaria por la pandemia del coronavirus. Implementada la propuesta de intervención se observó que los estudiantes mejoraron en su desempeño desde la práctica de la lectura y la escritura, mostraron motivación y protagonismo en la construcción de conocimiento y fortalecieron los dispositivos básicos de aprendizaje.

Se concluye que el juego es una herramienta facilitadora en la construcción de conocimiento que causa empatía y gusto en los estudiantes, motiva el aprendizaje, permite avanzar en las habilidades lectoras y escritoras con el acompañamiento y apoyo de cualquier agente facilitador.

Palabras claves: juego, lectura, escritura, didáctica, dispositivos de aprendizaje.

Summary

The research project entitled "The game as a didactic strategy to strengthen the reading and writing process in the first grade" was carried out at the Provence Educational Institution Headquarters B, with the participation of 21 students of the first grade. It was performed from a qualitative approach with research-action design within which a diagnostic test and observation participating in the classroom were applied as information collection instruments through field journals**.** In the diagnostic phase of the project, difficulties were identified in the reading-writer process, in the face of this problematic situation a didactic sequence was designed as an intervention proposal, which, mediated by the game was developed through ten pedagogical sessions, four in the classroom and six in the homes of students under the guidance of parents, due to the health emergency due to the coronavirus pandemic. Implemented the intervention proposal it was observed that students improved their performance from the practice of reading and writing, showed motivation and prominence in building knowledge and strengthened basic learning devices.

It is concluded that the game is a facilitator tool in the construction of knowledge that causes empathy and taste in students, motivates learning, allows to advance reading and writer skills with the accompaniment and support of any facilitating agent.

Keywords: game, reading, writing, didactics, learning devices.

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

1.1. Introducción

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Provenza Sede B con 21 niños entre edades que oscilan entre 5 y 8 años de edad, pertenecientes al grado primero. Su situación problema fue la dificultad que presentaban en el proceso de la lectura y escritura, por lo cual, se formuló el siguiente objetivo fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica. Teniendo en cuenta la situación problema y el objetivo, el proyecto se tituló el *juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero.* Para darle solución a la problemática mencionada y a la pregunta de investigación ¿Qué estrategia didáctica basada en el juego puede fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B? se diseñó y se implementó una secuencia didáctica conformada por diez sesiones pedagógicas basadas en el juego para fortalecer en los escolares los procesos mencionados, además generar el trabajo colaborativo y fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje.

Los presentes capítulos de esta investigación se presentan así: En el primer capítulo, planteamiento del problema se expone la descripción de la situación problemática, las preguntas de investigación, los objetivos y la justificación. En el segundo capítulo llamado marco referencial, se encuentran los antecedentes de tipo internacional, nacional y regional que contienen aportes de otras experiencias relacionadas con el objeto de estudio de la presente investigación, que van encauzados a reconocer en general como el juego es una herramienta o estrategia didáctica que contribuye a mejorar y fortalecer los procesos de lectura y escritura, que conlleva a transformar los escenarios educativos. Contempla además los antecedentes legales, que se tiene en cuenta los documentos reglamentarios en la educación colombiana relacionadas con el objeto de estudio, el proceso de la lectura y escritura y un marco

teórico donde se expone los componentes temáticos centrales de la investigación como son la lectura, la escritura, la lectoescritura y por último el juego sustentados en los fundamentos teóricos. En el tercer capítulo comprende la metodología, que contempla un enfoque cualitativo que ayuda a comprender la problemática que se presenta y un tipo de investigación acción, lo cual permite conocer la realidad del contexto que conduce a diseñar e implementar una propuesta de intervención para dar solución a la situación presentada, que lleva a una reflexión del quehacer pedagógico, a unos resultados y conclusiones. Además, abarca la descripción del contexto, la población participante. En este capítulo se expone la propuesta pedagógica, donde el juego es la estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas especialmente la lectura y la escritura; se pretende que los estudiantes lean comprensivamente, escriban y produzcan textos, para así mejorar los procesos de aprendizaje de manera significativa en los niños del grado primero. Seguidamente en el cuarto capítulo se presentan los análisis y los resultados de la prueba diagnóstica, las observaciones realizadas en contexto desde el desempeño de los estudiantes antes y durante la implementación de la propuesta de mejoramiento, así como el proceso de desarrollo de la secuencia didáctica con sus respectivas sesiones pedagógicas. De igual manera, las categorías definidas desde la información recogida de los instrumentos aplicados con sus respectivos análisis. Cabe señalar, que algunas secuencias didácticas se adaptaron y se aplicaron en casa, debido a la emergencia sanitaria por el COVID-19, el cual representó un limitante, no sin ello concluir que los padres fueron una parte fundamental en la realización de la intervención. Es este capítulo, se hizo un análisis profundo de la información recogida durante la fase de intervención y se concluye que fue efectiva porque se observó un avance significativo en el proceso final de la lectura y escritura en los estudiantes del grado primero a través de la aplicación de las sesiones pedagógicas. Los educandos presentan una gran mejoría en cuanto a la lectura y escritura de palabras, oraciones y textos que se puede evidenciar en las actividades presentadas.

Por último, en el quinto capítulo aborda un resumen de los principales hallazgos y así como de las limitantes que afectaron el estudio, las conclusiones y recomendaciones sobre el desarrollo de la aplicación de la intervención y de los hallazgos encontrados durante el proceso de investigación. En las conclusiones se puede evidenciar el cumplimiento del proceso investigativo, así como de manera

especial, el impacto de la propuesta de intervención en el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura de los estudiantes del grado 1-5 de la Institución Educativa Provenza de la ciudad de Bucaramanga. Se evidenció que el juego como estrategia didáctica permite acercar a los estudiantes de una manera amena al proceso de aprendizaje de lectura y generar en los educandos la motivación, la participación, la retroalimentación, la interacción y el trabajo en equipo y además que la responsabilidad en la formación de los escolares desde la familia y el hogar es posible cuando se tejen canales horizontales de diálogo y comunicación. El WhatsApp y las llamadas telefónicas se constituyen en medios de comunicación asertivos escuela-hogar, mediante los que es posible la interacción y el acompañamiento en la formación de los escolares desde todos los campos disciplinares. Así se experimentó con la puesta en escena de algunas de las sesiones pedagógicas en casa bajo la orientación y direccionamiento de los padres de familia. Desde esta experiencia se confirmó que, sin lugar a dudas, los padres de familia son agentes importantes e imprescindibles para el alcance de logros y de desempeños sobresalientes de los hijos.

Por otra parte, en este primer capítulo se presenta el tema de investigación acerca del *juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero* de la Institución Educativa Provenza Sede B. La investigación parte de una problemática dentro del aula del grado 1-5, en el área de Humanidades y Lengua Castellana, de manera particular desde los procesos de lectura y escritura. Se expone la problemática en contexto, así como los objetivos, la justificación y las preguntas que direccionaron el proyecto.

La lectura y la escritura son procesos complejos e inacabados que suponen una dificultad durante la etapa escolar; sin embargo, es en los primeros años en los que estos procesos inician y pueden marcar un camino de éxito o fracaso para el estudiante porque la comprensión de la lectura y la producción escrita transversalizan todas las áreas del conocimiento y pueden ser una de las causas de un alto o de un bajo rendimiento académico.

Ante lo anterior, se puede afirmar que las instituciones educativas tienen una gran misión con la enseñanza de la lectura y la escritura, que inicialmente consiste en el proceso

de decodificación de la lengua escrita, para posteriormente avanzar a niveles más complejos de comprensión de lectura. Esta fase inicial, puede constituir un proceso muy complejo para un niño de 5 o 6 años de edad, ya que no todos los estudiantes tienen las mismas habilidades, ni los mismos ritmos de aprendizaje; por consiguiente, sus desempeños académicos varían.

Para el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE) “el lenguaje es el instrumento básico de la interacción humana, y todos los aprendizajes se basan en esa interacción. Es un universo de significados que permite interpretar el mundo y transformarlo, construir nuevas realidades, establecer acuerdos para poder convivir con los congéneres, expresar ideas y sentimientos. En este mismo sentido Chomsky (1965) afirma que:

> El lenguaje humano nos permite expresar infinidad de ideas, informaciones y emociones. En consecuencia, el lenguaje es una construcción social que no para de evolucionar. La sociedad va marcando las pautas sobre las normas y usos comunes del lenguaje, tanto en su versión oral como en la escrita. (p. 42).

En cuanto a escuchar, hablar, escribir y leer, Sierra (2012) añade que:

> Son habilidades importantes en el proceso educativo; durante los primeros años los niños aprenden todo lo relacionado con el mundo que lo rodea, escuchando y hablando, luego, los esfuerzos escolares se dirigen a lograr que los niños lean y escriban, aprendizaje sobre el que recaerá el peso de toda la educación posterior. (p .15).

Por lo antes expuesto, la lectoescritura, requiere transformación, nuevas estrategias de aprehensión corroborado por Paredes (2013), quien expresa que,

> … aunque, como es ampliamente conocido, la metodología y la praxis sobre la lectoescritura ha ido evolucionando y desde ya hace unos decenios atrás se encuentra fundamentada en valiosas investigaciones interdisciplinarias, las que han permitido una adecuada comprensión de cómo se producen esos complejos procesos del aprender a leer y a escribir, que, guardando estrecha relación, difieren-sin embargo- con los procesos de leer y escribir. (p. 3).

En este sentido, se hace necesario elaborar e implementar estrategias que garanticen un ambiente escolar agradable hacia el aprendizaje y práctica de la lectura y la escritura basadas en experiencias pedagógicas innovadoras y novedosas. Estrategias que promuevan la participación de los estudiantes desde nuevas maneras de aprender y acceder al conocimiento, contribuyendo al mejoramiento de la lectura y escritura, y con ello, a la promoción de niños y niñas competentes dentro de los ámbitos escolar y social.

Para el alcance de lo expuesto son indispensables las orientaciones del maestro, el cual ha de propiciar ambientes escolares donde haya una interacción que les permita a los estudiantes ser sociables enriqueciendo sus habilidades comunicativas y construyendo sus conocimientos.

En respuesta a los anteriores planteamientos, se propone para el presente proyecto, el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectoescritura, dando un giro a lo tradicional, cambiando el paradigma de los métodos de enseñanza – aprendizaje. Se busca, con la propuesta de intervención, que el niño pueda adentrarse en la lectura de forma amena, dinámica y divertida, que propicie el desarrollo de las competencias lecto-escritoras.

1.2 Descripción del problema

En Colombia desde hace varias décadas los desempeños lectoescritores de los escolares vienen siendo evaluados a través de pruebas saber en 3°, 5°, 7° y noveno y de pruebas ICFES en los estudiantes del grado 11. Desafortunadamente los desempeños de los escolares no han sido satisfactorios, lo que ha llevado al Ministerio de Educación Nacional a presentar lineamientos de orientación para el desempeño de los docentes como los Lineamientos Curriculares en Lenguaje, los Estándares Básicos de Competencias en Humanidades y Lengua Castellana y últimamente los Derechos Básicos de Aprendizaje.

Con los anteriores fundamentos el Ministerio sigue haciendo seguimiento al desempeño de los escolares, pero los resultados en el rendimiento no varían hacia el incremento de la calidad educativa. Así se refleja en la ilustración 1 en donde desde el año

2012 al 2017 (que es el último reporte dado por el ICFES, ya que no se han vuelto a realizar pruebas), se evidencia permanencia y mayor número de estudiantes en los desempeños de insuficiente y mínimo en el área de lenguaje grado tercero.

Lo anterior hace evidente que a nivel nacional existe un problema en lectura y escritura que transversaliza todas las regiones del país; por lo tanto, Santander y de manera concreta Bucaramanga, no son la excepción.

Gráfica 1. Resultados nacionales en Saber 3°, área de lenguaje

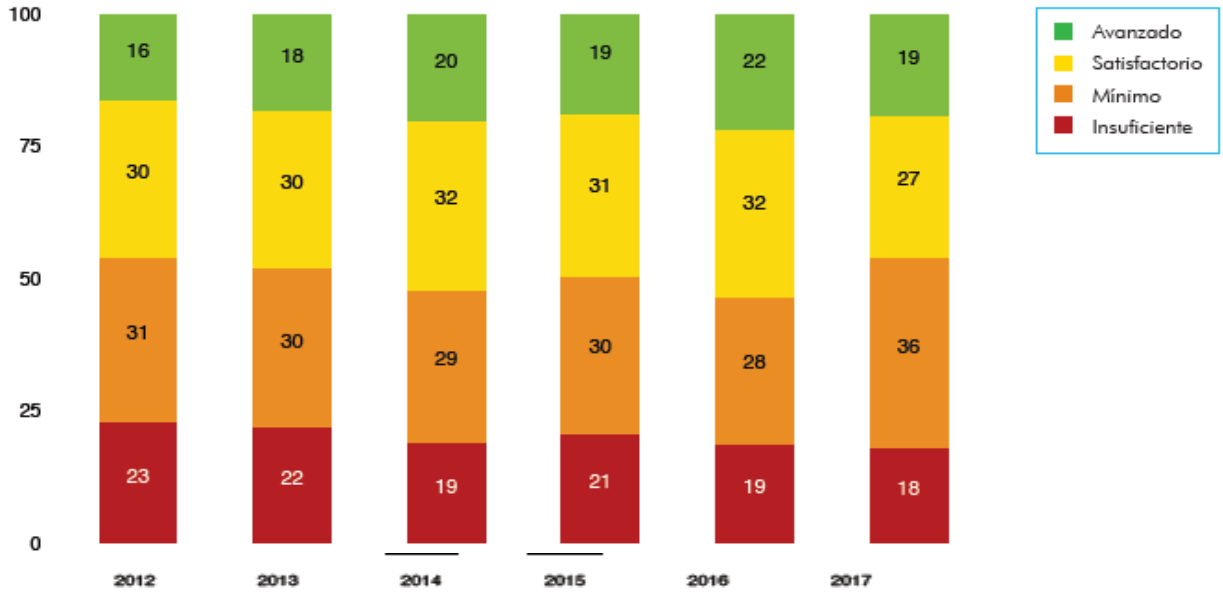


Figura 1: Resultados Nacionales Icfes 2017 área de Lenguaje. Fuente:https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1627438/Resultado%20nacionales%20saber%20359%20-%202012%20al%202017%20-%202018.pdf

La institución educativa Provenza, entidad de carácter oficial ubicada en la ciudad de Bucaramanga, fundada en 1970 y en la actualidad con 50 años al servicio de la comunidad hace parte de los planteles que desde el nivel de básica primaria muestra preocupación por el desempeño de los escolares. Según el histórico del cuatrienio (ilustración 2) en la presentación de las pruebas Saber del área en mención, han mantenido un alto porcentaje 40% entre los niveles de insuficiente y mínimo.

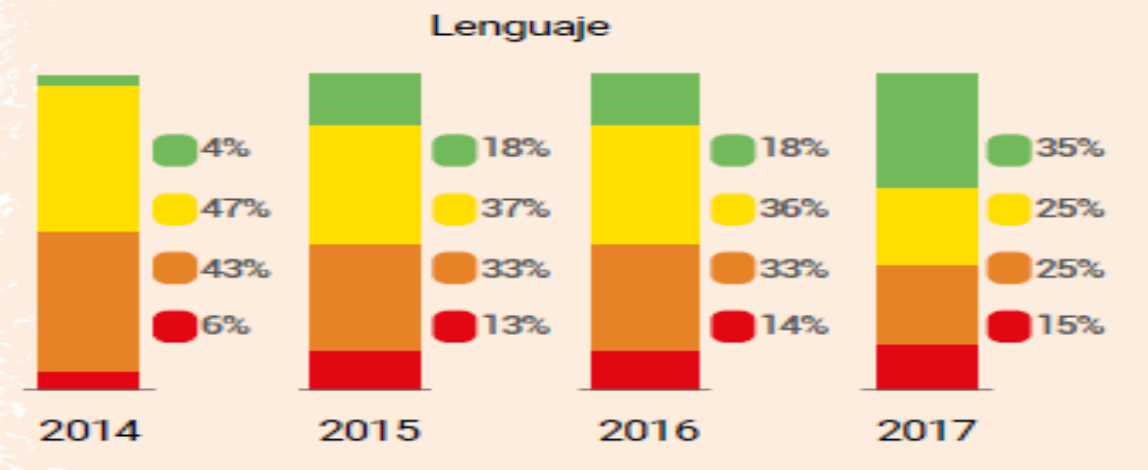


Figura 2: Histórico de resultados pruebas Saber tercero IE Provenza. Fuente: Icfes 2017

En pruebas internas los resultados también vienen afectando la calidad educativa institucional, evidencia corroborada desde el análisis de la promoción y repitencia escolar que, para el año más reciente, 2019, presentaba al grado primero como el segundo grado en el que más pierden los estudiantes el año, después de los escolares de tercero (Tabla 1).

Los resultados en mención conducen a la reflexión sobre las prácticas pedagógicas que se adelantan en el plantel, así como al desempeño de los estudiantes en el área de lenguaje desde los primeros años de formación académica.

En atención a lo anterior y desde la práctica docente con el grado primero (1.5), se corroboró que las dificultades comenzaban en este grado, aspecto identificado en el rechazo de los estudiantes a la hora de leer y escribir, en el desconocimiento y confusión de letras y sonidos, omisión de letras al escribir y/o transcribir, y en ocasiones, en el uso inadecuado del renglón y de normas ortográficas desde el vocabulario contextualizado hasta el momento. De igual manera, en el poco fortalecimiento y puesta en escena de los dispositivos básicos de aprendizaje (percepción, atención, concentración y memoria) en prácticas de lectura, aspectos que por sus resultados les conduce a desinterés y falta de motivación por el conocimiento.

Tabla 1: Reporte de promoción y repitencia escolar IE Provenza 2019

Secretaría de Educación Alcaldía de Bucaramanga	SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE BUCARAMANGA	VERSIÓN 1.0	ANO 2019	Página 2 de 4
	PROMOCION Y REPITENCIA ESCOLAR INFORME FINAL	CODIGO F-GSEP-4100-118,07-D01.01.F06		

SEDE	GRADO	MATRICULA FINAL	NO PROMOVIDOS		SEDE	GRADO	MATRICULA FINAL	NO PROMOVIDOS	
			TOTAL	%				TOTAL	%
A	0º	95	0	0	E	0º			
	1º	111	6	5,4		1º			
	2º	86	0	0		2º			
	3º	106	12	11,3		3º			
	4º	96	5	5,2		4º			
	5º	122	7	5,7		5º			
TOTAL		616	30	4,9	TOTAL				
B	0º	17	0	0	F	0º			
	1º	26	2	7,7		1º			
	2º	23	1	4,3		2º			
	3º	26	0	0		3º			
	4º	26	3	11,5		4º			
	5º	30	0	0		5º			
TOTAL		148	6	4	TOTAL				
C	0º	20	0	0	G	0º			
	1º	25	3	12		1º			
	2º	55	0	0		2º			
	3º	56	0	0		3º			
	4º	55	0	0		4º			
	5º	38	0	0		5º			
TOTAL		249	3	1,2	TOTAL				
D	0º				H	0º			
	1º					1º			
	2º					2º			

NIVEL	GRADOS	MATRICULA FINAL	NO PROMOVIDOS	
			TOTAL	%
PREESCOLAR	0º	132	0	0
SUB TOTOTAL		132	0	0
BASICA PRIMARIA	1º	162	11	6,8
	2º	164	1	2,4
	3º	188	12	6,4
	4º	177	8	4,5
	5º	190	7	3,7
SUBTOTAL		881	39	4,4

Fuente: *IE Provenza*

La falta de apoyo y acompañamiento por parte de los padres de familia y/o acudientes, así como los conflictos emocionales que generalmente ocurren en el hogar y trascienden el desempeño dentro del aula, se constituyen en otra dificultad que bloquea el desempeño de los escolares causando problemas de adaptación al ambiente escolar, así como de participación en el desarrollo de los procesos formativos.

Desde el desenvolvimiento social de los escolares desde los procesos de participación y protagonismo en la construcción y apropiación de conocimiento se presenta otra dificultad en la adaptación al ambiente escolar ya que cuando el niño está en su etapa preescolar tiene una mayor dependencia de la docente en sus actividades académicas y, por otra parte, el objetivo del preescolar es la relación con su entorno y la socialización. De manera que al llegar a primero primaria el estudiante experimenta cambios, pues se le brinda una mayor independencia en comparación con el grado preescolar y aparecen nuevas metas académicas que debe lograr como leer y escribir. En consecuencia, en ocasiones se producen brechas que generan en algunos casos trastornos emocionales y depresión, aspectos que también inciden en el acceso y práctica a la lectura y escritura.

Las falencias descritas desencadenan otra serie de dificultades que no solo inciden en el área de lengua castellana sino en otras áreas del conocimiento, por ejemplo, en la compresión lectora, lo que da como resultado un bajo desempeño cognitivo y procedimental. La dificultad también se ve reflejada en el área de matemáticas, donde es fundamental la estructura escrita de las situaciones de desarrollo de pensamiento y problema con el propósito de dar solución a la situación identificada. Adicionalmente, se ve afectado directamente el desarrollo del pensamiento dentro y fuera del aula, puesto que la lectura y la escritura van de la mano con cada una de las facetas del ser humano, tanto en lo académico y como en el desarrollo de habilidades sociales.

Por otra parte, al analizar el plan de área de Lengua Castellana de los docentes de primero de la institución, se observa en la planeación diversidad de estrategias didácticas y metodológicas, que no son evidentes en el proceso de formación dentro del aula. La enseñanza y práctica de la lectura y la escritura se enmarca más en métodos tradicionales que métodos innovadores como *Geempa*, que es una didáctica de origen brasilero que recibe el nombre de su grupo creador GEEMPA (Grupo de Estudios en Educación y

Metodología de Investigación y Acción), que consiste en emplear principalmente la lúdica en la enseñanza para activar procesos de producción escrita, lectura comprensiva, pensamiento lógico matemático y convivencia pacífica, superando al tradicional que impulsa la lectura y escritura automática o memorística.

Por las situaciones problémicas enunciadas se hace necesario hacer un estudio a profundidad de los factores que inciden en el bajo desempeño lectoescritor de los escolares del grado primero, con el fin de implementar una propuesta educativa que conlleve al fortalecimiento de estos procesos, así como al mejoramiento en el desempeño de estos desde pruebas internas y externas.

Como ruta del proceso investigativo se plantean las siguientes preguntas:

Pregunta directriz o global

¿Qué estrategia didáctica basada en el juego puede fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B?

Preguntas complementarias:

- ¿Cuáles estrategias lúdicas permiten el mejoramiento del proceso de la lectoescritura en los niños del grado primero?
- ¿Cómo el acompañamiento de los padres de familia influye el proceso de la lectura y escritura de sus hijos?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

- Fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar las fortalezas y debilidades en el proceso inicial de lectura y escritura del grado primero apoyado en una prueba diagnóstica escrita.

- Diseñar una estrategia didáctica que permita el mejoramiento en el proceso de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B.

- Implementar la estrategia didáctica diseñada para el mejoramiento de la lectura y la escritura de los estudiantes del grado primero a través del juego.

- Evaluar el impacto de la estrategia didáctica implementada en el desempeño de los estudiantes del grado primero por medio de una prueba final escrita.

1.4 Supuestos cualitativos

- El juego se convierte en una estrategia didáctica para fortalecer los procesos de lectura y escritura, ya que el juego es una herramienta facilitadora que le permite al estudiante aprender de una manera más amena, dinámica y placentera. Además, el juego ayuda a desarrollar habilidades comunicativas, matemáticas, sensoriales, sociales y emocionales, entre otras, favoreciendo el desarrollo y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

- Una estrategia que favorece el mejoramiento del proceso de la lectoescritura es el trabajo colaborativo, el cual permite trabajar en grupo, compartir e intercambiar ideas o información y potencialidades y aprender de las experiencias compartidas,

contribuyendo a un fin común o meta de grupo. A su vez, se posibilita educar en valores como la cooperación, solidaridad, tolerancia, respeto y generosidad. Además, permite que los estudiantes con mayores capacidades ayuden a sus compañeros a la comprensión de la temática o actividad a, generando un proceso de construcción de conocimientos entre pares. En cuanto a lo expuesto anteriormente, Barkley (2007) señala que hay: "formas comunes de estructurar las interacciones entre los participantes en diferentes actividades de aprendizaje colaborativo, así como la información que se intercambia y los objetos que se manipulan" (p. 19).

- Es esencial e importante el apoyo o acompañamiento de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de los hijos, pues es notable y se refleja el excelente desempeño académico en los estudiantes cuando los padres están involucrados o comprometidos, se interesan por lo que los hijos viven, hacen y aprenden en la escuela y continúan el proceso de acompañamiento en casa. Cuando sucede lo contrario, es decir, las familias no se involucran en los deberes y responsabilidades escolares y no muestran interés en el progreso de sus hijos, los estudiantes presentan mayores dificultades en su proceso de aprendizaje y tardan más para asimilar o aprender los conceptos. Weiss (2014) mediante investigaciones apoya lo expresado manifestando que "el involucramiento familiar es uno de los factores más incidentes en el éxito escolar de los niños".

Justificación

Con relación a las dificultades que se presentan en los procesos de la lectura y la escritura vivenciadas en el grado primero se abre un camino hacia lo que se quiere mejorar. En ese sentido, es posible proponer el mejoramiento y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura a partir de actividades que afines a las características de los escolares, mediante actividades lúdicas, implique en ellos actividad, construcción de conocimiento y apropiación significativa de aprendizaje.

La presente investigación pretende fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y niñas en edades entre 5 a 8 años, por medio del juego. Cada vez es más aceptada la idea de que el juego no es solo para divertir al niño, sino también a través de él es posible enseñar de una manera más fácil y amena los contenidos de las diversas áreas, fortalecer y establecer normas de cooperación, valores como son: el compañerismo, la solidaridad, el respeto, la responsabilidad, el amor, la amistad, entre muchos otros.

Las actividades lúdicas convierten las prácticas pedagógicas en un ambiente escolar agradable para los estudiantes y el maestro. El juego para el niño es su medio de expresión, que le permite ser más sociable, autónomo, creativo, libre de expresar sus ideas, vencer la timidez y tener un buen rendimiento académico.

El fortalecimiento del proceso lectoescritor permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales, mejorar el desempeño académico y, por ende, contribuir con la calidad educativa de la institución.

Las actividades lúdicas, orientadas, como lo señala Pestalozzi (1996): al alcance de un objetivo propuesto: “El juego cumple un papel muy significativo en el aprendizaje del niño, ya que él explora, se socializa con su medio, aprende tanto en el campo intelectual como en la ética”. (p. 42). De la misma forma Bruner (1984) afirma que:

> El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria; permite desvincular los medios de los fines y no se preocupa mucho por los resultados; permite escenarios donde lo imposible se hace momentáneamente realizable y es una gran fuente de placer. (p. 211).

La idea de que en el juego los resultados pasan a un segundo plano es compatible con los procesos de formación, en tanto que el estudiante y el maestro se centran mayoritariamente en el proceso de aprendizaje y no en un resultado final, como podría ser la nota.

Zapata (1990), acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar” (p. 114). Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. En este mismo sentido, Meneses y Monge (2001) sostienen que: “La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje” (p. 114).

Finalmente, considero que esta investigación tiene un gran impacto en la transformación de mi práctica pedagógica y sirve como modelo inspirador para la reflexión del uso de nuevas metodologías y estrategias pedagógicas por parte de otros docentes de la institución.

Esta experiencia investigativa será compartida en reunión con el colectivo de docentes del grado primero, a fin de que conozcan el proceso, los hallazgos y la propuesta de mejoramiento implementada y si es el caso, dispongan de la misma para su adaptación y uso con los escolares que comparten su desempeño en la formación y práctica de la lectura y escritura.

Con la lectura de contexto se abren puertas para ahondar en el conocimiento del mismo desde otras fuentes y contextos. Es por esto que el proyecto continúa con el capítulo dos, en el que se presentan antecedentes investigativos, el marco teórico y legal, que soportan la fundamentación de esta investigación.

Capítulo 2

Marco Referencial

2.1 Antecedentes de la Investigación

En este capítulo se encontrarán los antecedentes que contemplan los aportes de otras investigaciones relacionados con el objeto de estudio presente en el proyecto de investigación que se está haciendo. Estos van encaminados a reconocer en general, cómo el juego cumple un papel importante en la transformación de los escenarios educativos y cómo contribuye a mejorar los procesos de lectura y escritura en los estudiantes.

Dentro del proceso de investigación acción llevado a cabo, se hace necesario reconocer otras experiencias y proyectos educativos aplicados al escenario de la formación infantil y encauzada a reconocer el juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura. Por ello, se realizó una indagación, respecto a otras experiencias de investigación desarrolladas con propósitos similares a las pretendidas en este proyecto, que logran reconocer en común, que el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, y que se consolida como aspecto básico para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, se darán a conocer diferentes investigaciones de tipo internacional, nacional y regional sobre estos aspectos:

Asimismo, se encuentra el marco teórico, que está fundamentado en los conceptos que componen el marco conceptual, como es la lectura, escritura, la lectoescritura y por último el juego que serán empleados durante el análisis de nuestro tema de investigación y van sustentados con otros autores; de estos componentes se partirá para el desarrollo de la propuesta pedagógica y de la misma manera se incluye el marco legal en esta investigación que sustenta los documentos legales que rigen la educación en Colombia tales como: la Constitución Política de Colombia, en la Ley General de Educación, los Lineamentos Curriculares de Lengua Castellana, los

Estándares Básicos de Competencias (EBC), los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y la Convención sobre los Derechos del niño.

2.1.1 Antecedentes internacionales

Un referente interesante que aporta al proyecto desde el nivel internacional es el ejercicio de investigación realizado en su tesis de maestría por Castro, Cabrera & Trujeque (2014) de la Universidad Tecnológica del Usumacinta con la tesis de investigación llamada *Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar* el cual permitió reconocer que:

> A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños. Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. (p. 128).

La experiencia parte de la necesidad de ofrecer a 18 niños del grado preescolar del Colegio Montecristo – Tabasco, un ambiente de aula imaginativo y curioso, que les permitiera el desarrollo de competencias esenciales para el fortalecimiento del aprendizaje. Con ello, se propusieron cinco campos de estimulación que relacionan dimensiones como lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración, aspecto físico y aspecto social. Como herramienta o medio para la ejecución de los juegos, se propone un software denominado: *Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar*; de esta forma los niños logran el acercamiento a su realidad y entusiasmo por comprenderla, en la medida en que el juego los acerca de manera natural y motivante a los procesos de aprendizaje y construcción de conocimiento.

Las autoras del proyecto concluyen que:

> Una vez terminada la prueba se pudo observar que de los 18 alumnos participantes el 100% quiso participar, comprobando que el acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla, ocurre a través del juego, ya que es el lenguaje que mejor maneja, y al mismo tiempo aprende. En la actividad de Lenguaje y Comunicación del 10% de intentos se obtuvo un 8% de aciertos (p. 133).

Con la experiencia, se concluye que el juego es “el lenguaje que mejor maneja, y al mismo tiempo aprende” Castro, Cabrera & Trujeque (2014, pág. 133), refiriéndose a los niños menores de 6 años participantes en el proceso de investigación. En este caso, la experiencia lleva a demostrar que las actividades de aprendizaje desde el aula se pueden manejar empleando como estrategia pedagógica múltiples medios que tomen como marco de referencia el juego, toda vez que este proceso permite a los niños el desarrollo de habilidades y competencias para aprender, ya que a través del juego es el lenguaje que mejor manejan y al mismo tiempo aprenden, permitiéndole un acercamiento a la realidad. Lo anteriormente descrito es un aporte valioso al proyecto de investigación ya que reitera como el juego es un componente fundamental para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que es un medio de expresión para el niño, que le permite aprender y desarrollar sus habilidades.

Otra investigación que aporta al proyecto investigativo es el de la profesora (Reyes, 2015) de la Universidad de Córdoba, convenio con la Universidad Nacional Abierta, a través de su tesis doctoral: *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*, su situación problema, es la dificultad en el proceso de la lectura y escritura y el manejo que le están dando a este proceso, que pasan la mayor parte del tiempo asignando a los estudiantes que copien del libro, o del tablero al cuaderno, sin darle ningún valor de aprendizaje, que denota una baja producción y creatividad, sumado a ello, que los recursos que cuentan las Instituciones son insuficientes o no existen, de continuar presentándose esta situación, el niño seguirá siendo el más perjudicado en sus avances en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Los objetivos propuestos de esta investigación fueron: diseñar y aplicar un plan estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza de la lectura en niños de Educación Primaria e indagar acerca de los conocimientos que tienen los docentes del uso de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura.

Con el fin de subsanar la situación problema, la profesora Reyes (2015) diseñó, desarrolló y aplicó una propuesta que permita no solo mejorar los niveles de lectura mecánica y comprensiva de los niños y niñas sino también y, sobre todo, despertar en

ellos la necesidad de leer y el placer de hacerlo. Esta propuesta va dirigida a los docentes que se les planteó como estrategia el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños, como son los juegos de palabras, adivinanzas, sopas de letras, crucigramas, imágenes gráficas, canciones y otras que propicien en el niño el interés por la lectura y escritura un aprendizaje ameno.

La conclusión de este proyecto permite otorgar al juego un importante poder en la adquisición y práctica lectoescritura durante la infancia y la adolescencia, algo que habrán de tener muy en cuenta los maestros y maestras si quieren alcanzar un mayor rendimiento y una cierta satisfacción en el interior de las aulas. En definitiva, el aporte primordial de esta tesis consiste en presentar argumentos bien fundados y contrastados que afianza Reyes (2015) “la idea de que el juego constituye una exigencia para el desarrollo de la competencia lectora y escritura. Idea que requiere ejecutarse en la práctica diaria” (p. 226). Y además que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización de los estudiantes y al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, que es efectivo en la iniciación y reforzamiento de la misma, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes áreas para lograr objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora, y escritora. En definitiva, el juego constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo.

Por otra parte, la profesora Reyes (2015) señala:

> Que los docentes en su mayoría manifestaron poseer conocimientos acerca de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Sin embargo, durante la praxis pedagógica emplearon actividades rutinarias y metódicas. Ello significa que al docente no le basta con conocer la teoría, sino que debe ser capaz de reflexionar y actuar de manera crítica de acuerdo a cada contexto en base a las propuestas que mejor se adecuen al mismo, tomando en consideración las teorías educativas existentes y las estrategias didácticas innovadoras que permitan satisfacer los intereses y necesidades de los educandos. (p. 225).

El siguiente trabajo de investigación por la docente Coronel (2015) de la universidad de Carabobo con la tesis de maestría titulada *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado.* La situación problema que se presentó fue que los estudiantes no alcanzaron los niveles de lectura óptimos, sino el 55% de los educandos se encuentran en un nivel silábico y el otro 45% se encuentran pre-silábicos, lo cual se evidencia la necesidad de mejorar estos resultados para lograr un mejor nivel en el proceso lector y por ende la calidad educativa de la Institución. Por cual se formuló el siguiente objetivo, proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado de la escuela básica estadal "Monseñor Luis Eduardo Henríquez" de la parroquia municipio Valencia, estado Carabobo. Para darle solución a esta problemática la autora propuso el diseño de juegos lúdicos como estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje de la lectura, usando herramientas prácticas que conduzcan a un excelente proceso de enseñanza - aprendizaje y, que, a través del juego, los alumnos sean innovadores y capaces de construir su propio aprendizaje. La propuesta está estructurada con base a sensibilizar, instruir y promover al personal docente para implementar el juego lúdico como estrategia didáctica que facilite la enseñanza de la lectura.

La investigación es de tipo descriptivo con un enfoque cuantitativo. Las técnicas e instrumentos de recolección que se aplicaron fueron la observación, la encuesta y el cuestionario, el cual estuvo validado por el juicio de expertos. La población de muestra estuvo representada por los seis (6) docentes del primer grado.

En cuanto a los resultados de la investigación Coronel (2015) manifestó que:

> Partiendo de los resultados obtenidos se puede decir que el juego es considerado como un entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y, gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero aprendizaje significativo.
>
> Es importante destacar, que las estrategias didácticas deben estar diseñadas para fomentar la convivencia en el aula considerando la edad y los intereses de los educandos

> tomando en cuenta las necesidades que le permitan desarrollar las capacidades motrices, cognitivas e interrelacionarse con su medio. (p. 67).

Como conclusión de esta investigación se evidenció que el juego lúdico como estrategia didáctica permitió acercar a los estudiantes de una manera amena al proceso de aprendizaje de lectura y generar en los educandos la motivación, la participación, la retroalimentación y la interacción, aporte importante para el presente estudio de investigación y además proporciona el insumo de algunos teóricos como Piaget, Vygotsky, Bruner, Yturralde y Romero, entre otros, dando una visión más amplia y de tener en cuenta al momento de plantear y fundamentar el marco teórico.

Otra investigación es la realizada en el Colegio Manuel Antonio Rivas por la docente Zuloeta (2018), para optar el título de maestría en Ciencias de la Educación de la Universidad Señor de Sipán, en la ciudad de Chiclayo – Perú en el año 2018. La situación problema fue las dificultades en la atención y concentración de los estudiantes por consiguiente generando problemas en el proceso lectoescritor. La investigación tuvo como objetivo elaborar una estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y concentración de los estudiantes del grado primero.

El método de investigación es de orden empírico y estadístico, que comprueba los resultados alcanzados con la aplicación de la estrategia didáctica de intervención, con un enfoque mixto. Se utiliza la técnica de recolección de datos como la observación, la entrevista y el cuestionario aplicado a las personas que son objeto de la investigación que fueron 18 docentes y 20 estudiantes del grado primero. La estrategia lúdica estuvo organizada en dos talleres: el primero consistió en la formación en el área de comunicación al docente, centrada en estrategias para lograr la atención y concentración del estudiante y segundo taller se basó en la sistematización del aprendizaje a través del juego para captar la atención y concentración del estudiante, también se contó con la participación de los padres de familia.

Y además se pudo observar en los resultados obtenidos que, con la implementación del juego como estrategia didáctica, se pudo constatar que la atención

y concentración mejoró notablemente, así como el aprendizaje activo y colaborativo en los niños. Como se puede apreciar en el siguiente análisis dado por Zuloeta (2018):

> Las aplicaciones de las estrategias lúdicas alcanzaron el 25% de los estudiantes evaluados y en la evaluación del pos test de todos los ítems evaluados se evidencia que en promedio el 75 % de los estudiantes se consiguió desarrollar su atención y concentración. Por lo que podemos afirmar que las estrategias lúdicas, de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura mejoró significativamente la atención y concentración en los estudiantes de primaria de la I.E.M. “Manuel Antonio Rivas” del distrito de José Leonardo Ortiz, de la provincia de Chiclayo. (p. 94).

En conclusión, lo que aporta al trabajo de investigación es que, para desarrollar destrezas lingüísticas, fortalecer las habilidades comunicativas y mejorar la atención y concentración, el juego lúdico es una estrategia didáctica innovadora fundamental con que cuenta el maestro para lograr un proceso de enseñanza- aprendizaje significativo y generar el trabajo colaborativo. La autora Zuloeta (2018) infiere que el juego: “se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras aprenden” (p. 95).

2.1.2 Antecedentes nacionales

En cuanto a trabajos de proyectos de investigación a nivel nacional se tienen:

El de las profesoras Balanta, Díaz & González (2015) de la Fundación Universitaria los Libertadores de Cali – Valle del Cauca con su tesis de especialización titulada *Estrategias Lúdicas para el Fortalecimiento de la Lectoescritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, Sede “Niño Jesús De Atocha” de la Ciudad de Cali.* Las docentes autoras de esta investigación, identificaron que en el grado 3-2 de la Institución Educativa ya mencionada los niños presentaron falencias en la lectura y escritura, lo que se vio reflejado en los resultados de diferentes evaluaciones que se les hacen en distintas asignaturas, en las cuales

obtienen bajo rendimiento académico por falta de una buena comprensión lectora y producción textual, se evidencia su desinterés y dificultad para llevarlas a cabo.

Por otro lado, también se observa que los estudiantes confunden sonidos y no tiene un manejo claro de las combinaciones, la falta de atención o actitud de escucha, dificultad de comprensión del texto leído, poca fluidez verbal, silabeo o deletreo, la omisión de la puntuación dificultan el proceso de lectura se refleja en los bajos resultados de las pruebas saber, que se han realizado desde hace algunos años. Es una problemática que motivó a las docentes investigadoras a buscar 17 nuevas estrategias lúdicas que favorecieran el proceso de la lectoescritura en los estudiantes del grado tercero, con miras a despertar su interés que genera así un aprendizaje significativo que involucre a toda la comunidad educativa.

Por lo anterior, se planteó como objetivo fortalecer el proceso lecto-escritor en los niños y niñas del grado tercero. La metodología utilizada fue descriptiva, con el método IAP, Investigación Acción Participante, donde se escogieron 30 niños del Grado 3-2 de la Institución Educativa mencionada, a los cuales se les aplicó un taller para determinar su nivel de comprensión lectora, además de ello, se les hizo una encuesta a 5 docentes del área de español, con el fin de determinar su método de enseñanza y las estrategias motivadoras para fortalecer la lectura y escritura en su clase.

En cuanto a los resultados encontrados las autoras argumentan que:

> Los docentes utilizan diferentes estrategias para motivar la lectoescritura, como dictados, rimas, juegos, rondas, tienen en cuenta textos y otros libros para lectura, utilizan los recursos de la Institución, sin embargo, la falla está en que no utilizan espacios diferentes del salón de clases para motivar la lectoescritura en los estudiantes. Por parte de los estudiantes se encontró graves falencias como: solo el 17% identifica las vocales correctamente, el 33% identifica sílabas, el 57% confunde sonidos, en cuanto a la estructura gramatical solo el 10% tiene buen manejo de ésta, el 90% no, en escritura el 50% escribe, pero omitiendo letras, del otro 50% el 23% no terminó el dictado y el 27% de ellos no lo realizó. (p. 38).

En conclusión, con la estrategia implementada “La Ruta del Cuento” que consistió en el desarrollo de 4 talleres lúdicos de lectoescritura: leo, escucho mitos y leyendas, dibujo-escribo y dramatizo historias construidas, organizados en 5 equipos de 6 integrantes. Todos los estudiantes estuvieron muy atentos, por la novedad del juego, disfrutaron de cada una de actividades que se establecieron en 4 estaciones, dentro de la ruta del cuento, escuchando, dibujando, escribiendo, leyendo y actuando, la estación con mayor acogida fue la cuarta, titulada en la investigación como: represento mi historia construida, fue amena y didáctica y finalmente hubo buena producción textual que realizaron los niños.

Además, se puede afirmar en esta investigación que a través de las estrategias lúdicas les permitió a los estudiantes aprender de una forma diferente, dinámica y amena, inculcar el gusto por la lectura y escritura de una manera agradable y divertida, y es claro que a través de herramientas no tradicionales también se aprende. Aporte importante para el proyecto de investigación.

Otra investigación es *la Lecto – Escritura estrategia para un mejor desempeño del conocimiento escolar* realizada por García & Pascuas (2014) de la Universidad del Tolima de Ibagué para optar al título de Magíster en Educación. Su propuesta tuvo como objetivo principal mejorar el proceso educativo con relación a la lecto-escritura a través de actividades que animen al educando a desarrollar sus habilidades comunicativas, debido a las falencias presentadas tales como la desmotivación y el poco interés frente a la lecto – escritura, diagnóstico al cual llegaron en la utilización de técnicas de recolección de datos como fue los diarios de campo, observación, entrevistas digeridas a los maestros, profesores y padres de familia, siendo su investigación de carácter etnográfico con enfoque cualitativa –descriptiva. Para la investigación fue necesario tomar como población a estudiantes, docentes y padres de familia de la Institución Educativa Jesús María Aguirre Charry (Municipio de Aipe, departamento del Huila). La muestra tomada corresponde a: Estudiantes: 40 (20 de cada sede aleatoriamente pertenecientes al grado 5), docentes: tres (3), Padres de Familia: 20 (10 de cada sede, aleatoriamente pertenecientes al grado 5).

Ante la problemática detectada las investigadoras implementaron una propuesta llamada “Animación a la lecto-escritura”, presentada por medio de una guía didáctica que contiene diferentes estrategias pedagógicas lúdicas para que el docente oriente a los estudiantes del grado 5º a fin de que se motiven o se animen y la vez mejoren y fortalezcan considerablemente las habilidades básicas en la lectura y escritura, partiendo de la formación de un club de lectores y escritores que se transversalice con la ecología. Asimismo, busca también entregarle al profesor herramientas didácticas para cultivar estos procesos.

Las actividades que proponen García & Pascuas (2014), en la propuesta están basadas en:

> Juegos, títeres, dramatizaciones, creaciones de cuento, mitos, leyendas, adivinanzas, retahílas, historietas, creación de animales fantásticos; desde historias construidas por los estudiantes donde ellos vivenciaran las temática de forma dinámica, lúdica e innovadora en cualquier área del conocimiento, creación de cuentos colectivos, declamación de poemas elaborados por ellos mismos a través de imágenes, como también de diferentes textos extraídos de un abanico de escritores, al finalizar la guía se elaborará un libro gigante en material reciclable, con las producciones de los estudiantes, quienes tendrán como elemento de partida temáticas relacionadas con la ecología y el medio ambiente. (p. 69).

La propuesta de García y Pascua es una muestra fehaciente y aporte a mi proyecto de investigación de cómo las estrategias lúdicas ayudan de manera significativa en el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en los estudiantes y cómo este de tipo de actividades posibilita el trabajo y aprendizaje colaborativo donde cada estudiante tiene asignado unas tareas o responsabilidades dentro del grupo, aprendiendo los unos de los otros, construyendo su propio conocimiento, donde el maestro es el encargado de orientar o guiar las actividades.

De igual manera, la implementación de la propuesta del proyecto basada en una serie de actividades lúdicas y prácticas amplia el horizonte del maestro en su quehacer pedagógico, generando experiencias significativas tanto para el estudiante como para el docente, dinamizando y facilitando el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El siguiente trabajo de investigación de maestría titulado*: La Pedagogía del Juego en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje* elaborado por Ballesteros (2019), realizado en Bogotá, en la Universidad Santo Tomás. Este proyecto de investigación se desarrolló con tres docentes del colegio Santo Tomás de Aquino, que orientan clase de Lengua Castellana de la Sección Infantil, con el fin de profundizar en la temática de la pedagogía del juego. Esta investigación surgió del poco interés que muestran los estudiantes y en la dificultad en la forma de aprender los procesos de lectura y escritura. La autora Ballesteros (2019) sin embargo señala que en el plan de estudios de lengua castellana está contenida la propuesta de la pedagogía del juego, no se evidencia en el quehacer del docente, aunque se realizan juegos, no tiene en cuenta las edades y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. El objetivo principal de investigación es identificar los tipos de juegos empleados por los docentes de lengua castellana en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino.

La metodología se basó dentro del enfoque cualitativo, con un tipo de investigación descriptivo – explicativo, la técnica usada para recoger información fue la entrevista semiestructurada, aplicada a tres docentes en el área de lengua castellana. Cabe resaltar, que en las entrevistas que se aplicaron a las tres maestras, se mostró interés por la implementación de estrategias que lleven al niño aprender desde la pedagogía del juego. Ballesteros (2019) concluye en su investigación:

> (…) que las maestras que hicieron parte del proceso de las entrevistas reconocen los juegos como herramientas didácticas que sirven para motivar a los estudiantes a aprender de forma activa. Ahora bien, durante el proceso de la entrevista se evidenció que las maestras que fueron entrevistadas desconocían cómo los distintos tipos de juegos pueden fortalecer determinadas competencias en el estudiante, y cómo estos pueden asociarse en la práctica del aula. (p. 11).

Cabe resaltar que este antecedente proporciona a la investigación en desarrollo, una idea clara de cómo el juego es recurso valioso, facilitador de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, que transforma los espacios educativos, en donde el estudiante aprende de manera amena, divertida que activan la necesidad y el

interés de adquirir nuevos saberes, que los estudiantes los pueda relacionar con la realidad, logrando un aprendizaje significativo. Y, además, que los juegos que se planteen deben estar acorde a las necesidades y edades de los niños.

Ballesteros (2019), apoyada en el documento número 22 que propone el MEN, considera que el juego:

> Es un escenario privilegiado donde inicia la participación infantil, puesto que se conoce y experimenta aquello que se empieza a explorar desde los primeros años del estudiante, también, será importante la participación de los estudiantes en espacios pedagógicos que le permiten aprender resaltando la educación integral que reúne todas dimensiones del desarrollo de los estudiantes en la etapa infantil y la forma como se relacionan los contenidos con la realidad. (p. 67).

Esto quiere decir, que el juego propicia la participación en los estudiantes y posibilita una educación integral, porque abarca diversas dimensiones del ser (cognitiva, afectiva, social, comunicativa, corporal y espiritual). Por consiguiente, esta definición reafirma la importancia que tiene el juego en el ámbito pedagógico y contribuye al desarrollo del presente proyecto, ya que el juego es el eje central de la propuesta.

2.1.3 Antecedentes regionales

En cuanto a trabajos de proyectos de investigación a nivel regional tenemos:

El siguiente trabajo de investigación de la autora Gómez (2018) con la tesis titulada *El juego didáctico como estrategia para fortalecer la producción de textos descriptivos en los estudiantes del grado tercero de educación básica primaria de la Institución Educativa Villas de San Ignacio*. Para optar el título de Magíster en Pedagogía de la Universidad Industrial de Santander de Bucaramanga en el año 2018. Tiene como objetivo general fortalecer el desarrollo de la producción escrita en los estudiantes del grado tercero. La investigación aquí presentada, se realizó desde un enfoque cualitativo con diseño investigación-acción.

Como técnicas de recopilación de datos se realizó la observación participante, la aplicación de una entrevista a dos profesoras de la institución, el diario de campo, fotografías y videos de las clases para la identificación del problema, su diagnóstico y plantear la acción estratégica. Con esto se evidencia las dificultades en la compresión y producción textual de los estudiantes del grado tercero, para esto propuso como estrategia o plan de acción el juego como estrategia para fortalecer el proceso de producción textual, ya que la autora Gómez (2018), manifiesta que a través del juego se puede integrar la escritura y la descripción de una manera atractiva, amena y divertida a los estudiantes, ya que el juego hace parte de su vida desde que nace.

De acuerdo con los resultados de esta investigación se concluye que hubo avance de los estudiantes en cuanto a motivación, para producir, cooperar e interactuar fortaleciendo el proceso de escritura de textos descriptivos a través de la estrategia del juego didáctico, creando un ambiente de aula más acogedor, alegre, logrando un aprendizaje significativo.

Gómez (2018), concluye que el juego es, sin lugar a dudas, el eje de todo proceso educativo, que desafortunadamente este elemento no hace parte de las prácticas pedagógicas del docente dentro del aula. Pero con esta investigación se descubrió de la mano con los docentes y estudiantes, que los juegos didácticos son muy significativos para el aprendizaje, pues no solo involucran y fortalecen los procesos de lectura y escritura, sino que además ayuda al fomento de valores, sensibilización, interacción y adecuadas relaciones con los demás.

Gómez (2018), afirma:

> Que una de las más grandes conclusiones a la que llegó, fue la importancia de descubrir que, junto al juego didáctico, los estudiantes exploraron su ser y el del prójimo, sintieron la motivación de escribir y, en especial, pudieron hacer efectivo ese proceso tan importante como lo es la resiliencia, es decir, el afrontar y superar esas dificultades académicas. (p. 222).

El siguiente es un artículo de investigación *El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura* realizada por Soto (2017) de la Universidad

del Norte, en Piedecuesta – Santander en el año 2017. Esta investigación acción realizada con el objetivo de fortalecer el proceso lecto-escritor de estudiantes de tercer grado de la básica primaria del Colegio Víctor Félix Gómez Nova de Piedecuesta (Colombia), mediante un aprendizaje significativo usando el cuento como recurso pedagógico en el desarrollo de las competencias para el saber pensar y saber hacer.

En el desarrollo metodológico, se partió de una prueba diagnóstica virtual, luego se aplicaron 10 talleres como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso lecto-escritor, utilizando el cuento literario, una estrategia enfocada en tres aspectos, construcción a partir de la temática, desarrollo de procesos cognitivos (interpretación, comprensión, análisis) y desarrollo de la competencia de lectura comprensiva. Estos procesos permitieron mejorar significativamente las habilidades lectoescritoras. Este proyecto de aula con un enfoque vivencial permitió integrar las diferentes áreas, el cual contempló actividades de inicio, desarrollo y finalización, producción de textos cortos, dibujos, representaciones escénicas y el trabajo colectivo de producción escrita y gráfica. En cuanto a las actividades anteriormente descritas se logró una creciente motivación e interés en las actividades, la apropiación y contextualización del cuento (identificación de personajes, del problema, ideas principales y secundarias) y la generación ce conocimientos.

De esta investigación se concluye que el cuento como estrategia pedagógica es efectivo para fortalecer los procesos de lecto-escritura de los estudiantes, con la aplicación de dicha estrategia se observó progresos en los niveles de lectura y escritura, demostrando que se pueden lograr avances en la competencia lectora, comprensiva y fluida superando las dificultades y llevando a cabo un proceso de enseñanza - aprendizaje.

Además, en cuanto a la propuesta implementada, como fue el uso del cuento como herramienta pedagógica, constituyó una forma distinta de enseñar contraria a los métodos tradicionales, conductistas, memorísticos y monótonos. La autora, por último, infiere que:

> Hacer uso de los cuentos y las dramatizaciones de historias, además de los conversatorios de aula y los juegos de roles, como parte del apoyo a las acciones pedagógicas propuestas en el siglo XX por Decroly, Deway, Ausubel o Montessori, descongela, por así decirlo, la evolución de la pedagogía y la didáctica del aprendizaje, posibilitando la entrada en vigencia de nuevos recursos para enseñar y aprender. (p. 63).

Un último antecedente para la investigación es el titulado *Ludopedagogía en el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Eustorgio Colmenares Baptista, sede Panamericana de Cúcuta*. Trabajo elaborado por Luna (2018) de la Universidad Autónoma de Bucaramanga en el año 2018.

Este trabajo partió de las dificultades que tienen los estudiantes del grado segundo en la expresión escrita, es decir en la producción textual, detectado por medio de la observación directa y diarios de campo. Es por esto que la autora Luna (2018) diseñó una propuesta ludo pedagógica, basada en lectura de cuentos y fábulas con la ayuda y responsabilidad de los padres de familia. Con esta implementación de la propuesta pretendió fortalecer la producción textual en los estudiantes del grado segundo, despertar el gusto y el placer por escribir, partiendo de sus propias vivencias hasta llegar a construir diferentes textos.

Esta propuesta, se desarrolló bajo la participación activa de los padres de familia, la docente y los estudiantes como agentes dinamizadores de los procesos de aprendizaje. Su investigación es tipo investigación acción con un enfoque cualitativo, que posibilita que el maestro haga una reflexión de su praxis educativa que desarrolla, empleando diferentes estrategias didácticas con el fin de mejorar las dificultades dentro del aula, logrando cambios significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se considera que esta tesis proporciona un gran aporte para la investigación en curso ya que se evidencia lo importante que es la lúdica como herramienta didáctica para fortalecer el ejercicio de la escritura y lectura ya que es una estrategia motivadora, atractiva para lograr el interés de los estudiantes y por ende mejorar sus procesos de aprendizaje. Como lo afirma Luna (2018):

> En los escritos de los estudiantes se resalta que la mayoría mejoró en cuanto a la microestructura y súper estructura del texto, mostrando en sus escritos una mayor coherencia y cohesión siendo más entendibles sus producciones. Teniendo en cuenta lo anterior se puede inferir que lo lúdico es una herramienta muy atractiva para los niños y se debe aprovechar en el fortalecimiento de la producción textual. (p. 187)

Por otra parte, para el desarrollo de la propuesta fue muy importante involucrar los padres de familia en el proceso de formación de aprendizaje de sus hijos logrando excelentes resultados como lo resalta Luna (2018) en su investigación:

> La integración de los padres de familia en la propuesta demostró una vez más la importancia del acompañamiento de estos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo de forma positiva en el mejoramiento de las falencias encontradas a nivel escritor. (p. 188).

2.2 Marco Teórico

Con el fin de fortalecer la presente investigación, se definen un conjunto de conceptos, los cuales permiten delimitar el campo de acción de este proyecto: en la primera parte se expone el componente temático referente al concepto de lectura; en seguida se aborda la escritura, luego el proceso de la lectoescritura y por último el juego. Los aspectos que se nombran anteriormente serán los ejes guía de este marco conceptual, de donde partirá el desarrollo de esta propuesta pedagógica.

Concepto de Lectura

En primer lugar, se tratará el concepto de lectura. Para abordar está definición se parte de Romero (1997), el cual señala que:

> Leer es la habilidad que permite comprender el lenguaje escrito, descifrar y llegar a comprender el sentido del mensaje; lo que se desarrolla en un proceso dinámico de construcción cognitiva, en situaciones de comunicación real. Leer no es, entonces, un simple proceso de decodificación de un conjunto de signos; no es una tarea mecánica, leer es comprender el sentido del mensaje. (p. 9).

Lo importante es entender el lenguaje escrito como otra forma de expresarse, otra forma de decir las ideas, aprender a leer es entender que la lectura transmite mensajes y además Romero (1997) manifiesta “que los niños están en la capacidad de comprender lo que lee desde que inician su proceso de aprendizaje” (p. 9), es decir que el estudiante debe tener experiencias diversas con la lengua escrita: explorar y manipular diferentes materiales iniciando con la lectura de imágenes, descubrir la diferencia entre imagen y texto, el título, la presentación externa del texto, entre otros.

Por otra parte, Gutiérrez (2016)), afirma que:

> (…) la lectura es un factor imprescindible para el éxito escolar que requiere de unas habilidades y estrategias de gran complejidad que rara vez se enseñan en el ámbito escolar. La verbalización de las estrategias de comprensión puede considerarse una medida eficaz para el aprendizaje de la lectura. (p. 305).

En este sentido es importante un dominio eficaz de la lectura, ya que es un indicador de la calidad educativa. Una persona que entiende lo que lee es capaz de lograr un mejor desarrollo profesional y social. Entender lo que lee es determinante para que el niño y la niña se conviertan en adultos competentes, contribuyendo al desarrollo de la familia y del país. Leer se convierte así en un elemento fundamental para el estudiante, logrando entender y aprender algo, mejorará su desempeño. Leer es conseguir un objetivo, ya que siempre se lee por algún motivo, con alguna finalidad. En este mismo sentido, Doman (2008) afirma que: “leer es una de las funciones más importantes de la vida, dado que prácticamente todo aprendizaje se basa en la habilidad para leer”. (p. 25).

En la misma línea Doman (2008) sugiere aprovechar la curiosidad que tienen los niños y niñas por querer conocer el mundo que les rodea. Además, según Doman (2008)

“los niños que aprenden a leer cuando son pequeños tienden a comprender mejor que los jóvenes que no aprendieron” (p. 87).

Los aspectos para tener en cuenta, según Doman (2008) sobre por qué enseñar a leer a los niños menores de cinco años son los siguientes: porque “pueden asimilar fácilmente cantidades tremendas de información” y esa información puede ser asimilada rápidamente (p. 103). Porque “cuanta más información asimila el niño antes de los 5 años, más retiene” (p. 104). Porque “tiene mucha energía y ganas de aprender” y porque “puede aprender a leer y quiere aprender a leer” (p. 104). Por esos motivos, cuando el niño acude a Educación Infantil es necesario conocer y respetar el momento en el que se encuentra y el docente debe partir de los conocimientos que posee el niño y a partir de ahí ayudarle a avanzar ofreciéndole los medios necesarios.

En cuanto a este mismo planteamiento Solé (2001) señala que acercar a los niños a la lectura en educación infantil:

> No supone acercarlos necesariamente a un problema de decodificación; supone más bien acercarlos a algo que ellos, en su mayoría, ya conocen, que les proporciona en general experiencias divertidas y gratificantes y que forma parte de su vida. Si en esa aproximación sienten la necesidad de explorar el código, no habrá mayor inconveniente en responder a su curiosidad de la misma forma en que se responde a sus interrogantes sobre el mundo en general, ofreciendo una información pertinente y adaptada a sus necesidades. (p. 2)

Por eso es importante involucrar el juego como estrategia didáctica para fortalecer este proceso de la lectura y escritura, ya que estas son actividades necesarias en la vida cotidiana y el juego permite vivenciarlas de manera natural y no forzada y de esta forma se obtiene un aprendizaje significativo.

De acuerdo con los planteamientos de Braslavsky (2005):

> La experiencia en el uso de estrategias en todos los momentos de la enseñanza de la lectura favorece notablemente el acceso a la lectura independiente, consciente y autorregulada. Sus efectos son muy notables en los alumnos que tienen dificultades, sean éstas de origen natural o cultural, para aprender a leer. (p. 9).

A modo de conclusión, la experiencia educativa ha demostrado que es importante iniciar el proceso de lectura, en la edad preescolar porque en esta etapa el niño desarrolla la mayor capacidad intelectual. Según Vergnaud (2007): “Es cierto que Piaget enfatiza más la actividad del sujeto que la cultura, pero es perfectamente consciente del rol de la cultura en el desarrollo cognitivo del niño.” (p. 286). Sin embargo, esto no será suficiente para lograr una eficaz comprensión, si los sujetos de la educación no participan en la formación de los niños, por ello deben emplear estrategias didácticas que contribuyan a superar estas deficiencias.

Concepto de escritura

Con respecto a la escritura, ésta es una forma de lenguaje, de comunicación, un sistema de símbolos y signos, que ayuda a la formación del ser para que conforme el pensamiento o la cognición, llevando a los seres humanos del razonamiento práctico-situacional hacia el pensamiento teórico-conceptual y narrativo, lo que implica la aparición de nuevas y más elevadas formas de pensamiento. De esta manera, la escritura como afirma Valery (2000):

> Es una actividad conscientemente dirigida, ayuda a organizar nuestro pensamiento y a elaborar nuevos conocimientos. Al mismo tiempo, la escritura permite la expresión de ideas y sentimientos, que se puede comunicar y compartir con los otros a través del tiempo y del espacio. (p. 41).

De esta misma manera se toma en cuenta en la teoría de Vygotsky (1931) la cual consideraba que el niño inicia en la escritura antes de ingresar a la escuela y creía: “Que la enseñanza del lenguaje escrito se basaba principalmente en el aprendizaje socio-cultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla” (p. 184). Asimismo, este autor considera que el aprendizaje, el contexto y la interacción social se convierten en motores del desarrollo dentro de una sociedad.

Por tanto, como orientador del proceso de enseñanza - aprendizaje, al docente le corresponde crear una situación de comunicación real e interacción con su entorno

que haga posible la construcción del lenguaje escrito y el establecimiento de un diálogo creativo que permita expresar y confrontar sus ideas, sentimientos y puntos de vista. Se evidencia que es muy importante la relación del niño con su entorno o medio social para lograr el desarrollo de nuevas formas de pensamiento y la construcción de nuevos conocimientos, a través de los múltiples códigos, gestos y formas de simbolizar.

Concepto de la Lectoescritura y su proceso de enseñanza – aprendizaje

Con referencia al lenguaje, es la herramienta que utilizan los individuos para comunicarse los unos con los otros. Además, el lenguaje constituye uno de los instrumentos más importantes para el niño y la niña, para conocer el mundo que le rodea y establecer las primeras relaciones afectivas; por consiguiente, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura representa una de las habilidades y aprendizajes más importantes en la comunicación integral del niño que debe iniciarse en la educación preescolar, como lo afirma Piaget (1972), la niña y el niño construyen el conocimiento mediante la interacción con el mundo que lo rodea. En este proceso, se siguen una serie de etapas que están relacionadas con las capacidades mentales que posee el sujeto para organizar la información que recibe del medio. Para este teórico, durante los dos primeros años de vida, el ser humano inicia su conocimiento del mundo por medio de la experiencia sensorial y la actividad motriz. La lectoescritura es el proceso por el que se integran las habilidades referidas a la lectura y a la escritura. Por medio de la lectoescritura son capaces de construir y desarrollar el conocimiento, y sin duda, la lectoescritura les permite transmitir y comunicar información.

De modo sintético podemos decir que el proceso de aprendizaje de la lectoescritura es más efectivo cuando somos capaces de introducir al niño en un ambiente rico en estímulos que impliquen actividades tanto de lectura como de escritura y la oralidad del niño. Es por esto que es muy importante que en los primeros años de escolaridad de los niños se desarrollen las habilidades comunicativas y se inicie en la interacción con el mundo que le rodea para que sean competentes en su proceso de aprendizaje en la lectoescritura, generando un aprendizaje significativo. El lenguaje se aprende en el proceso de su uso, a través de la participación en los actos de habla y en los eventos de lectoescritura. La participación activa en conversaciones es lo que hace

posible que los niños aprendan el lenguaje oral. Con la práctica de la lectura y escritura es lo que hace posible que los niños aprendan a construir el lenguaje escrito.

Otro concepto del desarrollo de lectoescritura se ha tomado de los autores Alliende, Condemarín & Milicic (1972) quienes exponen que:

> La escritura, al igual que la lectura, como proceso de lenguaje no constituye una instancia fácil. La adquisición del código gráfico no es una característica genética del hombre, como lo son los sonidos del habla, y, por tanto, debe ser laboriosamente aprendido por cada generación casi siempre en el contexto de una relación maestro-alumno. (p. 3)

Es decir que la lectoescritura es la única actividad que se adquiere en la escuela y es base para la adquisición de otros conocimientos, de donde surge la importancia que se le atribuye desde los primeros grados de la primaria. El alumno o alumna es orientado para que aprenda y domine el código lingüístico y posteriormente lo utilice como un medio de adquisición de información y de conocimiento. Las tareas más importantes del maestro consisten en acompañar a los niños en el proceso de aprendizaje de lectoescritura, creando situaciones significativas que permitan un ambiente propicio y agradable.

La importancia de esta propuesta radica en la necesidad de desarrollar en los niños destrezas aplicadas en la lectoescritura, considerando su edad, el sistema escolar y el entorno en el que se desenvuelven. Es pertinente, por cuanto, se considera que la lectura y la escritura son elementos importantes en la preparación académica del ser humano, su cultura y por ende su personalidad, combinadas también con otras destrezas básicas como escuchar y hablar, que le permitirán actuar con conciencia lógica y verbal

Por otra parte Romero (1997) explica que la lectoescritura “es un proceso de carácter complejo ya que su dominio no se agota en la tarea mecánica de codificación y decodificación. El proceso requiere que el niño haya alcanzado determinados niveles de maduración” (p. 21). La lectoescritura se adquiere en los primeros años de escolaridad de los niños, se necesitan de diversas actividades promovidas por el docente para que se logre con éxito la adquisición; ya que cada persona tiene su propio ritmo de

maduración y desarrollo en el aprendizaje y emocional por lo que podemos asegurar que no todos los niños estén al mismo tiempo en condiciones de enfrentar con éxito el aprendizaje de la lectura y la escritura.

La lectura es un medio que le permite al niño analizar, formular hipótesis, manejar ideas y tener contacto con el autor del texto. La escritura es un elemento más que va de la mano con la lectura, debido que es necesario plasmar las ideas y sentimientos en el papel para luego ser interpretado por las demás personas que leen el texto. Zabaleta (2000) puntualiza:

> Que la palabra lectoescritura es una palabra compuesta por la lectura y escritura, es elemental en las primeras enseñanzas en todo centro educativo, debido que esta etapa es la base para que el niño y la niña puedan adquirir y desarrollar otros nuevos conocimientos en su vida estudiantil. (p. 18).

La lectura y escritura son dos de las cuatro habilidades indispensables para todo ser humano en la adquisición de conocimientos y dominio de otros idiomas. La lectura es una oportunidad que tiene el niño y niña de relacionarse e interactuar con los diferentes textos a los cuales pueda tener contacto, la escritura es una forma de como la persona puede expresar sus ideas y sentir por medio de la redacción.

Entre los factores que intervienen en la adquisición de la lectoescritura Romero (1997) expone que, en la adquisición de la lectoescritura, intervienen tres factores indispensables, los cuales son: “desarrollo de la psicomotricidad, la función simbólica y de la afectividad” (p. 21). La primera es fundamental en que los niños tengan las habilidades o destrezas motoras para realizar las diferentes tareas o actividades escolares. En cuanto la función simbólica, es comprender que la escritura conlleva un sentido y comunica un mensaje y por último la función afectiva, se refiere a la madurez emocional que le permita no desalentarse ni frustrarse ante el esfuerzo desplegado para lograr los automatismos correspondientes a esas primeras etapas.

Para concluir se puede afirmar que el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura en la escuela debe tomar en cuenta aspectos más amplios y generales del niño

tales como la personalidad, el ambiente en el que se desenvuelven, los diferentes estímulos que acompañan su proceso, las relaciones sociales y familiares entre otros, donde los errores iniciales permitan corregir dichos desaciertos y donde las actividades del niño constituyan el eje fundamental de la labor educativa. Para tal fin es importante que desde el núcleo familiar y escolar se brinden condiciones aptas para su ingreso a la cultura lecto-escrita, que otorguen al niño intenciones comunicativas reales y aprendizajes significativos para su participación en los diferentes escenarios prácticos de lectura y escritura (MEN, 2011). La lectura y la escritura son fundamentales para el desarrollo del individuo y de la sociedad. Para que una persona progrese en la escuela, en la vida personal y laboral, debe saber leer y escribir correctamente, por ello, los esfuerzos que, desde la familia, la sociedad y la escuela se hagan por su perfeccionamiento, incidirán directamente en el desarrollo de cada individuo.

El aprendizaje de la lectura y la escritura es un proceso dinámico, en donde la creatividad, la motivación y el juego juegan un papel trascendental en el desarrollo y aprendizaje del estudiante, por ello, la escuela debe estar preparada para ofrecer a sus alumnos estrategias significativas que estimulen el desarrollo del pensamiento divergente, que les permitan crecer siendo seres autónomos, seguros de sí mismos y capaces de tomar decisiones; allí es donde nace el verdadero aprendizaje para la vida.

En la sociedad actual, el ingreso y participación constante de los sujetos a la cultura escrita constituye un reto fundamental, ya que exige de ellos no solo una lectura comprensiva sino también la construcción de criterios propios que les permitan seleccionar y filtrar información que responda a sus necesidades. “Un buen lector no es aquel que asimila mucha información, sino quien además de comprender el texto toma una posición crítica frente a la información” (MEN, 2011). Desde el quehacer pedagógico, se busca formar lectores que además de acceder a los textos, logren comprender lo que leen tomando de ello lo que consideren importante para lograr enfrentarse de manera adecuada a las exigencias de la sociedad actual.

Concepto de juego y su importancia

Con respecto al juego, se fundamentó en los siguientes autores: Froebel (1989), señala: “que el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene al alma del niño” (p. 31). Se ha creído que solo el juego sirve para entretener o divertir al niño, también es el camino para conocer el mundo que lo rodea adquiriendo de esta manera experiencias de aprendizaje. Mientras juegan ejercitan sus capacidades físicas e intelectuales a la vez que plantea y resuelve problemas de tipo social y afectivo, que favorece su proceso de maduración. Con respecto a lo anterior Flinchun (1988), afirma:

> El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. (p. 114).

Por otra parte, Vygotsky, toma al juego como un recurso que impulsa el desarrollo de los dispositivos de aprendizaje tales como la atención, concentración y memorización sin dificultad. Según sus propias palabras Vygotsky (1934) “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” (p. 43). Desde su teoría constructivista, el niño por medio del juego puede constituir su conocimiento a partir del contacto con el contexto o realidad y de la interacción con los demás. En este mismo sentido el autor Azcoaga (1999) manifiesta que: “Los dispositivos básicos del aprendizaje son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar”. Es decir que los dispositivos básicos de aprendizaje como son la motivación, la percepción, la atención, la concentración y la memoria son importantes en el momento de aprender, que son innatos y además se pueden desarrollar en los estudiantes para lograr desarrollar capacidades y habilidades de pensamiento por ende un buen desempeño académico.

El autor (Azcoaga, 1999) contempla los siguientes dispositivos como base del aprendizaje:

Memoria: Es la capacidad de retener y de evocar eventos del pasado, mediante procesos neurobiológicos de almacenamiento y de recuperación de la información, básica en el aprendizaje y en el pensamiento.

Atención: es el mecanismo interno mediante el cual el organismo controla la elección de estímulos que a su vez influirá en la conducta, se mencionan dos modalidades: la fásica, que implica la activación de todos los sistemas sensoriales del organismo, y la tónica, o tono atencional, que permite la concentración en una actividad específica.

Sensopercepción: es la función psíquica que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno. Para el caso del aprendizaje de la lengua escrita implica tanto la audición, como la visión y la propiocepción del sistema articulador-vocal y de los músculos del brazo y la mano, entre otros.

Concentración: es la estructura que permite generalizar acciones, crear esquemas y organizar estructuras. Para este autor, es la capacidad para dejar de prestar atención a aquellos estímulos del medio que no resultan pertinentes durante la tarea que se está aprendiendo.

Motivación: es lo que hace que un individuo actué y se comporte de una determinada manera. Indica las causas que mueven a una persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. De igual manera la motivación es el interés que tiene el individuo por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. En el ámbito escolar la motivación es el objetivo central por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta.

Sin lugar a duda, estos dispositivos son fundamentales para obtener en los estudiantes un aprendizaje significativo dentro del entorno escolar, es por ello que es esencial que los educandos se desarrollen en ambientes favorables de aprendizaje.

Teniendo en cuenta la teoría sociocultural de Vygotsky (1934) citado por Moll (1998) plantea los siguientes postulados, de los tipos de juego:

> **El juego como valor socializador**: el ser humano hereda toda evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive, el contexto familiar, escolar, amigo etc. Por ello, se considera que el juego como una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres etc.
>
> **El juego como factor de desarrollo**: el juego como una necesidad de saber de conocer y de dominar los objetos: en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea zonas del desarrollo próximo (ZDP), es la distancia que hay entre el nivel del desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, zona de desarrollo real, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz, zona de desarrollo potencial. (p. 18).

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes habilidades o destrezas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. En tal sentido: Piaget (1956) señala que: “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p. 23). Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

El juego como estrategia didáctica de aprendizaje

Entre las estrategias didácticas, en el mundo infantil, se tiene que es el juego (lúdico), ya que todo niño desde los primeros años de su vida ve en el juego, el goce de cada día. Por lo tanto, realizando una articulación con la lectoescritura se obtendrán niños alegres, lectores y escritores por naturaleza. En este sentido, Díaz (2002), hace mención que:

> Las estrategias de aprendizaje van enfocadas hacia el aprendizaje estratégico, a través del diseño de modelos de intervención cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el mejoramiento en áreas y dominios determinados (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, entre otros) (p. 46).

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, por lo tanto, Díaz (2002) afirma:

> La importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos. (p. 58).

En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y escritura (comprensión y producción textual) y a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras aprenden. El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; el juego es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida

y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

El juego permite desarrollar las habilidades y destrezas desde muy temprana edad, el docente debe incluirse en el juego al momento de enseñar, disfrutando tanto él, como los estudiantes, en donde se valore cada una de las actividades que se realice aprendiendo de una manera dinámica y divertida, dejando a un lado la monotonía de la clase. Cáñaz (2015) asegura:

> Hay que tomar en consideración que, para que el juego favorezca de mejor manera el proceso de la lecto-escritura, debe ser dirigido, tener reglas y dar espacio al juego simbólico, pues ayuda a mejorar las habilidades lingüísticas del niño al momento de hablar y de entender lo que escuchan. (p. 22)

He aquí la importancia de asumir desde el aula el juego como una de las herramientas más importante y facilitadora para lograr la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas, ya que este es esencial en la vida de los infantes en todos los aspectos puesto que por naturaleza a ellos les gusta jugar, además que ayuda en el desarrollo útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. En el aula, el juego debe ir de la mano con las actividades programadas por la docente, debido a que es una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización y aprendizaje del niño. A este respecto, Calero (2003) afirma que:

> El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea. (p. 85).

El juego como agente generador de conocimiento también es importante para la interacción con el entorno donde el estudiante puede construir relaciones sociales y establecer límites entre que es lo bueno y lo malo de cada conducta, el juego favorece el trabajar en equipo y la ayuda mutua. Por ello, se puede establecer que el juego no

solo es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes, sino que además contribuye a un desarrollo pleno en los niños. Desde el aula y la familia, como escenarios propicios para el aprendizaje del niño en edad preescolar, se deben generar experiencias y buscar espacios significativos que permitan a los niños ir construyendo continuamente su aprendizaje para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que les rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros. Por medio del juego los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar a los niños en esta actividad lúdica.

Por otra parte, el autor Johan Huizinga citado por Poveda (2012) menciona que:

> El juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y estructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza cómo los niños y niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender. (p. 5).

De lo anterior se puede resaltar que el juego permite establecer relaciones y compartir con los pares, además de brindar espacios de interacción y socialización y lo más importante que el juego educativo promueve y facilita cualquier aprendizaje. Según Vásquez (2012), el juego facilita el desarrollo de:

- Las capacidades y habilidades físicas
- Las habilidades sociales: los juegos permiten interactuar y relacionarse correctamente con los demás, expresar las ideas, emociones aceptar reglas, adquirir modales, participar en grupo, compartir, dialogar, negociar, esperar el turno, aceptar críticas y solucionar problemas.

- Habilidades racionales y cognitivas: son las facultades de razonar, analizar, comprender, comparar, diferenciar, cuestionar. resumir, organizar, evaluar, crear, de igual manera en el juego se ejercita la memoria, la atención, la concentración.
- Inteligencia emocional: habilidad de conocer y manejar sus propias emociones y de los demás, fortalecimiento de la autoestima.
- Motricidad: por medo del juego permiten conocer su cuerpo y desarrolla la madurez de los movimientos y la habilidad del dominio motor como es la coordinación y el equilibrio.
- Por último, ayuda la adquisición y fortalecimiento de hábitos, valores y actitudes.

El juego en el campo educativo.

Por su parte, el juego educativo es aquel que contribuye al desarrollo físico o mental del niño a la vez que constituye un entretenimiento. Puede ser introducido en un programa educativo para contribuir a la consecución de objetivos de éste. Es decir, el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo cognitivo del niño y, muy a menudo, un valor educativo para éste. El trabajo que realiza el niño en el grupo puede resultar muy entretenido para el niño o niña.

Los juegos relacionados con la lectoescritura son específicos y están orientados a combinar dos tareas: jugar y leer y escribir o leer y escribir y jugar. En este sentido, los juegos se convierten en estrategias escolares con el objetivo de hacer entretenida la lectoescritura durante la sesión de aprendizaje.

De este modo Gálvez (2013), sostiene que:

> El juego es una de las extraordinarias estrategias cuya influencia es decisiva en el desarrollo del niño porque facilita la internacionalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, libera al niño de las coacciones formalistas a que se ve sometido y, en formación de un conjunto de reglas y contenidos, la repercusión del verdadero sentido de la palabra, etc. (p. 427).

Según Gálvez (2013), los pasos de la estrategia del juego son:

1) Preparación y organización. Consiste en organizar a los estudiantes, instruir y sugerir el cumplimiento de las reglas, definir los roles y forma de intervención, distribuir instrumentos, realizar demostraciones previas y delimitar el escenario.

2) Ejecución del juego. Consiste en realizar la actividad en el marco de sus reglas y uso de materiales, donde el profesor es guía o mediador, en el cumplimiento de los objetivos, desempeño, participación de juego.

3) Finalización. Se realiza paulatinamente sin causar daño a los participantes. De hacia lo más lento, con respiraciones aeróbicas prolongadas, con juegos de relajación, pequeños desplazamientos o movimientos musculares caminando o sentados.

4) Evaluación. Será de tipo diagnóstica para determinar las condiciones biopsicosociales de cada alumno, de proceso para valorar los roles e intervenciones de los participantes y de salida con el objetivo de seguir las reglas de relajación y velando el bienestar del estudiante.

5) Metacognición, es la reflexión individual sobre el juego, determinando lo que aprendieron, las fortalezas y debilidades y los compromisos de mejorarlos.

Sin duda los juegos promueven en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento y enseñan a pensar críticamente, por ello, dentro del aula es necesario reconocer el juego como estrategia clave que fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el infante; entender el juego como ese espacio de aprendizaje armonioso, y como una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse. Según Ríos (1999):

> El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación. (p. 75).

Condiciones para que el juego sea educativo

Es necesario conocer las condiciones para que el juego sea educativo, según Vásquez (2012) afirma con respecto a esto que el juego debe:

- Potenciar la creatividad.
- El desarrollo de la formación integral del niño.
- Fomentar el trabajo colaborativo y restarle atención a la competitividad, posibilitando y extendiendo el trabajo colaborativo
- Ser una actividad placentera, amena, motivadora y despertar el interés del niño.
- Generar un desafío para el estudiante y que este sea realizable.
- Proponer un tiempo para la actividad ludomotriz y un tiempo de descanso.

De lo expuesto anteriormente, se concluye que el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planeen actividades agradables y orientadas a lograr un propósito y con reglas que permitan el desarrollo integral y significativo del estudiante. Es por esto, que es indudable la importancia que tiene el juego como una herramienta o estrategia valiosa para usarla dentro del aula con los estudiantes para dinamizar y enseñar de una manera amena los procesos de enseñanza – aprendizaje. Hay tantas razones para usar el juego, como las anteriormente expuestas, ya que es una actividad libre, espontánea, divertida, le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea, el juego facilita la interacción e integración de los participantes, permite el juego de roles, fortalecimientos de los valores, entre otras.

Por otra parte, Bruner (1984) considera el juego infantil en varias funciones fundamentales. En primer lugar, “el juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. En un sentido muy profundo, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria” (p. 211). Es decir, el juego es una actividad libre y espontánea que puede realizar el niño en cualquier momento o lugar, donde no llega a tener ninguna clase de consecuencias, aunque se trate de una actividad seria para desarrollar y que a la vez contribuye a la formación integral del niño. Y además el juego

es un motivo de exploración, realizando esta clase de actividad, el niño le halla el verdadero sentido al juego.

En segundo lugar, Bruner (1984) asegura que:

> La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculos entre los medios y los fines, no es que los niños no perciban los fines, ni que dejen de utilizar los medios para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines para que encajen con un medio que acaba de descubrir, o modificar estos medios para que adapten a fines nuevos. (p. 212).

Lo anterior permite decir que los vínculos y los medios son consecuencias directas de la misma satisfacción que proporciona el juego. Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados, lo más importante es que no se le presente juegos complicados para que el niño los pueda realizar con agrado y se pueda cumplir con los objetivos propuestos.

Y en tercer lugar Bruner (1984) señala que:

> El juego proporciona placer, un gran placer. Incluso los obstáculos que, con frecuencia, establecemos en el juego nos proporciona un gran placer cuando logramos superarlos. Los obstáculos parecen necesarios, pues, sin ellos, el niño se aburre enseguida. Por eso habría que aceptar que el juego tiene alguna cualidad que comparte con otras actividades como las de resolución de problemas, pero de una forma mucho más interesante. (p. 212).

Por otra parte, Zúñiga (1998), toma el juego en dos formas como, medio de aprendizaje:

> El juego es una de las herramientas metodológicas más completas para buscar que el alumno sea sociable, autónomo, libre y creativo, gracias a la libertad que le brinda al alumno de proponer, coordinar y participar activamente, así mismo pueda expresar sus sentimientos, pensamientos y deseos; conductas que le llevarán finalmente a adquirir, precisar y analizar los conocimientos impartidos. (p. 30).

Y Zúñiga (1998) toma el juego como medio de exploración:

> Todo juego es explorativo siempre y cuando se le brinde al niño oportunidades para descubrir el mundo, las personas y las cosas que lo rodean, para descubrirse a sí mismo, reconocer y ser reconocido por los demás, para aprender a observar su entorno, para conocerlo y dominarlo. (p. 31).

Con respecto a lo anterior en los juegos. Los niños tienen la oportunidad de expresarse corporal y verbalmente. El juego busca también que el niño amplíe su conocimiento del mundo y desarrolle la capacidad de actuar y crear que conduce al fortalecimiento de la autoestima y por consiguiente tener un mejor desarrollo de sus capacidades y destrezas. En el juego enriquecen la vida social, que el niño respete al adversario, aprender a distinguir lo que es la realidad y la fantasía, a fomentar valores y lograr un aprendizaje significativo.

El juego lúdico

Chacón (2008) lo define como una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa. Sin embargo, por lo general, el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas, las diferentes aplicaciones en donde emplearlo y los objetivos que puede cumplir con estas dinámicas. Para autores como Montessori, citada por Newson (2004), “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

Por otra parte, Yturralde citado por Coronel (2015) manifiesta:

> Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. (p. 43).

Se comparte lo que manifiesta el autor, siendo el juego como una herramienta lúdica que el docente debe aplicar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr alcanzar los objetivos propuestos convirtiéndose en una estrategia; la cual permitirá motivación en los estudiantes llamando más la atención a la hora de aprender, logrando alcanzar sus conocimientos y desarrollar sus destrezas.

El juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los maestros para conseguir sus objetivos de enseñanza y metas de aprendizaje en los estudiantes, de hecho, no se puede dudar de la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procesos relacionados con el aprendizaje de la lectura y escritura a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras aprenden.

Sobre las bases de las ideas expuestas, esta propuesta pedagógica ofrece un primer avance significativo en un tema tan determinante en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, mostrando una estrategia didáctica prometedora de mejoramiento en el proceso de la lectoescritura como resultado de la intervención educativa implementada, el juego como estrategia didáctica para fortalecer este proceso, que deben ser utilizadas, para un buen aprovechamiento en las diferentes áreas de aprendizaje.

Los juegos promueven en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento y enseñan a pensar críticamente, por ello, dentro del aula es necesario reconocer el juego como estrategia crucial para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en los estudiantes, entender el juego como ese espacio de aprendizaje armonioso, y como una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse

A manera de conclusión, la implementación de la propuesta pedagógica busca demostrar satisfactoria y en efecto, si realmente esta herramienta promueve una mejoría en el proceso de la lectoescritura.

2.3 Marco Legal

Para la ejecución de este proyecto, se tuvieron en cuenta los documentos reglamentarios existentes en la educación colombiana relacionados con el problema del objeto de estudio, dificultad en el proceso de la lectura y escritura. Esta investigación se fundamentó en la Constitución Política de Colombia, en la Ley General de Educación, los Lineamentos Curriculares, los Estándares Básicos de Competencias (EBC), los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y la Convención sobre los Derechos del niño.

Según la Constitución Política de Colombia de 1991 en su artículo 67 “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

En el artículo 44, la constitución también señala que “son derechos fundamentales de los niños: La vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y su nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”.

De igual forma, la Ley General de Educación en el Artículo 4o. Calidad y cubrimiento del servicio, expone que, Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo.

La Ley General de Educación en 1994, precisa la educación como un proceso permanente que se fundamenta en un carácter integral del individuo. En el Artículo 5, la Ley General de Educación presenta los 13 fines que concretan los aspectos a tener en cuenta en la proyección de los procesos de aprendizaje para formar los seres críticos, analíticos y responsables además, estipula en su primer artículo que “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes” (p. 1); por lo tanto, el maestro tiene el compromiso y la responsabilidad de usar estrategias didácticas partiendo de los intereses y necesidades del contexto, coherentes al proceso.

Por otra parte, La Ley General de Educación en su artículo 20 Literal b) establece que uno de los objetivos generales de la educación básica es “Desarrollar habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente”. (p. 11) (Ley 115 de 1994). De acuerdo con la Resolución 2343 de 1996 algunos de los indicadores de logros curriculares para el grado primero en lengua castellana son:

- Imaginar situaciones y plantear hipótesis como estrategias previas a la lectura e interpretación de texto.

- Interpretar y analizar textos sencillos y reconocer diferentes elementos significativos en los mismos.

- Utilizar significativamente la lectura, la escritura y la imagen con fines lúdicos, estéticos y prácticos.

Lo anterior corresponde directamente al desarrollo de esta propuesta de investigación, en tanto los estudiantes deben interpretar textos sencillos que encuentran en los juegos a partir de sus hipótesis de lectura. De la misma forma, los estudiantes descubren un nuevo fin de la lectura y la escritura: el fin estético y lúdico; de manera que se piense en la lectura por placer y dentro del juego.

Por otra parte, los ejes propuestos en los lineamentos que dan sustento a este proyecto son: procesos de construcción de sistemas de significación y procesos de interpretación y producción de textos. Los lineamientos curriculares se complementan con los estándares básicos de competencias con el fin de lograr unificar los objetivos de la educación con miras a mejorar la calidad de la misma.

En los Estándares Básicos de Competencias (EBC), son referentes que nos permite evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los estudiantes en su vida escolar. Las Competencias del Lenguaje están organizados en orden por grupo de grados (1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, y 10 a 11), en los cuales está enfocado en la producción textual, comprensión e interpretación textual como eje

trasversal de la enseñanza en los diferentes grados, abordando una de las temáticas de esta investigación. En la producción textual para el grado primero a tercero los estándares de Lengua Castellana que apuntan al desarrollo del proyecto son: “Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos” y “Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas”. (p. 32)

Los Derechos básicos de aprendizaje (DBA), comprenden los conocimientos y habilidades que el estudiante debe aprender o alcanzar en cada año escolar. Los DBA están organizados y están relacionados con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC), los cuales plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven los aprendizajes año a año, dando como resultado que los estudiantes logren los EBC propuestos por cada grupo de grados. En el caso para el grado primero, de acuerdo con el objeto de estudio de la investigación, se considera los aspectos de lectura compresiva, escritura y producción textual de la siguiente forma:

Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.

Evidencias de aprendizaje

- Extrae información del contexto comunicativo que le permite identificar quién lo produce y en dónde.
- Comprende las temáticas tratadas en diferentes textos que escucha.
- Segmenta los discursos que escucha en unidades significativas como las palabras.
- Identifica los sonidos presentes en las palabras, oraciones y discursos que escucha para comprender el sentido de lo que oye.

Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.

Evidencias de aprendizaje

- Comprende el propósito de los textos que lee, apoyándose en sus títulos, imágenes e ilustraciones.
- Explica las semejanzas y diferencias que encuentra entre lo que dice un texto y lo que muestran las imágenes o ilustraciones que lo acompañan.
- Lee palabras sencillas.
- Identifica la letra o grupo de letras que corresponden con un sonido al momento de pronunciar las palabras escritas.

Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.

Evidencias de aprendizaje

- ❖ Construye textos cortos para relatar, comunicar ideas o sugerencias y hacer peticiones al interior del contexto en el que interactúa.
- ❖ Expresa sus ideas en torno a una sola temática a partir del vocabulario que conoce.
- ❖ Elabora listas de palabras parecidas y reconoce las diferencias que guardan entre sí (luna, lupa, lucha; casa, caza, taza; pelo, peso, perro).
- ❖ Escribe palabras sencillas.
- ❖ Relaciona los sonidos de la lengua con sus diferentes grafemas.

En la Convención sobre los Derechos del Niño aprobada por las Naciones Unidas desde el 20 de noviembre de 1989, elaborada durante 10 años con las aportaciones de representantes de diversas sociedades, culturas y religiones, firmadas y aceptadas por más de 190 países, están contenidos los derechos de los niños. En estos momentos la UNICEF, tiene a la Convención sobre los Derechos del niño como punto de referencia y directriz sistemática de las labores de la Organización. En esta Convención se contempla el artículo 31, pertinente para mi proyecto de investigación que dice:

> Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades

> apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (p. 44).

Se concluye en este capítulo que los antecedentes anteriormente mencionados aportaron al proyecto de investigación en curso, ya que estos reconocen como el juego influye de manera positiva y significativa en el campo educativo, creando ambientes favorables de aprendizaje, en especial en el mejoramiento y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura de los estudiantes. De igual manera aportaron en la orientación del proceso investigativo en lo referente a la bibliografía correspondiente a la investigación acción, a la temática de la lectura, escritura y juego.

En el marco teórico se aprecian las definiciones de los conceptos que son los ejes principales en el desarrollo de la investigación, sustentados desde el punto de vista de diversos autores. Por último, se encuentra el marco legal, en donde se tuvieron presente las leyes y nomas educativas consignadas en la Constitución Política de Colombia, en la Ley General de Educación, los Lineamentos Curriculares, los Estándares Básicos de Competencias (EBC), los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), y la Convención sobre los Derechos del niño.

El tercer capítulo continúa con el diseño metodológico definido como ruta y horizonte de este proyecto. Allí se presenta, de igual manera, la población y muestra con la que se desarrolló el proyecto, las técnicas e instrumentos utilizados en el trabajo de campo para la recolección de datos y la propuesta de mejoramiento.

Capítulo 3
Metodología

Este capítulo abarca la metodología, en el cual se describe el tipo y enfoque de investigación que se siguieron en este proyecto. Además, se encontrará la descripción del contexto, de la población participante, las técnicas e instrumentos de la recolección de datos y la validación de los mismos, que se hará por medio de una rejilla diligenciada por una docente experta en el tema. Todo lo anteriormente descrito conlleva a desarrollar la aplicación de la propuesta y posteriormente a realizar su evaluación (reflexión, resultados y conclusiones). En este capítulo se expone la propuesta pedagógica, donde el juego es la estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas especialmente la lectura y la escritura; se pretende que los estudiantes lean comprensivamente, escriban y produzcan textos, para así mejorar los procesos de aprendizaje de manera significativa en los niños del grado primero.

3.1 Método de Investigación

El presente proyecto de investigación sobre el juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero adopta el enfoque cualitativo para ayudar a comprender la problemática que se presenta dentro del aula de clases.

El enfoque cualitativo, según Martínez (2011) expone que “la investigación cualitativa, esencialmente desarrolla procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, lenguajes, hechos funcionalmente relevantes y los sitúa en una correlación con el más amplio contexto social” (p. 11). Es decir, estudia la realidad en su contexto natural y cómo se va desarrollando; de esta manera se interpretan las características de los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Según autores como Hernández, Fernández & Baptista (2006) definen dicho enfoque cualitativo como: “un proceso inductivo, interpretativo y recurrente, además, que

utiliza la recolección de datos de una realidad objetiva o construida sin mediación numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso" (p. 16).

Es este mismo sentido Bernal (2009) considera que la investigación cualitativa: "busca conceptualizar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o personas estudiadas" (p. 78), es decir, es profundizar y analizar la situación problema, diseñando estrategias didácticas que aportan al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura y escritura en el grado primero de manera significativa.

De acuerdo con este análisis de la realidad, las variables más importantes que se relacionan en la presente investigación son: lectura, escritura, lectoescritura, el juego como estrategia didáctica en el grado primero de la Institución Educativa Provenza sede B. Se podrá estudiar o analizar la participación de los estudiantes a la luz de este enfoque cualitativo, debido a que se trabaja en una interacción directa con los estudiantes de la investigación, para así poder analizar y comprender cómo el juego como estrategia didáctica favorece el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera significativa.

El docente investigador realiza el proyecto enmarcado dentro de su aula de clase estudiando fenómenos pertinentes a los procesos de lectura y escritura para utilizar el juego como estrategia didáctica que fortalezca dichos procesos.

Al hablar sobre el análisis cualitativo Corbin & Strauss (1990) se refieren expresando que éste se caracteriza por la:

> …no a la cuantificación de los datos cualitativos, sino al proceso no matemático de interpretación, realizado con el propósito de descubrir conceptos y relaciones en los datos brutos y luego organizarlos en un esquema explicativo teórico. Los datos pueden consistir en entrevistas, observaciones, documentos, películas o video, realizando el análisis detallado de algunos fenómenos, tales como sentimientos, pensamiento y emociones. (p. 27)

3.2 Diseño Metodológico

Con respecto a la metodología, el tipo de investigación que corresponde a este proyecto es la Investigación Acción, la cual se fundamenta en profundizar y analizar las acciones humanas dentro de un contexto específico. De esta manera permite hacer una reflexión del quehacer pedagógico y del desarrollo de las estrategias implementadas que permitan mejorar o fortalecer las dificultades presentadas dentro del aula. Sobre este tipo de investigación-acción (I-A), Ale (2008) afirma que: "es una investigación que se hace sobre la acción realizada por un sujeto en una determinada realidad o ambiente" (p. 6). Aplicada al ámbito de la educación, el docente que indaga acerca de su propia acción docente lo hace para mejorar su práctica pedagógica. En este mismo sentido Suarez (2002) considera:

> Es una investigación que pretende mejorar la educación cambiando prácticas y que permite aprender gracias al análisis reflexivo de las consecuencias que genera… Es participativa y colaboradora, estimula la creación de comunidades autocríticas que tienen como metas la comprensión y la emancipación (p. 4).

Esto quiere decir que la investigación acción es de carácter participativo y colaborativa. Las personas trabajan y participan (los profesores) con la intención de mejorar sus propias prácticas educativas, involucrándose en cada una de las fases de la investigación, por lo tanto, es de tipo colaborativo. En este mismo sentido la Investigación-Acción, según Latorre (2003), es vista como: "una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión. (p. 24).

Además, señala Latorre (2003), que la Investigación – Acción:

> se basa en la capacidad que posee el maestro, para reflexionar sobre su práctica, para adaptarse a las situaciones cambiantes del aula y del contexto social, para poder mejorar su quehacer profesional y por consiguiente contribuir a una mejor calidad educativa, y lo que es más importante la participación de los niños y las niñas, lograr despertar su interés,

> motivación y mejorar sus procesos de aprendizaje y de esta forma hace que la investigación acción, se conceptualice como un proyecto de acción formado por estrategias, un proceso flexible e interactivo, que posee un carácter cíclico. (p. 21).

Es decir, la investigación acción se enfoca en la tarea del maestro en el aula, como apoyo de la observación directa del desempeño de los estudiantes y a la intervención sobre la práctica educativa permitiendo al docente como actor participativo y dinámico, entrar en contacto con el sujeto, a fin de hacer un diagnóstico para detectar el problema y diseñar una estrategia para mejorar o fortalecer dicha situación y por consiguiente favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera significativa y a la vez se transforme la praxis del docente, generando una continua reflexión sobre su práctica pedagógica.

La investigación acción (I.A) le permite al docente en formación, conocer y actuar con la población con la cual se quiere generar un cambio, el investigador tiene un compromiso con la transformación de ese contexto, comenzando por lo que se desea lograr, mejorando la calidad educativa a partir de trabajo conjunto con la población involucrada en la investigación. Por lo tanto, en el terreno educativo el tipo de investigación indicada es la Investigación Acción, en tanto permite el trabajo en colectivo de los maestros y la reflexión constante para realimentar las prácticas pedagógicas cotidianas.

A lo anterior expuesto, Torrecilla, (2011) manifiesta que la investigación acción es

> … como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objeto ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes, de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas. (p. 4).

Por otra parte, en la Investigación-Acción se destaca la nueva relación ética entre maestro y alumno, donde el maestro se convierte en un indagador y hacer de sus estudiantes verdaderos partícipes en la búsqueda de un saber pedagógico que haga más efectiva su práctica y armonice sus relaciones con ellos.

Las características de la investigación acción según Kemmis y McTaggart (1988) citado por Latorre (2003), son las siguientes:

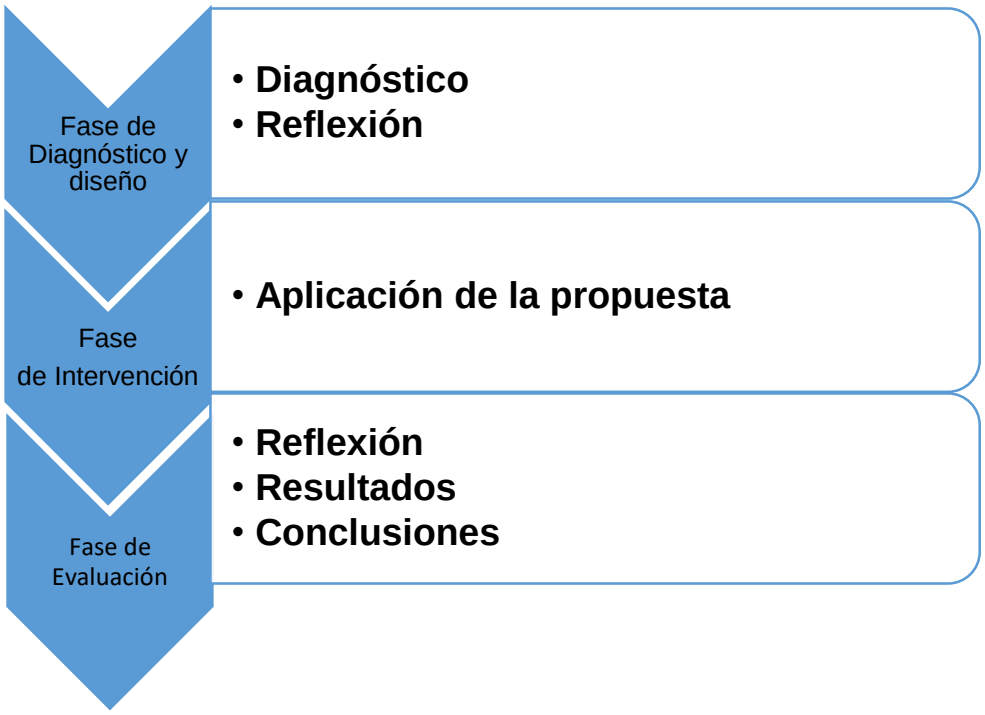
- Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas.
- La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.
- Es colaborativa, se realiza en grupo por las personas involucradas.
- Crea comunidades autocriticas de personas que participan y colaboran.
- Es un proceso sistemático de aprendizaje.
- Induce a teorizar sobre la práctica.
- Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.
- Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; se debe llevar un diario de campo en el cual se registran todo lo observado.
- Es un proceso político porque implica cambios que afectan a las personas.
- Realiza análisis críticos de las situaciones.
- Procede progresivamente a cambios más amplios.
- Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más envergadura; la inician pequeños grupos de colaboradores, expandiéndose gradualmente a un número mayor de personas.

Las características descritas son muy importantes dentro de la investigación acción, pero en particular se resaltan tres características que priman en la investigación como son: participativa, se realiza en espiral y es colaborativa. La investigación requiere de la participación activa del docente o colectivo de docentes. Por otra parte, sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión y es colaborativa, se refleja el gusto por trabajar en grupo, el de compartir sus ideas y potencialidades y aprender de las experiencias compartidas entre ellos, se nota un intercambio de información y la vez se posibilita la socialización, la interacción y educar en valores como la cooperación, solidaridad y generosidad. Se evidencia que los estudiantes con mayores capacidades ayudan a sus compañeros a la comprensión de la temática o actividad a trabajar, facilitando el aprendizaje entre ellos.

3.3 Fases de la investigación - acción

El proyecto de investigación titulado*: El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*, se busca que a través del juego motivar, involucrar a los niños en el proceso de lectura y escritura de una forma amena y a la vez mejorar y fortalecer los procesos mencionados. Para el desarrollo de la propuesta se tuvieron en cuenta las siguientes fases para el proceso de investigación:

Figura 3. Fases de la investigación



Fuente: Autor

3.3.1 Fase de Diagnóstico y Diseño

Esta fase de la investigación, permite tener contacto con el sujeto de estudio, analizar y comprender las actitudes frente al proceso lecto- escrito, en el cual surge la situación problema a partir de la observación directa y la prueba diagnóstica. Esta fase permitió identificar las dificultades o falencias que presentan los estudiantes en el

proceso de la lectura y escritura del grado primero de la Institución Educativa Provenza sede B.

Es esta fase de diagnóstico, se realizará una prueba escrita para conocer el nivel de desempeño que se presentan los estudiantes en la lectura y escritura, se hará un análisis y reflexión de estos. Esta prueba se evaluó por medio de una rejilla que contiene cinco criterios que permite analizar si la prueba es apropiada para realizar el diagnóstico para el desarrollo de la competencia lectora y escritora de los estudiantes de primer grado. La prueba escrita será valorada por una persona idónea y experta en el tema.

Ante la problemática detectada se hace necesaria la aplicación de estrategias motivadoras que despierten en los estudiantes el interés por la lectura y la escritura. Se proponen desde luego actividades que desarrollen la expresión oral y escrita, la escucha, también la expresión corporal y la comunicación. Es por esto que se ha diseñado una propuesta que involucra al juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero, propuesta que surge de los resultados del análisis de la aplicación de la prueba diagnóstica y de la caracterización del grupo de estudiantes.

3.3.2 Fase de Intervención

En esta fase se hace la implementación de la propuesta de investigación, que parte de los resultados de la reflexión obtenida de la fase de diagnóstico y diseño y, además, para dar respuesta a la pregunta de investigación ¿Qué estrategia didáctica basada en el juego puede fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B?

Con base en lo expuesto anteriormente, se creó o diseño una secuencia didáctica conformada por sesiones pedagógicas, organizadas, cada uno con sus respectivos momentos de desarrollo de una clase de manera organizada, coherente y articulada de manera sistemática en torno al desarrollo de las habilidades comunicativas. El desarrollo de la propuesta consta de diez sesiones pedagógicas que abarcan algunas actividades

basadas en el juego, que contribuirán a mejorar los espacios educativos y lograr procesos significativos de aprendizaje. Ya que el juego para el estudiante es su ocupación y medio de expresión en cuanto permite, que socialicen, se motiven, aprendan de una manera agradable y dinámica, adquiriendo habilidades y destrezas en lo psicomotriz, cognitivo y afectivo- social. Con respecto a lo anterior Vygotsky, toma al juego como un recurso que impulsa el desarrollo de los dispositivos de aprendizaje tales como la atención, concentración y memorización sin dificultad. Según palabras de Vygotsky (1934): "el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño" (p. 43). Desde su teoría constructivista, el niño por medio del juego puede constituir su conocimiento a partir del contacto con el contexto o realidad y de la interacción con los demás.

Propuesta Pedagógica

Uno de los grandes retos es generar reflexiones pedagógicas, planeando metas alcanzables con el propósito de fortalecer el proceso de acceso a la lengua escrita a través de la implementación de diferentes estrategias metodológicas que les permita a los estudiantes mejorar la calidad educativa de la institución convirtiendo las prácticas pedagógicas en un ambiente escolar agradable. Otro de los retos es propiciar la lectura y la escritura basadas en experiencias pedagógicas innovadoras y dinámicas, de esta manera los docentes del área de lenguaje ponen en juego el desarrollo de su creatividad y su ejercicio como investigadores en el aula de clase.

Se hace necesario que el grado primero contemple el enfoque de Enseñanza para la compresión (EpC) realizando prácticas pedagógicas para que los estudiantes accedan a la lectura y a la escritura de tal manera que promueva el aprendizaje significativo, ya que este parte de los conocimientos previos para construir su saber y resolver nuevos problemas creando culturas de pensamiento en el aula y fuera de ella, como lo señala Perkins "pensar y actuar flexiblemente con lo que saben, yendo más allá de la memoria, la acción y el pensamiento rutinarios". Otro de los grandes retos que se debe asumir para buscar la Educación de Calidad esperada. En conclusión, la enseñanza para la comprensión promueve el aprendizaje significativo y propone formas

de enseñanza diferentes a las prácticas tradicionales que se centran en la acción del maestro y no en la actividad del estudiante. Este enfoque metodológico es valioso para cambiar nuestras prácticas educativas que contribuyen a la transformación de la estructura cognitiva del estudiante, formando un estudiante competente en todas las áreas del saber, posibilitando que en las clases el niño o niña sea el protagonista de su aprendizaje, mejore sus procesos de comprensión, resuelva los conflictos de su medio y explique los fenómenos de su entorno.

Es importante en esta labor tener un gran sentido de pertenencia, responsabilidad y, con estrategias didácticas definidas, para acompañar a todos los estudiantes con y sin necesidades educativas especiales, con el propósito que se sientan parte del grupo y sean valorados por igual. No importa qué tan despacio aprenda un niño, lo que importa es que no dejar de apoyarlo para que siga aprendiendo. Cada niño tiene sus habilidades, potencialidades y diferentes formas de aprender (visual – auditivo y kinestésico). Por consiguiente, esta propuesta pone como eje central al juego, pues permite la inclusión, el desarrollo de las diferentes inteligencias de los niños y los diferentes estilos de aprendizaje.

Cabe resaltar que el docente no solo debe tomar en cuenta los intereses y necesidades de cada estudiante, sino que también debe adaptar sus actividades acordes al contexto en el cual se encuentran los niños, ya que por lo regular se trata de relacionar los temas con lo que se encuentra alrededor de la vida diaria. Es decir, debe utilizar como medio didáctico el juego en cada una de las actividades llamando la atención e interés de los niños por su entorno, como, por ejemplo a través de imágenes de personajes, imágenes de animales u objetos, cuentos, fábulas, adivinanzas, sopas de letras, crucigramas, loterías, ruleta (formación de palabras), juegos de dados, secuencias lógicas, canciones; con la finalidad de motivar a los niños y a las niñas para el desarrollo “in situ” de dichas actividades, lo cual favorece en gran medida su aprendizaje.

Así mismo, es fundamental contar con la colaboración y apoyo de los padres de familia, con el objeto de que participen en la vida educativa de sus hijos, al igual en el

desarrollo de las acciones que se ejecutan en el aula de clases dándoles una continuidad desde sus casas, logrando así excelentes resultados en todos sus procesos de aprendizaje y como es el caso fortalecer la comprensión lectora y escritora, y de igual manera mejorar su nivel cognitivo y social en su desempeño académico, no solo del área de lenguaje, sino de todas sus asignaturas del currículo estudiantil.

La intervención de la propuesta tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica. Consta de una secuencia didáctica organizada en 10 sesiones o encuentros didáctico abarcan actividades basadas en el juego, partiendo de las necesidades e intereses de los estudiantes y del trabajo colaborativo donde se generan ambientes que facilitan el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales que contribuyen en mejorar los espacios educativos y procesos significativos de aprendizaje.

A continuación, se hace una breve descripción de las competencias que se quiere desarrollar en los estudiantes mediante la secuencia didáctica conformada por 10 sesiones pedagógicas que tendrá aproximadamente dos (2) horas de duración.

En la Sesión Pedagógica N° 1, se pretende que el estudiante identifique y lea las vocales a-e-i-o-u con su respectivo fonema y forma, a través de la implementación de actividades y dinámicas, que permitan la interacción a través del juego.

En la Sesión Pedagógica N° 2, se busca que identifiquen, lean y escriban las vocales y las asocien con letras que componen palabras por medio del juego de los dados.

En la Sesión Pedagógica N° 3, se pretende fortalecer la producción textual y oral, el habla y la escucha de los estudiantes del grado primero a través de la lectura de cuentos, fábulas y juegos, despertando la creatividad, la imaginación, el gusto por la escritura y lectura.

En la Sesión Pedagógica N° 4, se quiere desarrollar que el niño identifique, lea y escriba correctamente las palabras al formar las parejas silábicas de acuerdo al número que indique la ruleta.

En la Sesión Pedagógica N° 5, se pretende fortalecer la expresión oral y la competencia lectora y escritora por medio de juego de formación de palabras, para despertar en los niños y niñas la creatividad, la imaginación y el gusto por la escritura y lectura por medio de fichas silábicas.

En la Sesión Pedagógica N° 6, se quiere desarrollar en los estudiantes la competencia lectora y escritora a través de la lectura y escritura de palabras por medio del juego de la lotería.

En la Sesión Pedagógica N° 7, se pretende fortalecer la producción textual y oral de los estudiantes del grado primero, mediante la actividad “Con lluvia de palabras formo mis creaciones”.

En la Sesión Pedagógica N° 8, se quiere desarrollar y despertar la comprensión en la lectura de imágenes, la producción oral y escrita, la creatividad y la imaginación a partir de secuencias lógicas.

En la Sesión Pedagógica N° 9, se quiere incentivar la escritura y lectura en los estudiantes de una manera acogedora y divertida por medio del juego de los crucigramas.

En la Sesión Pedagógica N° 10, se pretende incentivar la escritura y lectura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes, para desarrollar su creatividad e imaginación a través de sus pequeñas creaciones por medio del rompecabezas.

El formato de la sesión pedagógica (ver anexo A) está compuesta por:

- ✓ Un estándar: Producción de textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos.
- ✓ Unas competencias: que es lo que se quiere enseñar y lo que se quiere que el estudiante aprenda.
- ✓ Un objetivo: el cual se relaciona con el fortalecimiento de la expresión oral, las habilidades comunicativas como es leer y escribir mediante varias estrategias didácticas basadas en el juego.

- ✓ Nombre de la actividad
- ✓ Contenidos
- ✓ Recursos
- ✓ Descripción de la actividad: donde se explica paso a paso la actividad desarrollar, para el logro del objetivo planteado.
- ✓ Evaluación: se evalúa los diferentes procesos como son lo cognitivo (saber), lo procedimental (hacer) y lo actitudinal (actitudes)

PLANEACIÓN N° 1

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 2: Sesión Pedagógica N° 1 Juego de sillas musicales

Planeación de la sesión pedagógica N° 1	
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero Duración: 2 horas
Objetivo: Propiciar en los estudiantes que identifiquen y reconozcan y lean las vocales a-e-i-o-u con su respectivo fonema y forma, a través de la implementación de las diferentes actividades y dinámicas, propiciando espacios de interacción a través del juego.	**Estándar**: Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Reconoce las vocales en objetos reales de su entorno. ❖ Identifica y discrimina las vocales en palabras. ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. ❖ Sigue instrucciones para el desarrollo de actividades. ❖ Escucha atentamente comentarios de sus compañeros. ❖ Respeta normas establecidas para juegos y competencias.

<table>
<tr><td>Nombre de la actividad:

Juego de sillas musicales</td><td>Contenidos:
• Las vocales</td><td>Recursos:
• Fichas de palabras
• Video beam
• Sillas
• Grabadora
• Música
• Tablero
• Marcador
• Guía de trabajo
• Plastilina
• Papel de colores.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descripción de la actividad: Antes de iniciar la actividad se entonará la canción de las vocales para que vayan afianzando su identificación y pronunciación, realizando los gestos correspondientes y se irá mostrando la imagen de la vocal a los estudiantes. https://www.youtube.com/watch?v=CqTXFbnG0ag&index=4&list=RDVWJAbGm-L9w.

Posteriormente se da inicio al desarrollo del juego “Sillas musicales”, se utilizarán sillas, que estarán organizadas en un círculo, y mediante una canción que dé a conocer la maestra los niños empezarán a caminar alrededor de las sillas, cuando la maestra detenga la canción los niños rápidamente se sentarán, quedando uno de los niños o niñas sin silla. Entonces el niño o la niña que se haya quedado sin la silla, pasará al tablero y la profesora le indicará que debe escoger tres palabras que inicien con la vocal que ella proponga. Después que el niño seleccione y despegue la palabra la leerá con la ayuda de la maestra y además se le dirá que aparte de las que se leyó, diga otras dos palabras más que contenga la vocal indicada, teniendo en cuenta los objetos y útiles del salón de clases, se escribirá en el tablero y el estudiante podrá apreciar e identificar las vocales en la palabra, encerrando la vocal.

Al final de la actividad se les entregará a cada niño y niña una guía en la cual contiene las cinco vocales para que la decoren con plastilina y así puedan identificar la forma (anexo B)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Evaluación:

❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños.

❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, en la construcción y manejo de conceptos, así como en el desarrollo de las actividades propuestas.

❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará el desempeño de los escolares en el reconocimiento y lectura de vocales dentro de palabras presentadas.</td></tr>
</table>

Fuente: Autora

PLANEACIÓN N° 2

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 3: Sesión Pedagógica N° 2 Juego de los dados

Planeación de la sesión pedagógica N° 2		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	**Grado: Primero**	**Duración: 2 horas**
Objetivo: Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita que permita en los niños y niñas el desarrollo de su expresión verbal mediante la actividad propuesta. .		**Estándar**: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Identifica y asocia sonidos para formar palabras en forma coherente. ❖ Reconoce las vocales en objetos reales de su entorno y el de su nombre. ❖ Reconoce, lee y escribe las vocales y las letras que componen palabras. ❖ Participa en actividades lúdicas individuales o grupales con autonomía y seguridad. ❖ Respeta normas establecidas para juegos y competencias.

Nombre de la actividad: Juego de los dados	**Contenidos:** • Las vocales • Letras m p s t	**Recursos:** • Dados • Cuaderno • Lápiz • Colores • cartulina
Descripción de la actividad: Antes de iniciar con la actividad se hará una retroalimentación de lo que se trabajaría en la sesión anterior. Se pegarán al tablero carteles con algunos nombres de los estudiantes y se pasarán ciertos niños para que identifiquen y encierren las vocales y letras que compone el nombre con un color diferente, que marque la diferencia entre ellas y luego deben leer y entregarle el cartel al niño con el nombre correspondiente. Posteriormente se continua con la actividad propuesta: Para el desarrollo de esta actividad se formarán equipos de dos jugadores, cada jugador tendrá dos dados, uno con vocales y otro de consonantes. ✓ El equipo que inicie lanza los dados al tiempo y observarán la palabra que se forma en la parte superior del dado. ✓ Si la palabra es coherente, la escribirán en el cuaderno y el equipo continuará jugando. ✓ Si la palabra no es coherente, cede el turno al otro equipo. ✓ Gana el equipo que primero forme seis (6) palabras coherentes. Para afianzar el trabajo de las vocales y las letras se le entregará a cada estudiante un octavo de cartulina, en el cual deben escribir el nombre propio y finalmente cada niño debe identificar y discriminar las vocales y las consonantes que compone su nombre y finalmente leer su nombre.		
Evaluación: ❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños. ❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, en la construcción y manejo de conceptos, así como en el desarrollo de las actividades propuestas. ❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará el desempeño de los escolares desde el trabajo en equipo, su disposición y aporte para la construcción de conocimiento dentro del mismo, en este caso la formación de palabras y la correcta lectoescritura de su nombre.		

Fuente: Autora

PLANEACIÓN N° 3

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 4: Sesión Pedagógica N° 3 Cuentacuentos

Planeación de la secuencia didáctica N° 3		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	**Grado: Primero**	**Duración: 2 horas**
Objetivo: Fortalecer la producción textual y oral de los estudiantes del grado primero a través de la lectura de cuentos y fábulas, despertando la creatividad, imaginación y el gusto por la lectoescritura		**Estándar**: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. ❖ Desarrolla Fortalece las habilidades comunicativas hablar, escribir y escuchar comprensivamente. ❖ Reconoce el valor de la gratitud y la bondad ❖ Respeta diferentes puntos de vista. ❖ Escucha atentamente comentarios de los compañeros.
Nombre de la actividad: Cuentacuentos	**Contenidos:**	**Recursos:** • Libro • Guía de trabajo

	• Producción oral y escrita, habla y escucha	• Lápiz • Octavo de cartulina • Colores
Descripción de la actividad: Se iniciará retomando lo trabajado en la sesión anterior con el juego tingo, tingo, tango, al decir la palabra tango, el niño que queda con el balón, debe leer en silencio una tarjeta que contiene una palabra con las letras vistas anteriormente (m- p- s -t) y luego compartirla al oído y al final, el ultimo niño debe expresar lo que escucha. Seguidamente, se dará inicio con la actividad se les explicará a los estudiantes que es una fábula y qué características tiene. Se proseguirá con la lectura de la fábula llamada “la paloma y la hormiga” en voz alta. Posteriormente, se trabajarán preguntas de tipo literal e inferencial en donde se extrae información acerca de los personajes y lugares. De la misma forma, se indagará lo que más les gustó y qué le cambiaría de lo leído, de esa manera se desarrolla la competencia propositiva de los estudiantes. A cada uno se le entregará la guía de la fábula (anexo C) se les preguntará a los estudiantes cuál es la palabra que más se repite dentro del texto, lo cual permite afianzar los sonidos y el grafema que contiene cada palabra. Les pediré a los estudiantes que encierren las palabras que más se repitan en el texto, solo tres de ellas y luego las lean y escriban en el cuaderno y hagan un dibujo con cada una de ellas. Como los niños de primero están en construcción de su proceso escritor y lector, las preguntas y respuestas se harán en forma oral y expresarán a través de un dibujo la historia leída, aportando cambios. Después de terminada la actividad, los niños socializarán sus creaciones. Se extenderá la lectura de cuentos en casa con el acompañamiento de los padres. Esta actividad con el apoyo de los padres o adultos acudientes para lograr mejores resultados en el fortalecimiento del proceso lecto-escritor y de igual manera despertar el gusto por estos procesos. Se les enviarán pequeños cuentos o fragmentos y fabulas para que los lean en casa y realicen algunas preguntas sencillas de comprensión que van dentro de un formato que va adjunto a la lectura (anexo D).		
Evaluación: ❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños. ❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, en la construcción y manejo de conceptos, así como en el desarrollo de las actividades propuestas. ❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará el desempeño de los escolares en las respuestas dadas a preguntas formuladas sobre el cuento leído, las creaciones con modificaciones elaboradas al cuento narrado durante la actividad (dibujo en cartulina) y la socialización de lo construido a los compañeros y profesora del curso.		

Fuente: Autora

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 5: Sesión Pedagógica N° 4 Ruleta de palabras

Planeación de la sesión pedagógica N° 4		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero	Duración: 2 horas
Objetivo: Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita que permita en los niños y niñas el desarrollo de su expresión verbal mediante la actividad propuesta. .		**Estándar**: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Lee y escribe sílabas que conforman las palabras. ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. ❖ Desarrolla habilidades para la atención y concentración, utilizando el lenguaje de convenciones. ❖ Sigue instrucciones y secuencias para el desarrollo de actividades.
Nombre de la actividad: Juego de ruleta de palabras	**Contenidos:** • Las sílabas: Ma -pa sa - so ra - ro lo	**Recursos:** • Gráfico de la Ruleta en cartón paja • Fichas silábicas • Cartel de los números • Cuaderno

	ni – no da - do ga – gu	• Lápiz

Descripción de la actividad: Esta actividad permitirá hacer un refuerzo y repaso de las letras vistas en las sesiones anteriores para el desarrollo de este ejercicio, pediré a los niños que lean las sílabas que se encuentran en la ruleta y explicaré que cada niño pasará a girar la ruleta dos veces, y que va enumerada y acompañada de una sílaba y, además, se encontrarán las parejas de los números que deberán tener en cuenta al formar las palabras.

- ✓ Los niños observarán los números e identificarán en la ruleta las sílabas que corresponde a cada número y escribirán las sílabas en el tablero y descubrirán las palabras ocultas que luego leerán.

- ✓ Otra alternativa será girar la ruleta dos veces y escribir en el tablero las sílabas que haya señalado la flecha. Los niños analizarán la posibilidad de formar una palabra con estas sílabas. Cada niño escribirá las palabras que forme. El jugador conserva su turno mientras logra escribir palabras con significado. Ganará el juego el niño que forme más palabras.

Luego deben formar una oración con cada una de ellas en forma oral. Después el estudiante escribirá en el cuaderno las palabras que encontró con sentido y hará un dibujo alusivo a cada una de ellas

Evaluación:

- ❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños.

- ❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, el manejo de conceptos, la construcción y desarrollo de las actividades propuestas.

- ❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará el desempeño de los escolares en la conformación de palabras, la construcción de oraciones y la lectoescritura de las mismas.

Fuente: Autora

PLANEACIÓN N° 5

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 6: Sesión Pedagógica N° "5 Me divierto formando palabras"

Planeación de la secuencia didáctica N° 5		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero	Duración: 2 horas
Objetivo: Fortalecer la expresión oral y la competencia lectora y escritora por medio del juego de formación de palabras, para despertar en los niños y niñas la creatividad, la imaginación y el gusto por la escritura y lectura.	**Estándar**: Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencia**: ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. ❖ Identifica y lee sílabas que componen palabras. ❖ Estimula y desarrolla la expresión oral y escrita. ❖ Sigue instrucciones y secuencias para el desarrollo de actividades.	
Nombre de la actividad: ❖ Jugando me divierto: formando palabras	**Contenidos:** • Sílabas ma – me - mi – mu - pa- pe - pi	**Recursos:** • Fichas silábicas. • Bolsitas • Tablero • Cuaderno

	sa – ca - ta- te – ti - to ra – ro – ve na - ne- no do la – le – fo ñe -gu – ja za	• Lápiz
Descripción de la actividad: Se hará una retroalimentación reforzando las letras y sus sonidos vistos en las sesiones anteriores y a la vez se incorporará nuevas silabas, se les dirá a los estudiantes que formen grupos de cuatro, a los que se les entregará tres bolsitas que contienen fichas con silabas, las cuales deben organizar para formar palabras. Se les indicará a los niños que dentro del grupo deben asumir diferentes roles como el de líder que se encarga de organizar y dar instrucciones a cada integrante con tareas específicas como encargase del material, otro del orden, la disciplina y el otro del control del tiempo. Se estimulará a los escolares para que intercambien opiniones respetando ideas y aportes del otro y de los otros, conllevando de esta manera a que cada uno ayude a la formación de palabras. Formadas las palabras, se les solicitará a los niños que construyan una oración con cada una de ellas. Cada grupo frente a sus compañeros presentará las palabras formadas, las escribirán en el tablero y expresarán una oración en forma oral. Los niños de los otros grupos copiarán las palabras en el cuaderno, las leerán y harán un dibujo alusivo a las mismas.		
Evaluación: ❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños. ❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, el manejo de conceptos, la construcción y desarrollo de las actividades propuestas. ❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará la actitud y disposición en el trabajo de grupo, el cumplimiento en las responsabilidades delegadas y el desempeño de los escolares en la conformación de palabras, la construcción de oraciones y la lectoescritura de las mismas.		

Fuente: Autora

PLANEACIÓN N° 6

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 7: Sesión Pedagógica N° 6 Lotería

Planeación de la sesión pedagógica N° 6		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero	Duración: 2 horas
Objetivo: Fortalecer en los estudiantes la competencia lectora y escritora mediante la interacción y construcción de conocimiento a partir de la actividad propuesta.		**Estándar**: Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Desarrolla la comprensión del sistema de escritura por medio del análisis de palabras. ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. ❖ Participa en actividades lúdicas individuales o grupales con autonomía y seguridad. ❖ Respeta normas establecidas para juegos y competencias.

<table>
<tr><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad:

Lotería</td><td>Contenidos:
Lectura y escritura de palabras</td><td>Recursos:
Cartones de lotería
Fichas de imágenes
Cuaderno
Lápiz</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descripción de la actividad: Se iniciará con un repaso de la sesión anterior y se recreará con una dinámica: la señora Martina va al mercado y compró ricas frutas que inician con la letra c y así sucesivamente con otras más, se irán escribiendo en el tablero y se leerán que ayudarán a reforzar su sonido. Posteriormente se desarrollará la actividad propuesta, se formarán grupos de tres niños. A cada grupo se le entregará un tablero de palabras y entre ellos se escogerá un líder que se encargará de sacar de una bolsa (dispuesta en el centro del aula) una ficha con el contenido de una imagen, leerla y mencionar su nombre en voz alta para que los demás niños busquen el término y si es el caso, lo cubran en el tablero de palabras entregado al iniciar la actividad. El equipo que llene primero su tabla ganará. Los demás seguirán jugando hasta que completen sus tablas. Finalizada la actividad, los niños deberán escribir en sus cuadernos la lista de palabras que tuvieron en su tablero, dibujarlas y elaborar sencillas oraciones con ellas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Evaluación:

❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños.

❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, el manejo de conceptos, la construcción y desarrollo de las actividades propuestas.

❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará la actitud y disposición de los niños en el trabajo de grupo, el cumplimiento en las responsabilidades delegadas y el desempeño de los escolares en la escritura, en sus cuadernos, de la lista de palabras que tuvieron en su tablero, los dibujos realizados y las oraciones construidas.</td></tr>
</table>

Fuente: Autora

PLANEACIÓN N° 7

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 8: Sesión pedagógica 8 "Con lluvia de palabras formo mis creaciones"

Planeación de la secuencia didáctica No. 7		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero	Duración: 2 horas
Objetivo: Fortalecer la producción textual y oral de los estudiantes del grado primero, permitiendo el desarrollo de la creatividad, la imaginación y el gusto por la escritura y lectura mediante el desarrollo de la actividad propuesta.	**Estándar**: Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. ❖ Desarrolla habilidades para expresarse oralmente, donde la creatividad, la imaginación y la coherencia textual son de vital importancia para la construcción de un texto bien sea oral o escrito. ❖ Desarrolla y fortalece las competencias: interpretativa y propositiva. ❖ Utiliza las imágenes como elementos que facilitan la creatividad lectora.	

<table>
<tr><td colspan="2"></td><td>❖ Reconoce y respeta diferentes puntos de vista.

❖ Escucha atentamente comentarios de los compañeros.</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad:

Con lluvia de palabras formo mis creaciones</td><td>Contenidos:
• Producción textual y oral</td><td>Recursos:
• Lámina de palabras
• Lámina de imágenes
• Hojas de papel
• Lápices
• Colores
• Marcadores</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descripción de la actividad: Se realizará una retroalimentación de lo trabajado en la sesión anterior, se pasará a los niños al frente por lo cual deben sacar una ficha dentro de la bolsa que contiene una palabra, por tanto, la deben leer y formar oralmente una oración. Después se organizarán los niños en dos grupos, grupo A y grupo B. El tablero se dividirá en dos partes, una con una serie de palabras y otra con imágenes. En orden uno a uno los estudiantes irán pasando a escoger palabras e imágenes con las que construirán de forma oral, una historia o cuento.
Ejemplo: Palabras e imágenes de niña, casa, perro, árbol, manzana, piedra, Sofía, hueso, camino, Apolo, Santiago. …La niña Sofía salió de su casa con su perro llamado Apolo…… y así sucesivamente se van agregando más palabras para la construcción de la historia.
A medida que se va contando la historia se van colocando en el tablero, de manera organizada las palabras e imágenes.
Finalizada la actividad grupal, los niños individualmente en sus cuadernos, escribirán y representarán algunas de las historias construidas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Evaluación:

❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños.

❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, el manejo de conceptos, la construcción y desarrollo de las actividades propuestas.

❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará la actitud y disposición de los niños en el trabajo de grupo y el respeto al trabajo de los compañeros. De igual manera, la construcción y narración de las historias a compañeros y docente orientadora de la actividad.</td></tr>
</table>

Fuente: Autora

PLANEACIÓN N° 8

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 9: Sesión Pedagógica N° 8 ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia?

Planeación de la Sesión Pedagógica No. 8		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero	Duración: 2 horas
Objetivo: Desarrollar la comprensión en la lectura de imágenes y la percepción visual por medio de imágenes como elementos que facilitan la creatividad lectora y producción textual.	**Estándar**: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Desarrolla la comprensión en la lectura de imágenes y la percepción visual. ❖ Utiliza imágenes como elementos que facilitan la creatividad lectora. ❖ Desarrolla habilidades para ordenar secuencias en forma lógica. ❖ Produce textos a partir de imágenes. ❖ Participa en actividades lúdicas individuales y grupales con autonomía y seguridad. ❖ Respeta normas establecidas para juegos y competencias.	

Nombre de la actividad: ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia?	**Contenidos:** • Lectura y escritura de imágenes	**Recursos:** • Serie de láminas • Hoja de cuadros • Colbón • Lápiz • Cuaderno • Colores
Descripción de la actividad: Se iniciará retomando los conceptos trabajados en la sesión anterior, para esto se les explicará que por filas se les dará una palabra y con ella cada niño le va agregando más palabras para construir una pequeña historia en forma oral. Posteriormente para el desarrollo de esta actividad se les explicará a los niños lo que es una secuencia y cómo se construye. Luego se entregará a cada escolar tres láminas, las cuales deben observar, analizar y ordenar en secuencia lógica. Encontrada la secuencia, cada estudiante pegará las láminas en una hoja de cuadros (anexo E). Después deben mostrar y contar a sus compañeros de qué se trata la historia de la secuencia que les correspondió. Finalizada la actividad, los estudiantes en su cuaderno de español, construirán oraciones con algunas de las palabras contenidas en la secuencia de su historieta y las leerán en forma oral.		
Evaluación: ❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños. ❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, el manejo de conceptos, la construcción y desarrollo de las actividades propuestas. ❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará la actitud y disposición de los niños en el trabajo de clase, la construcción y presentación de la historia de la secuencia que les correspondió. Así mismo, la construcción y lectura coherente de oraciones con algunas de las palabras contenidas en la secuencia.		

Fuente: Autora

PLANEACIÓN N° 9

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 10: Sesión Pedagógica N° 9 Crucigramas

Planeación de la Sesión Pedagógica No. 9		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero	Duración: 2 horas
Objetivo: Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita que permita en los niños y niñas el desarrollo de su expresión verbal mediante el desarrollo de la actividad propuesta.		**Estándar**: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Fortalece las habilidades verbales y la lectoescritura. ❖ Amplía el léxico y las capacidades lingüísticas. ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. ❖ Respeta normas establecidas para juegos y competencias.

Nombre de la actividad: Crucigramas	**Contenidos:** • Habilidad verbal	**Recursos:** • Copias con crucigramas • Cuaderno • lápiz • Colores
Descripción de la actividad: se realizará una realimentación de anterior sesión con el juego tingo, tingo, tango, al decir la palabra tango, el niño que queda con el balón, debe leer en silencio una tarjeta que contiene una oración con las letras vistas anteriormente y luego compartirla al oído y al final, el ultimo niño debe expresar lo que escuchó. Luego el maestro explicará y mostrará a los niños un crucigrama; se les dirá que es un juego muy agradable en el que se escriben palabras en determinada dirección (horizontal, vertical) y que sólo puede ir una letra en cada cuadrito. Se mostrarán varios ejemplos y luego se les invitará a llenar un crucigrama de manera conjunta para lo cual se les orientará expresándoles que deben escribir en cada cuadrito, letra por letra, el nombre del dibujo que se muestra en la posición u orientación indicada. La actividad se continúa hasta resolver el crucigrama completo (anexo F). Luego, los escolares deberán escoger ocho (8) palabras del crucigrama, las deberán graficar y formar oraciones con cada una de ellas.		
Evaluación: ❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños. ❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, el manejo de conceptos, la construcción y desarrollo de las actividades propuestas. ❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará la actitud y disposición de los niños en el trabajo de clase, la participación en la construcción colectiva del crucigrama y el trabajo individual desarrollado en los cuadernos a partir del crucigrama trabajado en clase.		

Fuente: autora

PLANEACIÓN N° 10

Fecha:

Institución Educativa Provenza sede B

Tabla 11: Sesión Pedagógica N° 10. Mis pequeñas creaciones por medio de rompecabezas

Planeación de la Sesión Pedagógica No. 10		
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B	Grado: Primero	**Duración: 1 hora**
Objetivo: Incentivar la lectura y escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes por medio de la actividad propuesta.		**Estándar**: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos. **Competencias a desarrollar:** ❖ Fortalece las comunicativas a partir de la interpretación de imágenes. ❖ Enriquece su léxico y amplía las capacidades lingüísticas. ❖ Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.
Nombre de la actividad:	**Contenidos:** • Producción textual	**Recursos:** • Copias con imágenes.

Mis pequeñas creaciones por medio de rompecabezas		• Cuaderno • Lápiz • Colores
Descripción de la actividad: se hará una realimentación de lo trabajado en la sesión anterior, con la entrega de un crucigrama y después que lo hayan resuelto los niños escogerán 3 palabras y con ellas formarán unas oraciones en el cuaderno. Después se pasará a la siguiente actividad, la maestra entregará a cada niño una imagen dividida en partes, es decir, un rompecabezas que es un juego cuyo objetivo es formar una figura ajustando correctamente las partes que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas. Armado el rompecabezas, se pegará la figura en el cuaderno y a partir de ella, los estudiantes construirán un texto que luego deben leer a sus compañeros y docente orientadora de la actividad de grupo. (Ver Anexo G).		
Evaluación: ❖ Se hará un proceso de autoevaluación donde cada estudiante expresará el trabajo realizado, su participación en la construcción de conocimiento, dificultades y alcances a nivel de desempeños. ❖ La sesión pedagógica se evaluará de manera formativa durante todo el proceso teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, el manejo de conceptos, la construcción y desarrollo de las actividades propuestas. ❖ Como parte de la heteroevaluación se valorará la actitud y disposición de los niños en el trabajo de clase, la participación en la construcción del rompecabezas y el trabajo individual desarrollado en el cuaderno desde la construcción de textos y la lectura oral de los mismos.		

Fuente: Autora

3.3.3 Fase de Evaluación

Comprende reflexión, resultados y conclusiones. Durante esta fase se realizará el análisis de la información recolectada a lo largo de las dos fases anteriores y además se tomará en cuenta la prueba final que se les aplicará a los estudiantes teniendo en cuenta los mismos criterios de la prueba de entrada con mayor complejidad de los temas trabajados en la secuencia didáctica. En esta fase se realiza un informe de la reflexión de la investigación, para dar paso a la elaboración de los resultados y conclusiones. La reflexión es uno de los momentos más importantes del proceso porque permite al maestro evaluar su propuesta y realimentarla para volverla a aplicar; en eso consiste la reflexión pedagógica. Se realiza la recopilación de información y análisis de la misma que se toma de los instrumentos aplicados y de las categorías que priman en la investigación y de la socialización con los padres de familia y estudiantes.

Se concluye con los resultados obtenidos con el impacto que generó la implementación de la intervención de la propuesta educativa dentro del aula de clases. Ante lo expuesto Murillo (2011) refiere sobre la última fase:

> Constituye la fase que cierra el ciclo y da paso a la elaboración del informe y posiblemente el replanteamiento del problema para dar inicio a un nuevo ciclo del espiral auto reflexivo. Constituye uno de los momentos más importantes del proceso de investigación acción, es una tarea que se realiza mientras persiste el estudio (p .23).

Por otra parte, se manifiesta que la prueba final no pudo realizarse por la situación actual de Covid-19, ya que la prueba no puede ser aplicada a todos los niños y de manera sincrónica debido a que los niños no cuentan con los dispositivos tecnológicos, ni con internet. Además, la prueba no sería objetiva ya que habría la intervención de los padres de familia y no se podría realmente observar el avance de los estudiantes en el proceso de la lectura y escritura.

3.4 Población

La población, conceptualizada por Arias como “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las

conclusiones de la investigación, “ (2012, p.81), está representada para el proyecto por los 191 estudiantes que integran los seis (6) grados de primero que hacen parte de las tres sedes de la Institución Educativa Provenza, ubicadas en los barrios Provenza sede A y C y en el Barrio Cristal bajo sede B.

La Institución Educativa Provenza fue fundada en 1970 y en la actualidad cuenta con 50 años al servicio de la comunidad. Se encuentra en el barrio Provenza de la ciudad de Bucaramanga, es una institución de carácter oficial, mixta, con modalidad académica en doble jornada, que ofrece educación formal en los niveles de preescolar, básica y media. Cuenta en la actualidad con un número aproximado de 1700 estudiantes, es una institución comprometida con la formación de personas para la continuidad en la Educación Superior, y el ejercicio de competencias laborales promoviendo el pensamiento tecnológico mediante principios, valores y cuidado del medio ambiente.

La sede A, es la sede principal, presta servicios educativos en dos jornadas, en la mañana se encuentra el bachillerato y en la jornada de la tarde la básica primaria. La sede B: El Cristal, ubicada en el sector 5 parte baja Barrio el cristal, ofrece el nivel de preescolar y básica Primaria en las dos jornadas. Y la Sede C: Hogar San José, ubicado en la calle 108 No. 23 B-04, ofrece los niveles de Preescolar y Básica Primaria en las dos jornadas. En el año 2010 mediante Resolución 2754 del 30 de julio, la Secretaría de Educación anexo a la Institución el Hogar San José, el cual se encontraba adscrito al INEM y pasa a ser la Sede “C” del plantel. Cuenta con 67 docentes idóneos y capacitados en las diferentes áreas y tres coordinadores que colaboran en la parte académica, comportamental y de convivencia. Los estudiantes provienen de una zona urbana, de barrios aledaños al plantel, ubicados en los estratos 0, 1, 2 y 3.

La Institución Educativa Provenza tiene como objetivos: brindar a los estudiantes una formación integral que facilite las condiciones para el desarrollo de la autonomía, la participación y el respeto mutuo. Desarrollar en los estudiantes, un proceso de adaptación, socialización y adquisición de hábitos y valores que ayuden a la formación de su equilibrio emocional y crear en la Comunidad Educativa, sentido de pertenencia y

amor por la Institución, mediante el conocimiento de su simbología y el cuidado de sus elementos físicos y materiales que la conforman.

Cabe resaltar que la Institución Educativa Provenza consolidó en el año 2011 el proceso de Gestión de Calidad con la Acreditación del Colegio por parte de la Fundación Cream Helado de Empresarios por la Educación. Igualmente, que desde el año 2012 la Institución ha obtenido la categoría SUPERIOR en los resultados de la prueba SABER, 11 lo cual evidencia altos estándares de calidad en la formación de los estudiantes.

3.4.1 Población Muestra

La muestra, definida por Arias como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (2012, p.83) está conformada por 21 niños que cursan primer grado, de la Institución Educativa Provenza sede B, 11 niñas y 10 niños respectivamente, cuyas edades oscilan entre de 5 a 8 años, los cuales provienen de barrios aledaños al plantel: Cristal alto, Cristal bajo, Brisas de Provenza, Luz de Salvación. Estos escolares se caracterizan por ser niños muy activos, participativos, entusiastas, curiosos, llenos de preguntas, listos a emprender tareas que implican la manipulación de materiales y con gran atracción por actividades que involucran el uso y la interacción con juegos.

Descripción Contexto: La institución Educativa Provenza sede “B” se encuentra ubicada en el barrio Cristal Bajo, municipio de Bucaramanga, cuenta con los grados de preescolar a quinto primaria, su población estudiantil es de 155 alumnos distribuidos en dos jornadas, tres grados en la mañana y tres grados en la tarde.

El barrio Cristal Bajo no se encuentra aún legalizado, está en trámite, proceso demorado debido a que la misma comunidad se encuentra realizando indebida ocupación de las áreas destinadas para el espacio público aprobadas en el levantamiento topográfico. Así mismo, porque sobre el predio de mayor extensión, el cual comparten dos asentamientos, recaen medidas cautelares (embargo y demandas de pertenencia inscritas), lo que ha retardado el trámite notarial y de registro.

El sector cuenta con una sola vía de acceso. Presenta problemas de movilidad debido a que solo hay una sola ruta el AP7 de Metrolínea que llega a la parte baja del Cristal**,** los habitantes de la zona contaban con dos rutas de bus convencional (Morrórico y Terrazas) y la cantidad de pasajeros era suficiente para que las rutas fueran rentables, aun así, fueron retiradas.

La escuela estaba descubierta sin ninguna protección de muros o rejas alrededor, pero hace dos años la escuela la encerraron con muros y piezas metálicas con la colaboración del Club Kiwanis (Entidad sin ánimo de lucro), que fue muy beneficioso para la toda la comunidad educativa, ya que se encuentra cerca de la carretera por la tanto se ponía en peligro la integridad física del estudiante. Por la movilidad vehicular cercana a la institución, los niveles de ruido en el contexto cercano a la escuela son bastante altos, situación que afecta el desempeño de los escolares ya que se cansan con facilidad, pierden la concentración, se estresan y tienen problemas para oír lo que se dice. El ruido perjudica su rendimiento escolar ya que dificulta los procesos de atención y aprendizaje.

Otro problema que afecta la escuela es su ubicación contigua a una cancha de tierra rodeada de una montaña que cuando llueve continuamente presenta deslizamientos, una amenaza latente para la comunidad educativa. Al otro lado de la carretera pasa una quebrada llamada La Cuellar, perteneciente al municipio de Bucaramanga, que por momentos expide malos olores debido a la proliferación de excrementos y otros materiales arrojados por barrios vecinos.

La Alcaldía de Bucaramanga tiene listos diseños y está en proyecto la construcción de un parque deportivo, que mejoraría sustancialmente la calidad de vida de los habitantes, vecinos, familias, niños, jóvenes y adultos mayores que habitan en el barrio y en el contexto cercano a la escuela. Así mismo, efectuar la recuperación de la

quebrada, construir un salón comunitario, una cancha múltiple en concreto, gimnasio al aire libre y una pasarela de contemplación hacia la quebrada.

Por otra parte, la escuela está conformada por tres aulas, una sala de informática con equipos y medios audiovisuales, batería de baños para niños y niñas (recién construidos por la organización Kiwanis), una cancha de tierra (en mal estado), con peligro latente, como ya se expresó, por los derrumbes o deslizamientos. La infraestructura no es segura, ya que presenta grietas en las paredes, los techos tienen latas de zinc amarradas con ladrillos para sostenerlos, hay desniveles y enormes huecos en los pisos, ventanas sin vidrios y en ocasiones se tiene que enfrentar problemas de aseo y salubridad debido a heces de gatos y perros en los salones y alrededores de la escuela. La escuela no cuenta con sitios de interés y tiene pocas zonas verdes, que han sido ocupadas por los miembros de la comunidad.

Por ser una población escolar vulnerable (niños en extremada pobreza, desplazados, madres cabezas de hogar, problemas intrafamiliares) cuenta con el apoyo de organizaciones no gubernamentales privadas como el Club Kiwanis y Visión Mundial, entidades que ayudan a mejorar las condiciones de salud, nutrición, recreación y bienestar sociocultural. Los niños cuentan con el programa PAE (Programa de Alimentación Estudiantil), que es de gran ayuda, ya que vienen niños sin comer y sin traer lonchera o dinero para comprar a la hora del descanso. La mayor parte de las familias se beneficia con la ayuda del programa “Familias en Acción”, un ingreso que se hace indispensable para suplir algunas de sus necesidades. No hay una actividad económica común dentro de la comunidad, ya que no hay una fuente directa de empleo en el sector (fábricas o empresas). Los padres y familiares de los escolares trabajan como empleados en oficios varios e independientes, en actividades informales como vendedores ambulantes, moto- taxistas, mensajería, construcción, zapatería, ayudantes de cocina, conductores, entre otros.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta el objeto de estudio, el enfoque y diseño metodológico, así como los objetivos del proyecto, para la recolección de datos se emplearon las siguientes técnicas: Prueba diagnóstica inicial y final, la secuencia didáctica, observación participante y como instrumentos las pruebas escritas o fichas de evaluación y los diarios de campo.

Prueba Diagnóstica inicial y final: esta prueba, concebida según Mari (2001) como

> … un método de investigación que pretende llegar al conocimiento de una situación dinámica y compleja con el fin de actuar sobre la misma. El carácter diagnóstico de la prueba permite analizar, distinguir y discernir entre lo que es capaz de hacer el educando y lo que no es capaz de hacer frente a las metas propuestas. (p. 303).

Para el proyecto esta prueba se diseñó teniendo en cuenta estándares básicos de aprendizaje, competencias y los derechos básicos de aprendizaje en el área de lengua castellana para el grado primero, así como los contenidos sobre los que se han realizado los desarrollos pedagógicos, en los que los estudiantes han demostrado dificultades: vocales, lectura y escritura de palabras y oraciones sencillas, relaciones entre sonidos y grafemas.

El instrumento empleado en esta prueba diagnóstica inicial (anexo H) está compuesto por una ficha de evaluación, la cual contiene ejercicios en los que los estudiantes debe unir imágenes con la vocal inicial, identificar y pronunciar el nombre de cada dibujo y escribir la vocal por la cual inicia**,** leer palabras y relacionarlas con las imágenes que las representan. El resultado de esta prueba permitirá identificar dificultades de los escolares en el aprendizaje de la lectoescritura, así como necesidades de formación y fortalecimiento del proceso lectoescritor, las cuales servirán de guía para diseñar y poner en escena una propuesta que basada en el juego, que fortalezca los procesos mencionados. Con respecto a la prueba diagnóstica final se diseñó teniendo en cuenta las mismas características de la prueba inicial con mayor complejidad en los temas trabajados en la secuencia didáctica, con el fin de mirar los avances de los estudiantes en el proceso lecto – escritor.

Secuencias Didácticas: son un conjunto de actividades que permiten o posibilitan a los estudiantes desarrollar su aprendizaje de forma coherente y articulada. En este mismo sentido el autor Frade (2009) define la secuencia didáctica "Es la serie de actividades que, articuladas entre sí en una situación didáctica, desarrollan la competencia del estudiante. Se caracterizan porque tienen un principio y un fin, son antecedentes con consecuentes". (p. 11). En este mismo sentido Fons (2010) enuncia "(…) la manera en que se articulan diversas actividades de enseñanza y aprendizaje para conseguir un determinado contenido" (p. 41).

Zavala (2008) afirma que las secuencias didácticas "(…) son un conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos que tienen un principio y un final conocidos tanto por el profesorado como por el alumnado". (p. 16). De esta misma manera Tobón, Pimienta & García (2010) manifiestan "(…) conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos" (p. 20).

Con respecto a los conceptos anteriores, se precisa que las secuencias didácticas deben contener una serie de actividades de aprendizaje que el docente elabora en forma estructurada y ordenada para lograr los propósitos o competencias de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes planeados por el maestro.

La secuencia didáctica que se diseñó está conformada por unos componentes que son: objetivo, estándar, nombre de la actividad, contenidos, recursos, descripción de la actividad, duración y evaluación. (Ver anexo 2). Además, el diseño de la secuencia didáctica se evaluó por una experta por medio de una rejilla que contiene cinco criterios que permite analizar si es apropiada para la planeación y desarrollo de las actividades.

Observación participante: apropiada desde los fundamentos de Chung (2017), que la define como aquella en la que “el investigador asume un rol activo durante el trabajo de campo, es decir, interactúa directamente con aquel o aquellos que observa, inclusive en una versión extrema, puede llegar a involucrarse con los sujetos que integran la muestra que está investigando”. Como docente investigadora directora del grupo objeto de estudio podré tener acercamiento a los procesos de desempeño de los estudiantes en la lectoescritura, a las actitudes de los niños frente al estudio, así como al acompañamiento realizado por los padres. Esta interacción facilitará información pertinente para el análisis de los desempeños demostrados por los educandos en la prueba diagnóstica, así como para validar factores externos e internos que inciden el rendimiento académico de la población objeto de estudio.

El registro de la observación participante se hará en un diario de campo, definido y caracterizado por Peiró (2017) como una herramienta de trabajo de investigación, ya que en él se registran unos hechos de forma cronológica, para después poder ser analizados. Su nombre se debe a que el registro de los hechos se efectúa directamente en el espacio físico donde acontecen Castillo (2017). Para el caso particular de la investigación, este diario de campo estará compuesto de datos básicos del plantel que serán llenados en el día a día, así como un cuerpo de trabajo conformado por descripción y reflexión pedagógica (anexo I), que serán registrados cada vez que se realice un proceso de observación sobre el desempeño lecto escritor de los escolares del grado primero.

3.6 Principios Éticos

Como respuesta a los principios éticos en la realización del proyecto de investigación se tendrá en cuenta el consentimiento informado por parte del directivo docente que ejerce como Rector de la Institución Educativa Provenza (anexo J), en la que avala el desarrollo del proyecto en el plantel, así como la aprobación de los padres de familia, también desde un consentimiento informado, de la participación de los hijos en el desarrollo de la propuesta de intervención (anexo K). Y de igual manera el

consentimiento informado a la docente experta para validar los instrumentos de recolección y la secuencia didáctica (anexo L).

3.7 Validación de los instrumentos

Los instrumentos aplicados se caracterizan por: Confiablidad, que es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes, es decir, en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales. Validez: Grado en el que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir. Objetividad: grado en el que el instrumento es permeable a la influencia de los sesgos y tendencias de los investigadores que lo administran califican o interpretan. Hernández (2006). La validación de los instrumentos se mide por los elementos anteriores y se tendrá en cuenta, la confiabilidad y validez de los datos recopilados.

Los instrumentos de recolección de información, prueba diagnóstica inicial, el formato de la secuencia didáctica y el diario de campo fueron puestos a consideración para su validación, de un par académico, el cual mediante una rejilla (anexos LL, M y N), sistematizó la pertinencia de los mismos en atención al objeto de estudio.

Con la puesta en escena de los instrumentos de recolección de información finaliza este capítulo, desde el cual se hace evidente la rigurosidad del proceso investigativo, así como la importancia de la participación de los agentes directa e indirectamente implicados en la situación problémica. De igual manera, la necesidad como docentes de hacer de la reflexión pedagógica una práctica diaria, que permita desde la lectura crítica de la realidad, identificar dificultades y necesidades de formación de los escolares, para responder a tiempo, en su debido momento, con estrategias pertinentes que, adaptadas al contexto y características de los escolares, conduzcan a mejores desempeños y desde ellos a la cualificación de la calidad que desde la Institución Educativa Provenza se ofrece.

Capítulo 4
Análisis y Resultados

En este capítulo se presentan los resultados de la prueba diagnóstica, las observaciones realizadas en contexto desde el desempeño de los escolares antes y durante la implementación de la propuesta de mejoramiento, así como el proceso de desarrollo de la secuencia didáctica con sus respectivas sesiones pedagógicas. De igual manera, las categorías definidas desde la información recogida de los instrumentos aplicados con sus respectivos análisis.

4.1 Análisis de Datos

4.1.1 Análisis de Prueba Diagnóstica

La fase diagnóstica corresponde a la primera parte del proyecto de investigación, la cual busca identificar falencias o debilidades en la competencia lecto-escritora de los estudiantes del grado primero. En esta fase se aplicó la prueba diagnóstica, con el fin de recoger información que evidenciara la realidad sobre el desempeño de los escolares en el proceso lecto-escritor. A partir de los resultados se identificaron las dificultades y en torno a ellas se diseñó una secuencia didáctica compuesta por diez (10) sesiones pedagógicas, que, permeadas por el juego y el trabajo colaborativo, tuvieron el objetivo de fortalecer el desarrollo de las competencias en el campo del saber objeto de estudio.

La prueba escrita, aplicada a 21 escolares estuvo conformada por tres partes: en la primera, los niños debían relacionar la imagen con la vocal inicial que correspondiera, seguidamente observar y pronunciar el nombre de cada imagen y escribir dentro de un rombo la vocal por la cual inicia la palabra y, por último, leer una serie de palabras con fonemas m – p y s y relacionarlas con la imagen correspondiente.

Desde los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica se identificaron los siguientes aspectos:

- **Reconocimiento del nombre propio:** cinco estudiantes de veintiuno no escribieron correctamente su nombre, aún se les dificulta reconocer las letras que componen su identidad
- **Reconocimiento de las vocales:** cinco estudiantes de veintiuno no lograron reconocer las vocales, aún les cuesta reconocer su grafía y sonido de las mismas.
- **Reconocimiento de fonemas:** nueve estudiantes de veintiuno no lograron identificar ni leer las vocales y palabras con las letras m – p y s.
- Doce estudiantes de veintiuno lograron escribir su nombre, reconocer y leer las vocales y las palabras.

Sin lugar a dudas se identifican dificultades en el reconocimiento de las vocales, lo cual es preocupante, ya que son las letras que se constituyen en la base para iniciar el proceso de la lecto escritura. Por lo mismo, se hace necesario acercarlos a su apropiación a través de procesos lúdicos, dinámicos, divertidos y creativos.

4.1.2 Análisis de observación participante

El registro de la información se hizo a través del diario de campo, en el que día a día se sistematizó el proceso adelantado desde cada una de las sesiones pedagógicas con la respectiva reflexión a partir de los desempeños, procedimientos, interacciones y acontecimientos en el desarrollo de las mismas.

Cabe resaltar que, de las diez sesiones pedagógicas diseñadas, cuatro se desarrollaron en forma presencial y seis de manera virtual, con el acompañamiento y ayuda de los padres de familia en casa, como medida para la prevención de la propagación del (Cóvid-19) debido a la pandemia del coronavirus que en este momento afecta a la ciudad y al mundo entero.

La descripción de los registros en el diario de campo se hizo en forma asincrónica, con apoyo en evidencias fotográficas, videos, apreciación y comentarios por parte de los

padres de familia. En cada una de las actividades estuvo inmerso el componente del juego, ya que es un elemento importante y motivador en el proceso del aprendizaje.

El acompañamiento de los padres de familia fue esencial en la orientación y desarrollo de las actividades en casa, para lo cual se les hizo llegar el material de apoyo y la guía que contenía el objetivo, estándar, los recursos y la descripción paso a paso de las actividades. Se mantuvo una comunicación constante por WhatsApp, debido a que la mayoría de los padres de familia no cuentan con herramientas tecnológicas ni internet.

Descripción de la aplicación de la Secuencia Didáctica

Tabla 12: Diario de campo N° 1 Juego de las sillas musicales.

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: En el aula

Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Propiciar en los estudiantes que identifiquen y reconozcan y lean las vocales a-e-i-o-u con su respectivo fonema y forma, a través de la implementación de las diferentes actividades y dinámicas, propiciando espacios de interacción a través del juego.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 24 de febrero del 2020</td><td>Sesión Pedagógica N° 1</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Juego de las sillas musicales.

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
• Las vocales</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

La actividad se inició con el video de la canción las vocales, que permite al estudiante afianzar su identificación, pronunciación y grafía. A medida que se iba cantando la maestra mostraba la imagen de la vocal y los niños participaban motivados de la actividad. Se dio paso a la actividad central, al juego de las sillas musicales, donde los niños y las niñas caminaban alrededor de las sillas al ritmo de la música. Los niños que iban quedando sin silla debían escoger tres palabras con la inicial de la vocal propuesta y leerlas. Después de esto tenían que decir dos palabras más teniendo en cuenta los objetos y útiles del salón. Se escribieron estas palabras y los niños identificaron y encerraron las vocales que se les asignaba. Todos los niños participaron, estuvieron muy interesados, motivados y dispuestos en la realización de cada una de las actividades. Tan solo a tres niños se les dificultó nombrar otras palabras del entorno del salón y escribirlas en el tablero. En estas dificultades la docente hizo acompañamiento, lo que les permitió afianzar el sonido y grafía de letras.
Al final a los niños y niñas se les entregó una ficha de las vocales para que la decoraran con plastilina, fue de su agrado ya que les gusta el contacto y la manipulación de diferentes materiales.

En conclusión, se logró el objetivo propuesto, que fue el de identificar y leer las vocales. El ejercicio de seleccionar las palabras con la vocal inicial y nombrar otras palabras</td></tr>
</table>

referentes a los objetos del salón, fue muy valioso ya que le permitió al estudiante repasar el sonido de otras letras (figura 4)

Figura 4: Desempeño de escolares en sesión pedagógica 1 sillas musicales. Fuente: Autora

Reflexión pedagógica

En esta actividad los niños se mostraron atentos y participativos en cada una de las actividades que se realizaron, se pudo observar que mientras se divierten aprenden de una forma amena y agradable. Indudablemente, el juego es un componente esencial e importante en el desarrollo de las clases, que permite que el estudiante mantenga, su interés, motivación y aprenda de una manera significativa. En este sentido Zapata (1990): acota que el juego es "un elemento primordial en la educación escolar" (p. 114) y como lo afirma el autor (Pestalozzi, 1996): "El juego cumple un papel muy significativo en el aprendizaje del niño, ya que él explora, se socializa con su medio, aprende tanto en el campo intelectual como en la ética". (p. 42).

Este tipo de actividades ayudan a fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje (memoria, atención, concentración y percepción), ya que algunos niños presentan falencias en estos dispositivos y además esta estrategia didáctica reúne todos los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, verbal y Kinestésico), permitiendo que el estudiante aprenda de una u otra forma.

También permite este tipo de actividades el desarrollar y potencializar en los estudiantes las habilidades lingüísticas como el hablar, escuchar, leer y escribir.

Fuente: autora

Tabla 13: Diario de campo N° 2 Juego de los dados

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: En el aula

Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita que permita en los niños y niñas el desarrollo de su expresión verbal mediante la actividad propuesta.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 2 de marzo del 2020</td><td>Sesión Pedagógica N° 2</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Juego de los dados

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
• Las vocales
• Las letras m, p, s, t</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

La actividad se inició recordando el juego de la clase anterior y los aprendizajes adquiridos en ella. Se pegaron al tablero carteles con algunos nombres de los estudiantes y se pasaron ciertos niños para que identificarán y encerrarán las vocales y letras que componía el nombre con un color diferente, que luego leyeron y entregaron el cartel al niño con el nombre correspondiente. Seguidamente, la maestra organizó el grupo en dos equipos, presentó un par de dados grandes que llamó la atención de los niños y niñas. Indagó sobre el conocimiento de los dados, preguntó para qué servían, en dónde los habían visto y utilizado. Luego la docente expresó que iban a jugar a armar palabras, cada jugador tendrá dos dados, uno con vocales y otro de consonantes se dio las reglas del juego, que las letras que salieran al azar debían ser observadas, relacionadas y formar una palabra con sentido; si así lo hacían continuaban jugando o de lo contrario, debían ceder el turno. Ganaría el equipo que formara seis (6) palabras con coherencia. En los equipos, cada jugador tenía dos dados, uno con vocales y otro de consonantes. Los niños lanzaban los dados, algunos niños escribían la palabra en el cuaderno, para organizar las letras, otros ordenaban los dados para darle sentido a la palabra. Fue una actividad que se desarrolló en un ambiente ameno, de incertidumbre ante la formación de las palabras, pero al mismo tiempo de alegría ante la conformación de las mismas. El aula irradiaba y denotaba una forma agradable de leer y escribir.

Por último, cada estudiante escribió en un octavo de cartulina su nombre, actividad que permitió verificar que la mayoría de los niños tenían dominio en su lectoescritura.

Finalizada la actividad se evaluó y se reconoció que en los grupos había faltado actitud hacia la escucha y tolerancia entre pares, dejando en claro que es necesario extender el trabajo</td></tr>
</table>

colaborativo para fortalecer la comunicación asertiva. Se reconoció que el trabajo en grupo permitía la colaboración, el desarrollo ágil de las actividades y la construcción amena de conocimiento en la lectura y escritura de palabras.

Se evidenció que los niños se preocupan por realizar bien las actividades, ayudar a los compañeros que presentan dificultades y llegar a la meta como equipo.

Reflexión pedagógica

En esta actividad los niños se mostraron atentos y participativos, se pudo observar que mientras se divierten aprenden de forma amena y agradable. Se comprobó que el juego es un componente esencial e importante en el desarrollo de las clases, que permite que el estudiante mantenga su interés, motivación y aprenda de manera significativa. Frente a lo anterior Zapata (1990), acota que el juego es "un elemento primordial en la educación escolar" (p. 114) y Pestalozzi (1996), que "El juego cumple un papel muy significativo en el aprendizaje del niño, ya que mediante él explora, se socializa con su medio y aprende tanto en el campo intelectual como en la ética" (p. 42).

Se comprobó también que actividades como las desarrolladas ayudan a fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje (memoria, atención, concentración y percepción), ya que algunos niños presentan falencias en estos dispositivos y que el generar el trabajo en equipo facilita el la interacción y el desarrollo de experiencias compartidas contribuyendo al alcance de metas comunes.

Barkley (2007) señala que hay: "formas comunes de estructurar las interacciones entre los participantes en diferentes actividades de aprendizaje colaborativo, así como la información que se intercambia y los objetos que se manipulan" (p. 19). Desde el trabajo en equipo, se evidenció que los estudiantes con mayores capacidades ayudan a los compañeros en la comprensión de la temática y actividades a trabajar, generando un proceso de construcción significativa de conocimiento entre pares.

Fuente: autora

Tabla 14: Diario de campo N° 3 Cuentacuentos

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: En el aula Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Fortalecer la producción textual y oral de los estudiantes del grado primero a través de la lectura de cuentos y fábulas, despertando así en los niños y niñas la creatividad, la imaginación y el gusto por la escritura y lectura.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 9 de marzo del 2020</td><td>Sesión Pedagógica N° 3</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Cuentacuentos

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
• Producción oral y escrita, habla y escucha</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

La docente inició la actividad recordando el juego y los aprendizajes apropiados con los dados en la clase anterior. Los escolares estuvieron atentos y participativos manifestando lo hecho en la clase y lo que habían aprendido. Como maestra felicité a los niños porque demostraron apropiación de saberes y les comenté que continuarían aprendiendo con juegos. Que esta vez lo harían con el juego del tingo, tingo, tango. Expliqué la actividad mencionando que jugarían con un balón que rotarían entre ellos y que al decir la palabra tango, el niño que quedara con el balón, debía leer en silencio una tarjeta que contenía una palabra las letras vistas en la sesión anterior (m- p- s -t) y luego compartirla al oído con el compañero del lado derecho; que al final, el último niño expresaría en voz alta la palabra escuchada. En este momento hubo inseguridades entre algunos estudiantes y, en otros, tranquilidad y alegría, porque lo que primaba para ellos era el juego. Debido a que por momentos se generaba indisciplina que impedía la atención, concentración y escucha de las palabras, tuve que suspender el juego en varias ocasiones. Las palabras que se lograron transmitir entre los escolares correctamente se escribieron en el tablero y se leyeron entre todos.

La sesión pedagógica continuó con la explicación de lo que es una fábula y sus características. Hice recomendaciones para escuchar con atención la fábula “la paloma y la Hormiga”, que leí en voz alta, los estudiantes se mostraron atentos, con actitud de escucha y receptivos a los cambios de voz. Culminada la lectura de la fábula realicé a los escolares preguntas de tipo literal e inferencial, en las que se demostró apropiación de la lectura, los hechos y personajes. Luego invité a los niños a imaginar y expresar qué le cambiarían a la fábula. De inmediato el niño N, dijo: “que no hubiera un cazador en el bosque, porque los animales los hizo Dios y se deben cuidar” y el niño D, dijo “que la hormiga no se hubiera caído al rio”. Entre pares se hicieron pequeños comentarios a los aportes de los escolares y luego expresé que continuaría la clase; que a cada niño se le entregaría una guía con la</td></tr>
</table>

lectura de la fábula, que debían observar el texto para buscar y encerrar con colores las palabras que más se repetían dentro del mismo. De nuevo leí la fábula y los niños procedieron a realizar el ejercicio indicado. En el desarrollo de esta actividad, a algunos niños se les dificultó encontrar las palabras, ya sea porque están iniciando su proceso lecto-escritor y a otros por falta de atención y concentración…luego las escribieron en el cuaderno e hicieron un dibujo con cada una de ellas.

El ejercicio de escribir y leer las palabras permitió afianzar el sonido de las vocales y letras aprendidas hasta el momento. En la realización del dibujo, los niños demostraron creatividad e imaginación al transformar personajes y hechos de la narración leída al comienzo. Entre pares se hizo socialización de gráficos, que fueron valorados con aplausos y comentarios asertivos. Aunque todos los niños hicieron sus creaciones, tres de ellos, al momento de socializar el trabajo tuvieron dificultad porque les daba pena, lo que demuestra que con ellos se debe hacer un mayor trabajo de motivación y confianza para que venzan el miedo, ganen libertad y liderazgo para comunicar mensajes cortos que les permita involucrarse con mayor seguridad y confianza dentro del grupo (figura 5).

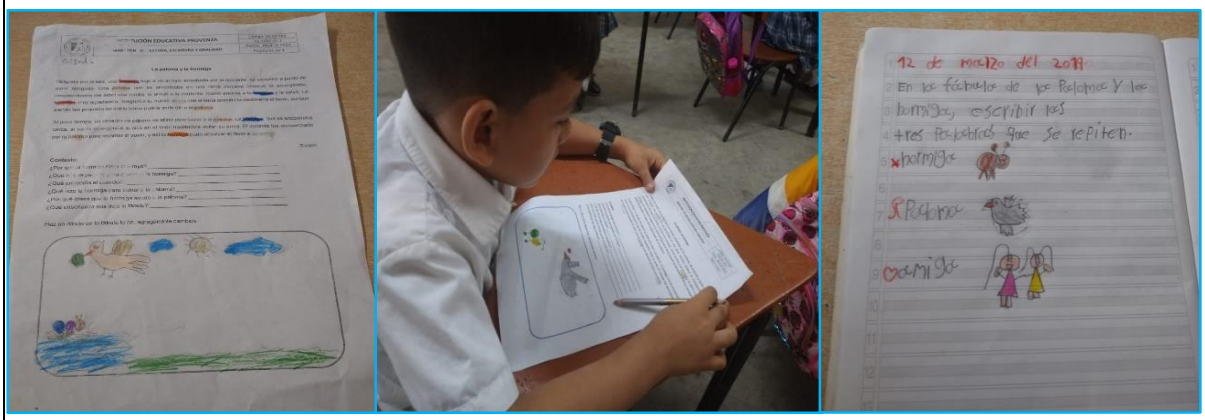


Figura 5: Desempeño de escolares en sesión pedagógica "Cuentacuentos". Fuente: autora

Reflexión pedagógica

Los juegos del tingo, tingo y tango y el teléfono roto fueron motivantes para el aprendizaje de los niños; a la vez que les permitió diversión contribuyeron en la práctica y refuerzo de las habilidades comunicativas. El trabajo en equipo proporcionó un ambiente de escucha, concentración y atención, lo que demuestra que estrategias lúdicas como las realizadas en esta sesión pedagógica ayudan a fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje (memoria, atención, concentración y percepción).

Se cumplió el objetivo, ya que los estudiantes pusieron en práctica y fortalecieron el uso de las habilidades comunicativas en el aula de clases, que según Cassany (1999) "son destrezas o habilidades lingüísticas (receptivas/productivas y orales /escritas) que se integran en cada situación comunicativa. La expresión escrita es una destreza compuesta que incluye entre sus procesos compositivos el resto de las habilidades verbales". (p. 24).

Fuente: Autora

Tabla 15: Diario de campo N° 4 Juego de ruleta de palabras

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: En el aula

Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita que permita en los niños y niñas el desarrollo de su expresión verbal mediante la actividad propuesta.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 18 de marzo del 2020</td><td>Sesión Pedagógica N° 4</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Juego de ruleta de palabras
Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
Las sílabas
Ma -pa - sa – so - ra – ro - lo
ni – no - da – do - ga - gu</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

Se inició la actividad recordando lo hecho y visto en la clase anterior, conversatorio en el que los niños estuvieron bastante participativos. Luego mostré a los escolares una ruleta, les solicité que la miraran y describieran expresando su utilidad y forma de uso. Pedí a los estudiantes que leyeran las sílabas que se encontraban en la ruleta y expresé que cada niño pasaría ahora a girar la ruleta dos veces. Al parar la ruleta debían tener en cuenta que cada sílaba estaba acompañada de un número y que debían encontrar las parejas para formar palabras. Otra alternativa que se utilizó fue la de girar la ruleta dos veces y escribir en el tablero las sílabas que había señalado la flecha. Los niños analizaban la posibilidad de formar una palabra con estas sílabas. Cada niño escribía las palabras que formaba. Los escolares conservaban su turno mientras lograban escribir palabras con significado.

En el desarrollo de la actividad se identificó que:
Al detenerse la ruleta (con gran expectativa), los niños observaban los números, identificaban las sílabas correspondientes y las escribían en el tablero descubriendo y leyendo con alegría las palabras halladas. Construían con sentido oraciones y las expresaban con seguridad en forma oral.
Finalizado el trabajo con la ruleta, los escolares escribieron en el cuaderno las palabras encontradas e hicieron un dibujo alusivo a cada una de ellas.

El objetivo propuesto en esta sesión pedagógica se cumplió, la mayoría de los niños formaron, leyeron y escribieron correctamente las palabras y pasaban al tablero motivados por el contacto e interacción con la ruleta. Tan solo a cuatro niños se les dificultó formar y leer las palabras, pero con el apoyo y ayuda de los pares superaron la dificultad. Fue muy</td></tr>
</table>

satisfactorio ver que el trabajo colaborativo se estaba fortaleciendo ya que entre los escolares había ayuda, escucha, respeto y empatía.

Reflexión pedagógica

En esta actividad los niños se mostraron atentos y participativos, se pudo observar que mientras se divierten aprenden de forma amena y agradable. Se verifica de nuevo que el juego es un componente esencial e importante en el desarrollo de las clases, permite que el estudiante mantenga, el interés, la motivación y aprenda de manera significativa. En este sentido Díaz (2002) afirma:

> La importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos. (p. 58).

Actividades como las desarrolladas ayudan a fortalecer las habilidades comunicativas y los dispositivos básicos de aprendizaje (memoria, atención, concentración y percepción), ya que mantienen la atención en los escolares, generan procesos activos y continuos de pensamiento y desde ellos protagonismo en la construcción de conocimiento.

Es muy importante el trabajo en equipo, permite que los estudiantes con mayores capacidades ayuden a sus compañeros en la comprensión de la temática o actividad a trabajar, generando un proceso de construcción de conocimientos entre pares. En cuanto a lo expuesto, el autor Johan Huizinga citado por Poveda (2014) menciona que:

> El juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y estructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza cómo los niños y niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender. (p. 5).

Fuente: Autora

Tabla 16: Diario de campo N° 5 Jugando me divierto: formando palabras

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: Asincrónica

Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Fortalecer la expresión oral y la competencia lectora y escritora por medio de juego de formación de palabras, para despertar en los niños y niñas la creatividad, la imaginación y el gusto por la escritura y lectura.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 5 de mayo del 2020</td><td>Sesión pedagógica N° 5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Jugando me divierto: formando palabras.

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
Las silabas
ma – me - mi – mu – pa- pe - pi – sa - ca - ta- te – ti – to - ra – ro – ve - na - ne- no - do - la – le – fo -ñe -gu – ja -za</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

Esta actividad tuvo como fin repasar las grafías y sonidos vistos en las anteriores sesiones pedagógicas. Por causa de la pandemia que asecha a la población a nivel mundial y de manera particular a Bucaramanga, esta sesión pedagógica debió ser trabajada en casa con el acompañamiento de los padres de familia teniendo en cuenta las orientaciones dadas por la docente titular del grupo y responsable de la investigación.

A los padres de familia se les entregó la guía (anexo Ñ) y material de trabajo que consta de tres bolsitas con fichas que contenían silabas, para que los estudiantes las organizaran y formaran palabras que debían pegar en un octavo de cartulina. Luego, escribirlas en el cuaderno de español, crear una oración y un dibujo alusivo a ella.

Según evidencia fotográfica y videos enviados por algunos padres de familia los niños, en el desarrollo de la actividad se mostraron motivados, atentos y activos (figura 6).

Una madre de familia cuyo hijo presenta dificultad en el proceso de la lectura y escritura comentó que “la actividad le pareció muy bonita y conveniente, ya que le permitió acercar a su hijo al reconocimiento y lectura de silabas y palabras, y que iba seguir trabajando con el niño con más fichas silábicas”. Otra mama anota “es una actividad que les ayuda a leer más fácil”.</td></tr>
</table>

De la actividad se concluye que se logró el objetivo propuesto que fue identificar y leer palabras y acercarlos al proceso de la lectura y escritura de manera amena, agradable y divertida. De igual manera, que la utilización de material es bastante motivante para el aprendizaje del estudiante.

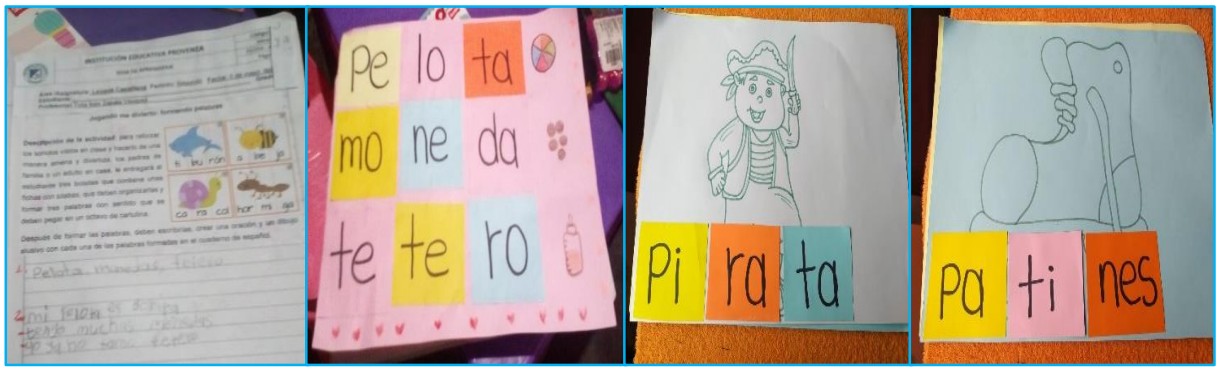


Figura 6: Desempeño de estudiantes en sesión pedagógica "Jugando me divierto". Fuente: autora

Reflexión pedagógica

Yturralde, citado por Coronel, 2015) expresa que

> Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. (p. 43).

Se comparte lo que manifiesta el autor, al verificar en el proceso de enseñanza que el juego constituye un recurso y herramienta didáctica de gran apoyo para el desempeño docente, ya que a través de él se canalizan intereses de los escolares que conllevan a procesos activos y significativos de aprendizaje.

En el proceso de enseñanza se hace necesario el uso de recursos educativos y la disposición de ellos para la interacción de los escolares, ya que de esta forma el niño aprende más fácil y "con sentido"; genera procesos reflexivos de conocimiento al tiempo que fortalece las habilidades comunicativas.

El juego como herramienta lúdica permite transformar las prácticas tradicionales de enseñanza, generando motivación y compromiso en los estudiantes, así como en los padres de familia por asumir con responsabilidad el acompañamiento formativo de los hijos en casa.

Fuente: autora

Tabla 17: Diario de campo N° 6 Lotería

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: Asincrónica

Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Fortalecer en los estudiantes la competencia lectora y escritora mediante la interacción y construcción de conocimiento a partir de la actividad propuesta.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 11 de mayo del 2020</td><td>Sesión Pedagógica N° 6</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Lotería

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
• Lectura y escritura de palabras</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

Para el desarrollo de esta actividad se les entregó a los padres de familia una guía y material de trabajo que consta de un tablero de palabras y fichas con imágenes de las mismas. (Anexo O). Esta sesión, por la modificación que debió hacerse debido a la pandemia, buscó que los padres y hermanos se integraran en el proceso formativo de los niños a través del juego de la lotería de palabras y desde ella reforzaran y afianzaran saberes adquiridos; por lo anterior, el estudiante jugó y apropió saberes bajo la asesoría de la familia, hermano o adulto en casa. Finalizado el juego de la lotería, los niños escribieron la lista de palabras que tuvieron en su tablero de lotería en el cuaderno de español, las leyeron e hicieron el dibujo correspondiente.

.
Según evidencia fotográfica y videos recibidos de algunos padres de familia, en la realización de la actividad los estudiantes se mostraron muy motivados, atentos, activos y participativos, al igual que ellos.

La mayoría de los padres se involucraron en el desarrollo de esta actividad contribuyendo en el alcance del objetivo, algunos padres comentaron que les gustó el juego “porque se aborda el proceso de la lectura y escritura de manera amena y placentera”. Otra mamá dice de su hijo: “me gusta y quiero seguir jugando”. En esta experiencia se hizo evidente cómo el acompañamiento de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus hijos incide de manera favorable para lograr excelentes resultados en el desempeño académico.

De la actividad se concluye que se logró el objetivo propuesto, el cual consistió en que los niños y niñas leyeran y escribieran palabras acercándolos al proceso de la lectura y escritura de manera amena, agradable y divertida (figura 7).</td></tr>
</table>

Figura 7: Desempeño de escolares con juego de lotería. Fuente: autora

Reflexión pedagógica

El juego en su variedad de formas y recursos se constituye en un elemento fundamental para la motivación hacia el aprendizaje. De él es importante hacer uso pedagógico ya que brinda la posibilidad de interacción y construcción de conocimiento tanto individual como grupal; genera ambientes acogedores, permite y fortalece habilidades comunicativas (en este caso habla y escucha), así como la reflexión, la percepción, la concentración, la atención y los valores como el respeto. El juego es a su vez un canal de comunicación y socialización que permite la interrelación no sólo entre pares del mismo género u edad, sino que además posibilita la interacción entre niños, jóvenes y adultos generando espacios de conocimiento y reconocimiento con ambientes, en este caso por la pandemia, muchas veces no dispuestos al interior de los hogares. Por lo expuesto anteriormente (Ríos, 1999) acota que:

> El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación. (p. 75).

Se corrobora, además, desde la experiencia educativa que los padres de familia son pilares fundamentales en el proceso de aprendizaje de los hijos. Como lo señala Weiss (2014) el involucramiento familiar es uno de los factores más incidentes en el éxito escolar de los niños.

Fuente: autora

Tabla 18: Diario de campo N° 7 Con lluvia de palabras formo mis creaciones

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: Asincrónica

Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Fortalecer la producción textual y oral de los estudiantes del grado primero, permitiendo el desarrollo de la creatividad, la imaginación y el gusto por la escritura y lectura mediante el desarrollo de la actividad propuesta.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 11 de mayo del 2020</td><td>Sesión Pedagógica N° 7</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Con lluvia de palabras formo mis creaciones

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
• Producción textual y oral</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

Para el desarrollo de esta actividad se les entregó a los padres de familia por medio WhatsApp una palabra, a partir de la cual los niños debían ir construyendo un corto texto para formar una historia acompañada de imágenes. Recibida la elaboración se rotó a otros compañeros con una nueva palabra, la cual debían incorporar al texto entregado y enriquecerlo. Se continuó el ejercicio en su producción con otros niños (cinco, ya que se formaron cinco grupos de cinco participantes), y al final se mostró la producción hecha a diez manos.

Ejemplo palabras: niña, casa, perro, árbol, manzana, piedra, Sofía, hueso, camino, Apolo, Santiago. …La niña Sofía salió de su casa con su perro llamado Apolo…… y así sucesivamente se fueron agregando más palabras en la construcción de la historia. (Figura 8).

Según evidencia fotográfica y videos enviados por los padres de familia, los niños en la realización de la actividad mostraron comprensión y habilidad para el desarrollo individual y autónomo de la construcción. Algunos padres de familia comentaron además que se sentían satisfechos con el desempeño de sus hijos, ya que al intentar ayudar en el desarrollo del ejercicio éste le expresaba: “mamá, ya sé cómo seguir la historia, déjeme solo” otra manifestó que: “estoy sorprendida como mi hija ha ido mejorando y escribe sola la historia, solo le corregí algunas palabras que pegaba y la ortografía”

Lo anterior demuestra el logro del objetivo propuesto: producir y leer textos a partir de una palabra.</td></tr>
</table>

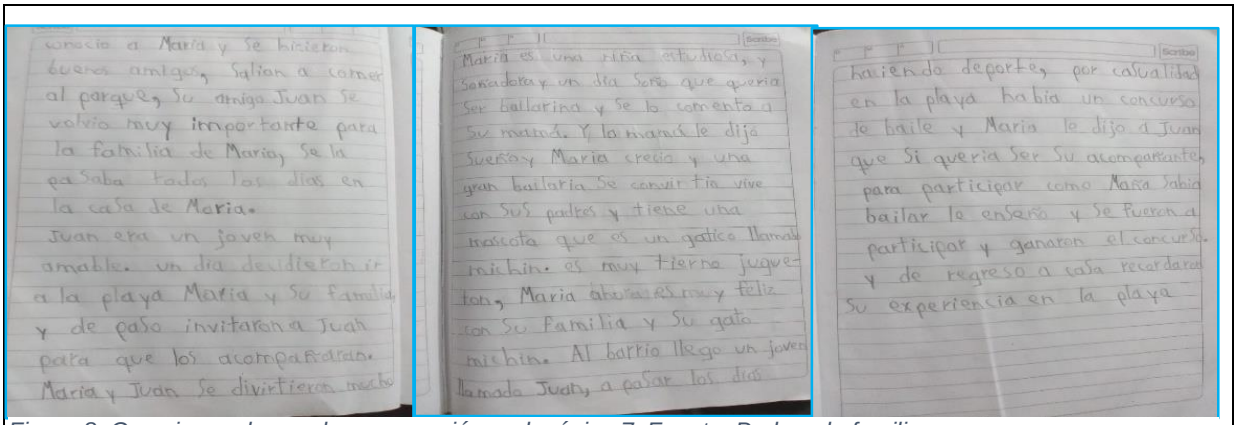


Figura 8: Creaciones de escolares en sesión pedagógica 7. Fuente: Padres de familia

Reflexión pedagógica

Existen en el ámbito laboral y particularmente de la docencia, infinidad de posibilidades para variar, enriquecer y hacer significativa la construcción de conocimiento. Ideas nunca antes pensadas, como la planteada en esta sesión, ponen en evidencia cómo el docente puede variar la práctica pedagógica y desde ella posibilitar el disfrute en la construcción de conocimiento, así como el fortalecimiento en el desarrollo de la autonomía.

A medida que los niños van adentrándose en el proceso formativo, entendiendo y comprendiendo el "para qué" de las propuestas que se le hacen, su autonomía también fluye, por lo cual es importante darle el espacio requerido para la puesta en escena de los dispositivos de aprendizaje. Motivar y continuar con esta práctica se hace necesario, a fin de que los escolares desarrollen una cultura de trabajo individual con disciplina y responsabilidad que les permita ir creciendo en el alcance de desempeños satisfactorios, de acuerdo con sus posibilidades, diferencias individuales y ritmos de aprendizaje. En relación a lo expuesto Azcoaga (1999) manifiesta que: "Los dispositivos básicos del aprendizaje son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar". Es decir que los dispositivos básicos de aprendizaje son fundamentales para desarrollar en los estudiantes capacidades y habilidades de pensamiento por ende un buen desempeño académico.

Fuente: autora

Tabla 19: Diario de campo N° 8 ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia?

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Observación: Asincrónica

Grado: 1-5</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td>Objetivo: Desarrollar la comprensión en la lectura de imágenes y la percepción visual por medio de imágenes como elementos que facilitan la creatividad lectora y producción textual.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 13 de mayo del 2020</td><td>Sesión Pedagógica N° 8</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia?

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td>Contenidos:
• Lectura y escritura de imágenes</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción

Para el desarrollo de esta actividad se les entregó a los padres de familia una guía y material de trabajo: tres láminas (anexo P). Se inició recodando el trabajo desarrollado en la clase anterior y los saberes adquiridos. Luego se indicó que se abordaría como tema de la sesión la secuencia o historieta, se explicó a los niños lo que es una secuencia y la importancia de ubicar en ella las imágenes de manera ordenada y coherente, con el fin de encontrarle sentido al mensaje de las mismas.

A partir de la explicación los niños colocaron las láminas entregadas sobre la mesa, las observaron, y desde el contenido fueron identificando el orden de las mismas. Cumplido el propósito leyeron de manera oral el mensaje de las imágenes y lo compartieron con el adulto que estuvo acompañando en casa el desarrollo de esta actividad: padres, hermanos, abuelos. Afianzaron el proceso de lectura y escritura redactando oraciones y haciendo dibujos sobre el contenido de las mismas.

Según evidencia fotográfica (figura 9) y videos enviados por los padres de familia, los niños en la realización de la actividad mostraron comprensión y habilidad para el engranaje de las imágenes, fluidez verbal y mayor apropiación de vocabulario. Para algunos padres de familia la actividad fue muy entretenida, a ellos también les motivó el desarrollo del ejercicio, hicieron su propia lectura de la secuencia, se entretuvieron y realizaron sus propias producciones.

Respecto al trabajo de los hijos una mamá comentó que estaba contenta al ver a su hijo contar la historia: “mi hijo se divirtió mucho ordenando las imágenes y contando con sus propias palabras la secuencia”; otra mamita expresó: “estoy asombrada al escuchar a mi hijo contar historias”. Otra mamá manifestó: “realmente esta actividad desarrolla la creatividad”</td></tr>
</table>

De la actividad se puede deducir que se logró el objetivo propuesto de leer imágenes, producir y narrar textos en forma oral y escrita. En los padres de familia se evidencia cada día mayor compromiso con el proceso formativo de los hijos en casa y disfrute de las mismas en el desempeño de los hijos.

Figura 9: Desempeño de escolares con secuencia didáctica. Fuente: Padres de familia

Reflexión pedagógica

La imagen juega un papel importante en la motivación por el aprendizaje, la disposición hacia el mismo, la construcción y afianzamiento de conocimiento. Generar prácticas con el uso de ellas permite la vivencia de ambientes lúdicos y armónicos, que posibilitan a su vez la atención, concentración y emancipación en la producción de conocimiento.

La secuencia o historieta como práctica pedagógica es una actividad que posibilita la integración interdisciplinaria, ya que a partir de ella los escolares pueden trabajar, como se realizó en la sesión pedagógica, el arte (motricidad fina a través del coloreado), el lenguaje en la composición escrita, la ética (desde la puesta en escena de valores en la narración de las secuencias construidas) así como habilidades sociales de escucha, respeto y valoración del trabajo propio, del otro y de los otros.

Como actividad lúdica la secuencia o historieta también ayuda a despertar y desarrollar la creatividad e imaginación, así como a activar los dispositivos básicos de aprendizaje. Este beneficio al proceso educativo lo confirma Mier (2017) cuando expresa que la secuencia de imágenes

> … permiten conocer un vocabulario nuevo; son una manera más sencilla de entender una regla gramatical, el significado de una palabra, un contenido. Las imágenes, pueden ser muy bien aprovechadas para la práctica o el desarrollo de las destrezas comunicativas puesto que fomentan la creatividad, la participación y favorecen la dinámica de clases. (p. 126)

Fuente: autora

Tabla 20: Diario de campo N° 9 Crucigramas

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Asincrónica

Grado: 1-5</td><td>Observación:</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td colspan="2">Objetivo: Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita que permita en los niños y niñas el desarrollo de su expresión verbal mediante el desarrollo de la actividad propuesta.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 8 de junio del 2020</td><td colspan="2">Sesión Pedagógica N° 9</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Crucigramas

Duración de la Actividad: 2 horas</td><td colspan="2">Contenidos:

• Habilidad verbal</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descripción

Para el inicio y desarrollo de la actividad la maestra les explicó y mostró a los niños por el grupo WhatsApp un crucigrama, el cual tiene unas casillas en orden vertical y horizontal, que son filas y columnas. Se les dijo que es un juego muy agradable en el que se escriben palabras y que solo puede ir una letra en cada cuadrito hasta completar el nombre del dibujo que se muestra en la posición u orientación indicada. Que la actividad se continúa hasta resolver el crucigrama completo.

Explicado el concepto del crucigrama y su estructura se les dijo que tomaran la guía entregada a los papitos sobre el crucigrama, el cual debían llenar de acuerdo con el contenido de las imágenes, escoger ocho (8) palabras, dibujarlas y formar oraciones con cada una de ellas.

Según evidencia fotográfica y videos enviados por los padres de familia, los niños en la realización de la actividad mostraron comprensión y habilidad para la escritura de las palabras correspondientes a las imágenes (figura 10). Para algunos padres de familia la actividad fue muy entretenida, llamó la atención de los escolares en quienes notaron exigencia en la concentración. Una mamá expresó que este tipo de actividad “enseña a los niños a ser más hábiles, a pensar y analizar”. Otra mamá comentó “a mi hijo le gusta este tipo de actividades”. Un niño dijo: “me gusta buscar las palabras y escribirlas en los cuadritos”.

De la actividad se puede deducir que se cumplió con el objetivo propuesto de incentivar la lectura y escritura a través de crucigramas de manera agradable y divertida. Los crucigramas motivan y fortalecen los dispositivos de aprendizaje (atención, concentración, memoria), desarrollan habilidades cognitivas para la interpretación y desde la práctica,</td></tr>
</table>

permiten la apropiación y enriquecimiento de vocabulario en coherencia con sus características ortográficas.

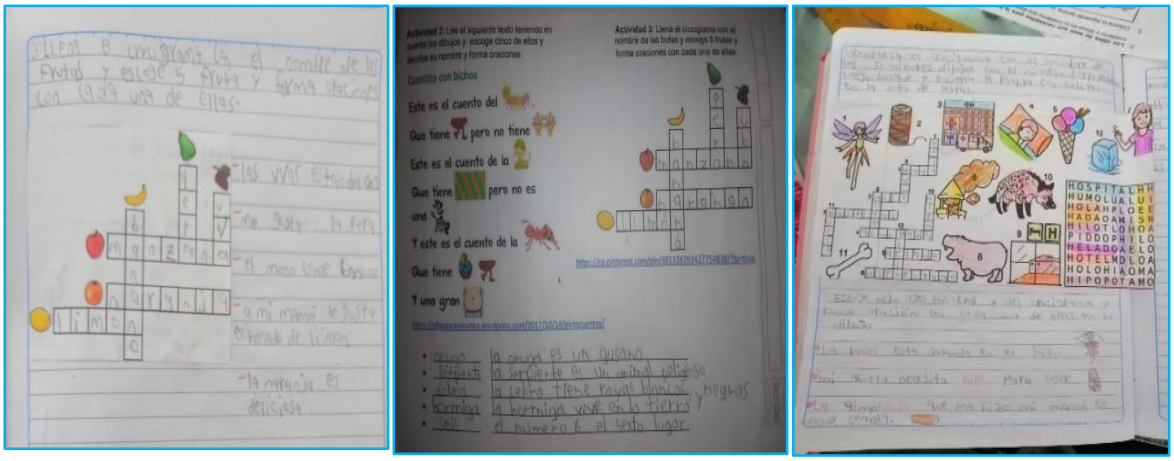


Figura 10: Desempeño de escolares con crucigramas. Fuente: Padres de familia

Reflexión pedagógica

Los crucigramas constituyen recursos educativos que además de la lúdica tienen un valor agregado en la apropiación y dominio de la cultura, así como de la correcta escritura de las palabras. La ortografía en los crucigramas cuenta con un aliado que permite la reflexión y el discernimiento para la buena práctica de la escritura. Además, contribuye a ampliar su vocabulario, mejora la concentración, la atención y la memoria y estimula el desarrollo de las habilidades cognitivas facilitando el proceso de aprendizaje.

El iniciar a los escolares desde temprana edad en el juego con crucigramas favorece el interés por el conocimiento, por la indagación, la exploración, la aceptación del error y la enmendadura del mismo. De igual manera, el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales como la paciencia y la persistencia para el alcance de logros y metas propuestos. Se confirma en la práctica con los crucigramas lo expresado por Vygotsky (1934), en cuanto a que “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” (p. 43).

Fuente: Autora

Tabla 21: Diario de campo N° 10 Mis pequeñas creaciones por medio de rompecabezas

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Institución Educativa Provenza Sede B Asincrónica

Grado: 1-5</td><td>Observación:</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra: Tulia Inés Zapata Vásquez</td><td colspan="2">Objetivo: Incentivar la lectura y escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes por medio de la actividad propuesta.</td></tr>
<tr><td>Fecha: 17 de junio del 2020</td><td colspan="2">Sesión Pedagógica N° 10</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad: Mis pequeñas creaciones por medio de rompecabezas
Duración de la Actividad: 2 horas</td><td colspan="2">Contenidos:
• Producción textual</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descripción

Para el desarrollo de esta actividad se entregó a los padres de familia una guía y material de trabajo: un rompecabezas (anexo Q). El objetivo de la actividad consistió en construir y socializar textos creados a partir del reconocimiento de figuras en rompecabezas.

Para el desarrollo de la actividad los padres facilitaron a los hijos las bolsas con los distintos pedazos o piezas planas de una figura. Organizada la figura los estudiantes la identificaron, caracterizaron y realizaron conversatorios sobre las mismas; luego la pegaron en el cuaderno de español.

Con la figura armada y pegada en el cuaderno construyeron un texto que compartieron en familia, con los compañeros y docente de grupo.

Según evidencia fotográfica y videos enviados por los padres de familia, los niños se mostraron interesados por la actividad, realizaron con gusto y paciencia varias pruebas de engranaje con las que fueron descartando posibilidades de figuras hasta configurarla (figura 11).

Algunos comentarios de los padres sobre el desarrollo de la actividad fue que a los escolares “les gustó el ejercicio de armar”,” en la medida en que engranaban iban dando ideas para crear la historia” “armar las fichas del rompecabezas les ayuda a pensar”, “le encantó, solito lo hizo y él mismo fue imaginando la historia”. “Apenas vio las fichas para armar se puso feliz, le encantó” “Me sorprendió muchísimo ver el progreso de mi hijo en la escritura, con el texto que escribió solito, la creatividad que le puso, solo le ayudé con la ortografía”. … una estudiante en el audio que envío dice “Me gustó y me siento feliz porque estoy aprendiendo a leer poquito a poquito”.</td></tr>
</table>

De la actividad se concluye que se logró el objetivo propuesto de producir textos a partir de la lectura de imágenes y compartirlos mediante la escritura en el intercambio de producciones fotográficas. Los niños trabajaron de manera amena, agradable y divertida, demostrando apropiación, riqueza de vocabulario y habilidad en lectura e interpretación de imágenes.

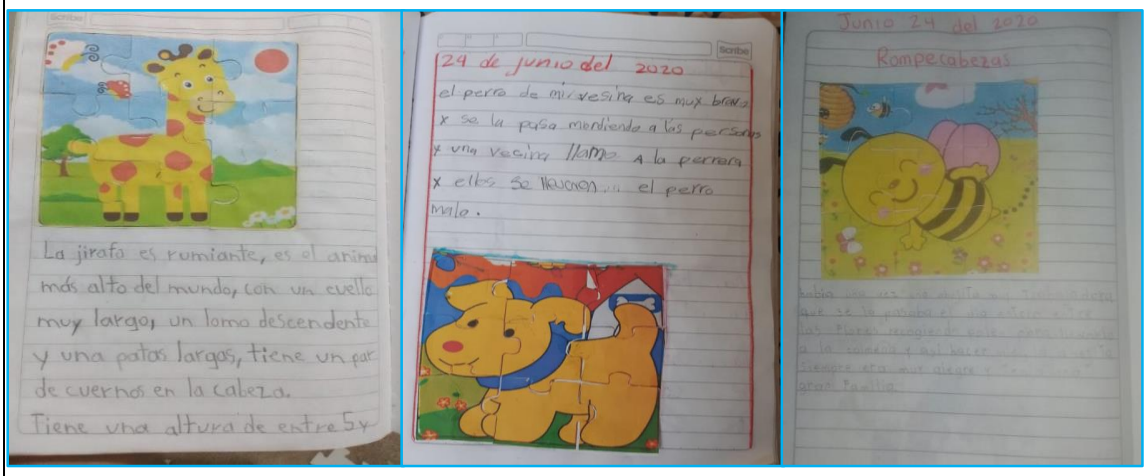


Figura 11: Construcción de textos a partir de rompecabezas. Fuente: autora

Reflexión pedagógica

Transformar la práctica pedagógica para hacer posible el rol protagónico de los escolares, la construcción de conocimiento, el aprendizaje significativo, autorregulado y autónomo, es posible cuando se generan propuestas que atienden a sus necesidades y características. El juego es una estrategia que toca y responde a los intereses de los escolares, que genera disposición y gusto por el conocimiento, por la lectura y la re-creación de la realidad.

Los rompecabezas como juego y actividad pedagógica resultan beneficiosos para el alcance de las metas de formación, así como para el desempeño significativo de la docencia ya que a través de él se fortalece el proceso de formación integral ya que incide en

> la capacidad para resolver problemas, ejercita la memoria visual, mantiene la concentración y atención del niño, enseña el significado de las metas, el valor de la constancia y la paciencia, mejora el vocabulario y la pronunciación de ciertas palabras, enseña a trabajar en equipo, desarrolla la motricidad, al ser un desafío puede elevar la autoestima de los pequeños, trabaja la tolerancia y la capacidad ante la espera de la dificultad, aumenta su capacidad para aprender, entender y organizar las formas espaciales Santana (2014).

Por los alcances de todas y cada una de las sesiones pedagógicas se hace indispensable involucrar y mantener el juego como estrategia didáctica para fortalecer

este proceso de la lectura y escritura no sólo en el grado de primero, sino que, además, en los demás cursos y niveles de formación. El juego transforma las prácticas, la actividad y protagonismo de los escolares, hace ameno el encuentro y la interacción pedagógica, desarrolla la creatividad, la imaginación...en fin, brinda un sinnúmero de beneficios que desde el aula puede llegar a incidir de manera significativa en la calidad de la institución educativa, así como de las relaciones que se sostiene con el otro y con los otros en variedad de contextos.

Fuente: autora

Triangulación

Teniendo en cuenta el objeto de estudio, los objetivos planteados en el proyecto de investigación, los hallazgos identificados en la aplicación de los instrumentos de recolección de información y la práctica de la propuesta de intervención tanto en el aula como en el hogar (por la pandemia), se extraen, para el proyecto desde la información recogida en los instrumentos y teniendo en cuenta los objetivos, las siguientes categorías de análisis son:

Tabla 22: Triangulación de la información

CATEGORÍA	HALLAZGOS Y REFLEXIONES	ANÁLISIS
El juego	De acuerdo con la observación realizada en la implementación de la propuesta, en las diez sesiones pedagógicas que se desarrollaron con los estudiantes, estuvo inmerso el componente del juego, como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de la lectura y escritura. El juego tuvo su espacio como propuesta de trabajo individual y colectivo, de desarrollo en espacios cerrados y al aire libre. En la interacción con ellos los escolares demostraron un desenvolvimiento extrovertido, atento y alegre, en el que se evidenció disfrute por el aprendizaje. Desde juegos como el de las sillas musicales, los dados, tingo, tingo tango, el teléfono	El juego en sus diferentes formas y manifestaciones se constituye en una estrategia de gran motivación para el aprendizaje ya que cuando se programa con sentido y un claro propósito de formación, el niño aprende jugando. Sin lugar a dudas, el juego es un componente esencial e importante en el desarrollo de las clases, que permite que el estudiante mantenga su interés, motivación y aprenda de una manera significativa. En este sentido Zapata (1990): acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar” (p. 114). A este respecto Meneses y Monge (2001) sostienen que: “La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del

	roto, la ruleta y lluvia de palabras, secuencia de imágenes, crucigramas y rompecabezas, entre otros, los escolares se acercaron a procesos dinámicos de construcción y producción de conocimiento. Desde todas y cada una de las sesiones pedagógicas, las actividades lúdicas, enmarcadas en el color, la imagen y el sonido, captaron el interés y la disposición de los niños hacia el aprendizaje, la participación en conversatorios, el desarrollo y fortalecimiento del liderazgo. Con el juego además de aprehender y afianzar vocales, fonemas, silabas y palabras, los niños ejercitaron la habilidad motora fina y gruesa, desarrollaron y fortalecieron competencias ciudadanas de respeto, honestidad, cuidado por la integridad personal y la de los pares, valoración del trabajo propio y el de los otros, y desde este ambiente, fortalecieron las habilidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir. En la interacción con los juegos los escolares mantuvieron activos los dispositivos básicos de aprendizaje: la motivación percepción, atención, concentración y memoria, dispositivos que fueron indispensables para el alcance de los objetivos propuestos en cada una de las sesiones.	potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje" (p. 114). Y como lo afirma el autor Pestalozzi (1996): "El juego cumple un papel muy significativo en el aprendizaje del niño, ya que él explora, se socializa con su medio, aprende tanto en el campo intelectual como en la ética". (p. 42). Yturralde (como se citó en Coronel, 2015) manifiesta: Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. (p. 43). Con respecto a la anterior Flinchum (1988), afirma: El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. (p. 114).

	Con el juego como estrategia didáctica la docente facilitadora de la experiencia dio apertura a espacios en donde los escolares ganaron y demostraron protagonismo, mientras ella cumplía con la función de ser acompañante del proceso. Esto facilitó el desarrollo y fortalecimiento de la autonomía en los escolares generó ambientes significativos y armónicos de aprendizaje. El juego es una herramienta lúdica que favorece el aprendizaje en contexto. Además, el juego permite establecer relaciones y compartir con los pares, además de brindar espacios de interacción y socialización y lo más importante que el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje. La experiencia demuestra que el juego es una estrategia que posibilita la construcción significativa de conocimientos, así como la transformación de los ambientes de aprendizaje. Los resultados de la implementación de la secuencia didáctica, se constituyen en un referente que, por los desempeños de los escolares, está llamada a mantenerse y enriquecerse, de tal forma que se constituya en un positivo aliado para el mantenimiento de la motivación en los escolares por el aprendizaje.	Por otra parte, el autor Johan Huizinga (Citado por Poveda, 2014) menciona que: El juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y estructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza cómo los niños y niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender. (p. 5).

CATEGORÍA	HALLAZGOS	ANÁLISIS
Lectura	En las diez sesiones pedagógicas que se implementaron con los escolares del grado primero la lectura se constituyó en un ejercicio constante desde el que se pusieron en juego y se fortalecieron los dispositivos básicos de aprendizaje. La lectura, mediada por el juego y enmarcada en imágenes, palabras y oraciones mantuvo la atención en los escolares, generó gusto y actitud positiva hacia la participación, la concentración, y la escucha. De igual manera, fortaleció la seguridad en algunos niños y niñas para leer en público, corregir errores sin temor y solicitar turnos de lectura cuando la práctica se realizó al interior del aula de clase. La práctica de la lectura es un proceso dinámico, en donde la motivación y el juego tienen un papel trascendental en el desarrollo y aprendizaje del estudiante; por esto la escuela debe estar preparada para ofrecer a los escolares estrategias significativas que estimulen y generen hábitos lectores en variedad de formatos. Una experiencia significativa de lectura se evidenció con la práctica de la fábula “la paloma y la hormiga” en donde a partir del texto original reinventaron, leyeron y contaron un nuevo cuento, el cual, desde la	En cuanto a la lectura algunos autores manifiestan: Solé (2001) señala que acercar a los niños a la lectura en educación infantil: No supone acercarlos necesariamente a un problema de decodificación; supone más bien acercarlos a algo que ellos, en su mayoría, ya conocen, que les proporciona en general experiencias divertidas y gratificantes y que forma parte de su vida. Si en esa aproximación sienten la necesidad de explorar el código, no habrá mayor inconveniente en responder a su curiosidad de la misma forma en que se responde a sus interrogantes sobre el mundo en general, ofreciendo una información pertinente y adaptada a sus necesidades. (p. 2) Por eso es importante involucrar el juego como estrategia didáctica para fortalecer este proceso de la lectura, ya es necesaria en la vida cotidiana, el juego permite vivenciarla de manera natural y no forzada y de esta forma se obtiene un aprendizaje significativo. En este mismo sentido, Díaz (2002) afirma: La importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos. (p. 58).

	originalidad de las creaciones captó la atención y emoción de los pares. En las prácticas lectoras se hizo recurrente la pregunta como estrategia pedagógica a partir de la cual se condujo a los niños, mediante preguntas literales e inferenciales, a rehacer textos, escenarios, acontecimientos y describir personajes. Competencias ciudadanas salieron a flote a través de la escucha, la solicitud de turnos, el respeto por los comentarios y puntos de vista de los compañeros. Desde la experiencia lectora del trabajo en casa algunos padres de familia compartieron valoraciones como “le gustó la actividad de armar y fue dando las ideas para crear la historia” “se demoró un poco en armar la figura del rompecabezas, pero el acomodo de las fichas les ayudaba a pensar”; “le encantó: solito lo hizo y el mismo fue imaginando la historia” … una estudiante en el audio que envío dice “Me gustó y me siento feliz porque estoy aprendiendo a leer poquito a poquito” De esta categoría se concluye que la lectura puede ser una práctica amena en el aula y en cualquier contexto donde se realice, si el escolar encuentra gusto en el contenido, en las imágenes y mensajes de los textos. Para que haya empatía	Por otra parte, Gutiérrez (2016), afirma que: (…) la lectura es un factor imprescindible para el éxito escolar que requiere de unas habilidades y estrategias de gran complejidad que rara vez se enseñan en el ámbito escolar. La verbalización de las estrategias de comprensión puede considerarse una medida eficaz para el aprendizaje de la lectura. (p. 305). La lectura es una de las cuatro habilidades indispensables para todo ser humano en la adquisición de conocimientos y dominio de otros idiomas. La lectura es una oportunidad que tiene el niño y niña de relacionarse e interactuar con los diferentes textos a los cuales pueda tener contacto. Romero (1997), señala que: Leer es la habilidad que permite comprender el lenguaje escrito, descifrar y llegar a comprender el sentido del mensaje; lo que se desarrolla en un proceso dinámico de construcción cognitiva, en situaciones de comunicación real. Leer no es, entonces, un simple proceso de decodificación de un conjunto de signos; no es una tarea mecánica, leer es comprender el sentido del mensaje. (p. 9). Lo importante es entender el lenguaje escrito como otra forma de expresarse, otra forma de decir las ideas, aprender a leer es entender que la lectura transmite mensajes y además Romero (1997) manifiesta “que los

	en la comprensión lectora es necesario hacer una selección previa de textos que se adecúen al nivel y características de los escolares, así como de un vocabulario sencillo y comprensible mediante el cual se formulen preguntas que permitan a su vez el fortalecimiento de las habilidades comunicativas. La lectura, es un indicador de la calidad educativa. Una persona que entiende lo que lee es capaz de lograr un mejor desarrollo en cualquier ámbito de la sociedad. Entender lo que se lee es determinante para que los niños se conviertan en adultos competentes, contribuyendo al desarrollo de la familia y del país.	niños están en la capacidad de comprender lo que lee desde que inician su proceso de aprendizaje" (p. 9), es decir que el estudiante debe tener experiencias diversas con la lengua escrita: explorar y manipular diferentes materiales iniciando con la lectura de imágenes, descubrir la diferencia entre imagen y texto, el título, la presentación externa del texto, entre otros.

CATEGORÍA	HALLAZGOS	ANÁLISIS
Escritura	En las diez sesiones pedagógicas se pudo evidenciar la escritura como una práctica continua de producción y afianzamiento de conocimiento, en la que los escolares hicieron uso de los fonemas y vocales enseñados hasta el momento. Los juegos como estrategia didáctica se convirtieron en un pre texto para construir textos, en los que la imaginación y creatividad tuvieron un espacio de fluidez. La construcción textual fue un ejercicio de trabajo individual y colectivo que permitió valorar y reconstruir historias desde aportes hechos entre pares (diario de campo número siete 7). Desde la escritura a múltiples manos la exigencia caligráfica y ortográfica se constituyó en un elemento que ayudó a reconocer y corregir errores, enriquecer vocabulario y mantener la calidad de los textos. El trabajo en casa con la asesoría de los padres de familia y familiares colaboradores, permitió la vivencia de ambientes afectivos que favorecieron la comunicación, la construcción de conocimiento y socialización de constructos. La exigencia por el cumplimiento en el desarrollo completo y con estética de los	Con respecto a la escritura algunos autores señalan: Valery (2000) en cuanto a la escritura afirma: En tanto que es una actividad conscientemente dirigida, nos ayuda a organizar nuestro pensamiento y a elaborar nuevos conocimientos. Al mismo tiempo, la escritura nos permite la expresión de ideas y sentimientos, que podemos comunicar y compartir con los otros a través del tiempo y del espacio. (p. 41). De esta misma manera se toma en cuenta en la teoría de Vygotsky (1931) la cual consideraba que el niño inicia en la escritura antes de ingresar a la escuela y creía que: “Que la enseñanza del lenguaje escrito se basaba principalmente en el aprendizaje socio-cultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla” (p. 184). Asimismo, este autor considera que el aprendizaje, el contexto y la interacción social se convierten en motores del desarrollo dentro de una sociedad. La lectura y la escritura deben ser ejes fundamentales en la labor educativa. Para tal fin es La lectura y la escritura son fundamentales para el desarrollo del individuo y de la sociedad. Para que una persona progrese en la escuela, en la vida personal y

	compromisos escriturales condujo al mejoramiento en los procesos de algunos niños que en la escuela tenían dificultades y bajo rendimiento. Con el trabajo en casa no hubo niño ni niña que pasara desapercibido porque los padres de familia se encargaron de motivarlos, acompañarlos, darles seguridad y convertirlos en protagonistas de su proceso de aprendizaje. Desde la práctica escrita en el aula y en la casa (por la pandemia), se evidencia que es muy importante la relación del niño con su entorno o medio social para lograr desarrollo y fortalecimiento en los procesos de pensamiento, así como de los dispositivos básicos de aprendizaje. En el hogar también existen formas de enseñar (a través de los códigos, gestos y símbolos) que generalmente se transmiten de generación en generación en ocasiones con muy buenos resultados. Por lo antes expresado se concluye que es importante que desde el núcleo familiar y escolar se brinden condiciones aptas para el ingreso de los niños a la cultura lecto-escrita, de tal forma que se les permita el fortalecimiento de las habilidades y competencias comunicativas desde ambientes reales y significativos (MEN, 2011).	laboral, debe saber leer y escribir correctamente, por ello, los esfuerzos que, desde la familia, la sociedad y la escuela se hagan por su perfeccionamiento, incidirán directamente en el desarrollo de cada individuo.

Desde la reflexión presentada en cada una de las categorías se evidencia que las sesiones pedagógicas giraron en torno a los intereses de los escolares, así como del juego como estrategia didáctica. Las sesiones pedagógicas tuvieron fines comunes por lo que su diseño y desarrollo estuvieron integrados y articulados en pro del fortalecimiento de la escritura, la lectura, el desarrollo de los dispositivos básicos de aprendizaje, el trabajo en equipo, las competencias comunicativas y ciudadanas.

Desde la implementación de las sesiones pedagógicas se posibilitó la transformación de comportamientos y actitudes de algunos escolares hacia el conocimiento ya que niños tímidos, distraídos y sin ningún interés de aprender, con dificultades en la lectura y la escritura poco a poco fueron cambiando, desarrollando motivación y confianza para involucrarse de manera activa dentro de las dinámicas de grupo, en coherencia con los distintos ritmos de aprendizaje. Esta experiencia deja como enseñanza que no importa qué tan despacio aprenda un niño, lo que importa es que no se deje apoyarle para que siga aprendiendo.

De las cuatro sesiones pedagógicas, que se aplicaron en el aula de clases se puede concluir que las actividades fueron de gran interés y motivación para los estudiantes, se pudo observar que mientras se divierten aprenden de forma amena y agradable. No cabe duda, que el juego es un componente esencial e importante en el desarrollo de las clases, que permite que el estudiante mantenga su interés, motivación y aprenda de manera significativa. En este sentido Zapata (1990), acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar” (p. 114) y Pestalozzi (1996), lo ratifica manifestando que “El juego cumple un papel muy significativo en el aprendizaje del niño, ya que él explora, se socializa con su medio, aprende tanto en el campo intelectual como en la ética”. (p. 42).

Las actividades de las sesiones pedagógicas lograron fomentar el trabajo en grupo, que al principio no fue fácil porque faltaba escucha y tolerancia entre pares. Poco a poco se fue superando la dificultad y se terminó dejando en claro que era necesario extender el trabajo colaborativo para fortalecer una comunicación asertiva entre ellos, intercambiar ideas e información. Se logró que los niños trabajaran en grupos, se

colaboran unos con otros, que los más ágiles explicaran a los que se les dificultaban las actividades y que los estudiantes con mayores capacidades ayudaran a los compañeros en la comprensión de las temáticas abordadas, generando un proceso de construcción de conocimientos entre pares. En cuanto a lo expuesto anteriormente, Barkley (2007) señala que hay: “formas comunes de estructurar las interacciones entre los participantes en diferentes actividades de aprendizaje colaborativo, así como la información que se intercambia y los objetos que se manipulan” (p. 19).

A las seis sesiones pedagógicas desarrolladas en casa (por la pandemia) fue necesario hacer ajustes de acompañamiento, así como delegar en los padres de familia la orientación en la formación para el cumplimiento y responsabilidad con el desarrollo de las actividades propuestas en cada una de ellas. Debido a que la mayoría de las familias no contaban con recursos tecnológicos y conexión a red, la socialización y entrega de los trabajos se hizo por medio de video llamadas y de voz a voz, mediante las cuales se conocieron además apreciaciones de los padres sobre las actividades del día a día, así como logros y dificultades presentadas afrontadas, De estas sesiones quedaron evidencias plasmadas en evidencias fotográficas y videos recibidos a través del WhatsApp.

4.2 Confiabilidad de los resultados

Cabe resaltar que los resultados son confiables porque las pruebas que se aplicaron fueron evaluadas por una experta magister en educación, idónea en el área. De igual manera porque la información que se recabó corresponde a la población definida como objeto de estudio de la cual se obtuvo los consentimientos informados por parte de los padres de familia.

La validación y análisis de resultados se da gracias a la triangulación como se pudo ver en el apartado, anterior con las categorías seleccionadas teniendo en cuenta los objetivos planteados en el proyecto de investigación. Lo anterior se contrasta con los referentes teóricos y los hallazgos encontrados en la aplicación de cada sesión pedagógica registrada en los diarios de campo.

En este sentido Aguilar y Barroso (2015), en su artículo de investigación sobre la triangulación de datos como estrategia en investigación educativa, se refieren a la triangulación “para recaudar información contrastando los resultados, analizando coincidencias y diferencias. Su fundamento se centra principalmente en la idea de que los métodos son instrumentos para investigar un problema y facilitar su entendimiento” (pp. 73-74).

Es este capítulo, se hizo un análisis profundo de la información recogida durante la fase de intervención y queda en evidencia que la presente propuesta *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero* fue efectiva porque se observó un avance significativo en el proceso final de la lectura y escritura en los estudiantes del grado primero a través de la aplicación de las sesiones pedagógicas, en donde en cada una de ellas estuvo el componente del juego como herramienta mediadora en el proceso de aprendizaje. Los educandos presentan una gran mejoría en cuanto a la lectura y escritura de palabras, oraciones y textos que se puede evidenciar en las actividades presentadas. Cabe señalar, que algunas secuencias didácticas se adaptaron y se aplicaron en casa, debido a la emergencia sanitaria por el Covid -19, el cual representó un limitante, no sin ello concluir que los padres fueron una parte fundamental en la realización de la intervención.

Por otra parte, se les invita a hacer partícipe del quinto capítulo que aborda un resumen de los principales hallazgos y así como de las limitantes que afectaron el estudio, las conclusiones y recomendaciones sobre el desarrollo de la aplicación de la intervención y de los hallazgos encontrados durante el proceso de investigación.

Capítulo 5
Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

En las conclusiones de puede evidenciar el cumplimiento del proceso investigativo, así como de manera especial, el impacto de la propuesta de intervención en el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura de los estudiantes del grado 1.5 de la Institución Educativa Provenza de la ciudad de Bucaramanga.

Respecto al primer objetivo específico: Identificar fortalezas y debilidades en el proceso inicial de lectura y escritura de los escolares del grado primero, se identificó que la mayor parte de los estudiantes escribían correctamente su nombre y que a muy pocos se les dificultaba reconocer las letras que componen su identidad. De igual manera, que la mayoría de escolares presentaban al momento de la prueba diagnóstica, dificultad para reconocer, leer y escribir las vocales, así como palabras con los fonemas m – p y s.

El segundo objetivo específico: Diseñar estrategias lúdicas que permitan el mejoramiento en el proceso de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B se cumplió con el diseño de una secuencia didáctica integrada por diez sesiones pedagógicas adaptadas a los intereses, necesidades y dificultades de los estudiantes identificados en la prueba diagnóstica. Esta secuencia, fundamentada en su diseño por Estándares Básicos de competencias, indicadores de logros curriculares y los derechos básicos de aprendizaje (DBA), estuvo transversalizada por el juego como estrategia didáctica, a través de actividades de trabajo individual y grupal.

La implementación de las estrategias lúdicas como meta del tercer objetivo se vio afectada por la pandemia del Coronavirus, razón por la que su desarrollo tuvo dos escenarios: el aula

de clases y los hogares de los escolares. Aun así, la secuencia didáctica con sus respectivas sesiones pedagógicas se desarrolló como se habían planeado en el aula (cuatro) y con adaptaciones en su diseño para el trabajo en casa (seis) bajo la asesoría de padres, hermanos y adultos mayores.

La implementación en la presencialidad de algunas de las sesiones pedagógicas de la secuencia didáctica, permitió reconocer que el juego constituye una mediación pedagógica de gran apoyo para el proceso formativo, ya que genera activación de los dispositivos básicos de aprendizaje y desde ellos, la vivencia significativa de construcción de conocimiento. La lectoescritura con el juego como mediación pedagógica desarrolla gusto y disposición en los escolares hacia el conocimiento y el aprendizaje, fortalece el trabajo en equipo, las habilidades comunicativas y ciudadanas, el desarrollo sensorio motor, la imaginación, la creatividad y desde ellos, la vivencia de ambientes que transforman las prácticas tradicionales de formación en el aula.

La apertura a los cambios ha de ser una característica del docente y su desempeño, ya que en ocasiones se suscitan situaciones que como la pandemia por el COVID-19, afectan el ritmo de la vida de las personas, así como de las instituciones, llevando a procesos de replanteamiento y resignificación. La disposición en este aspecto se constituye en un modelo y ejemplo para los escolares, por lo cual se hace necesario actuar, de manera conjunta con los actores del hogar, con disciplina y responsabilidad.

La responsabilidad en la formación de los escolares desde la familia y el hogar es posible cuando se tejen canales horizontales de diálogo y comunicación. El WhatsApp y las llamadas telefónicas se constituyen en medios de comunicación asertivos escuela-hogar, mediante los que es posible la interacción y el acompañamiento en la formación de los escolares desde todos los campos disciplinares. Así se experimentó con la puesta en escena de algunas de las sesiones pedagógicas en casa bajo la orientación y direccionamiento de los padres de familia. Desde esta experiencia se confirmó que, sin

lugar a dudas, los padres de familia son agentes importantes e imprescindibles para el alcance de logros y de desempeños sobresalientes de los hijos.

La secuencia pedagógica mediada por el juego como estrategia didáctica favorece la interdisciplinariedad y la construcción significativa de conocimiento. Desde ella el trabajo sincrónico y asincrónico es posible cuando se tiene una planeación organizada en propósitos y actividades, desde los que se direcciona el trabajo hacia la activación de los dispositivos básicos de aprendizaje, el desarrollo de competencias y habilidades para la vida.

NOTA: Esta investigación contemplaba un cuarto objetivo, correspondiente a la evaluación del impacto de la propuesta implementada para el fortalecimiento de la lectura y escritura en los escolares del grado primero por medio de una prueba final escrita, que por la situación actual del confinamiento por el COVID-19, no pudo realizarse de manera formal. Aun así, en el día a día de desarrollo de las sesiones pedagógicas en casa, se recibieron, tanto de los padres de familia como de los niños, comentarios, videos y evidencias fotográficas que permitieron validar el trabajo, el alcance de logros y desempeño de los escolares.

En líneas generales se puede concluir que el juego como estrategia didáctica fortalece el desarrollo de la lectura y la escritura. Así se evidenció con los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, en la que, desde la interacción con una secuencia didáctica mediada por sesiones pedagógicas con estrategias lúdicas, los escolares demostraron actitud positiva hacia el aprendizaje, protagonismo mediante la puesta en escena de los dispositivos básicos de aprendizaje y desempeños significativos en la comprensión lectora y producción de textos creativos.

5.2 Recomendaciones

Desde el desarrollo del proceso investigativo y los resultados obtenidos en el desempeño de los escolares en el objeto de estudio que direccionó se plantean las siguientes recomendaciones:

La lectura crítica de la realidad escolar y de manera particular de la realidad del aula, es una acción permanente que ha de realizar el docente, a fin de responder con acciones pedagógicas significativas y significantes a la transformación de la práctica pedagógica requerida para el mejoramiento continuo de los procesos de formación institucional.

La investigación se constituye en una estrategia pedagógica que debe tener un espacio continuo de reflexión y acción en el desempeño del docente, a fin de responder, con coherencia y pertinencia, a las necesidades de formación de los escolares, así como a las dificultades experimentadas en el proceso formativo. La práctica investigativa conlleva a mejores desempeños tanto del docente como de los escolares, lo cual puede ser un factor incidente en el mejoramiento de la calidad educativa del plantel.

El juego como estrategia didáctica se constituye en un mediador pedagógico útil para la construcción de conocimiento, por lo que se hace necesario que los docentes se adentren y apropien de su fundamentación y práctica en contexto, en atención a características y necesidades particulares de los escolares. De igual manera, desde el que se permita el desenvolvimiento de los niños como actores y protagonistas de su propio conocimiento y al maestro como en guía y facilitador del proceso de aprendizaje.

Para que la lectura y la escritura tengan sentido y significancia en los estudiantes, es importante acompañar su práctica con material lúdico, colorido, gráfico, sonoro y motor, ya que ellos despiertan el interés, mantienen la motivación y generan, desde lo tangible,

procesos significativos de redacción, construcción y comprensión de textos en variedad de formatos.

La secuencia didáctica como estrategia de organización curricular se constituye en una propuesta significativa que fortalece y enriquece el ejercicio de la docencia. Desde la experiencia evidenciada en la investigación se hace necesaria su sostenibilidad, así como su socialización a fin de motivar en otros docentes su apropiación e implementación en pro del mejoramiento en el desempeño de los escolares.

En el diseño e implementación de actividades lúdicas con los estudiantes se hace necesario planear espacios de trabajo en equipo, ya que la interacción entre pares permite que los estudiantes con mayores capacidades ayuden a sus compañeros en la comprensión de las temáticas o actividades a trabajar, generando un proceso de construcción significativa y mutua de conocimiento.

Para que los estudiantes alcancen los desempeños esperados (satisfactorio y excelente), es importante mantener comunicación sincrónica y asincrónica, con los padres de familia, de tal forma que desde un lenguaje universal se acompañen los procesos de formación integral desde la escuela y el hogar. No cabe duda que la familia es un núcleo significativo en el proceso de aprendizaje y formación integral de los estudiantes.

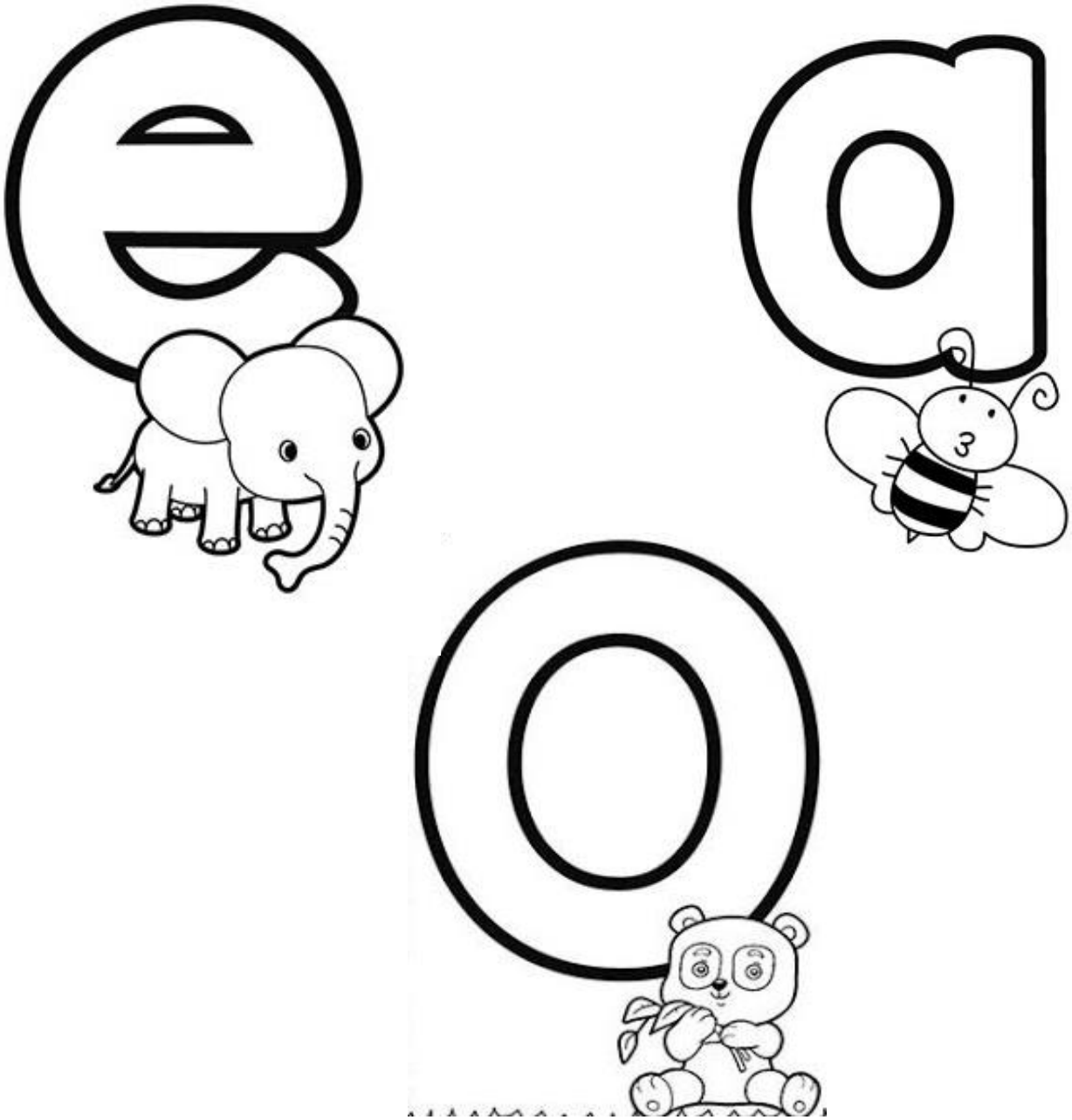
Anexos

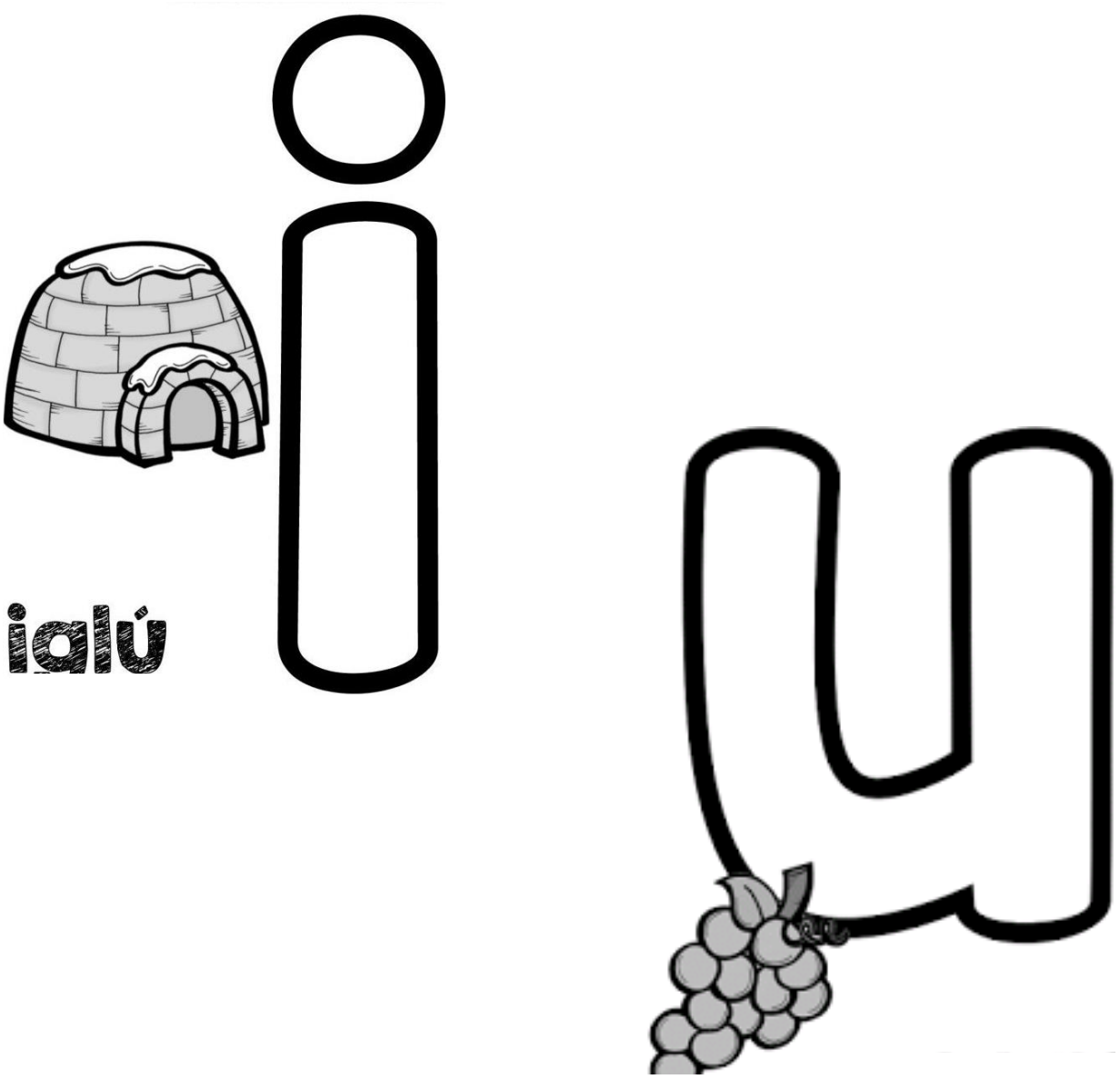
ANEXO A: Formato de sesión Pedagógica.

		Planeación de la secuencia didáctica					
Nombre: Institución Educativa Provenza Sede B				Grado: Primero		Duración:	
Objetivo:					**Estándar**: **Competencias a desarrollar:**		
Nombre de la actividad:			**Contenidos:**			**Recursos:**	
Descripción de la actividad:							
Evaluación:							

ANEXO B: Guía de la Vocales

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA	Código: M-02-F02
		Versión: 01.1
	GUÍA DE ESPAÑOL - LAS VOCALES	Fecha: Abril de 2014
		Página 139 de 1





ACTIVIDAD: Decorar cada vocal con plastilina de diferentes colores.

http://www.ndbs2014.com/preescolar-vocales-para-colorear-e-imprimir.html

ANEXO C: Guía de la Fabula

La paloma y la hormiga

Obligada por la sed, una hormiga bajó a un arroyo; arrastrada por la corriente, se encontró a punto de morir ahogada**.** Una paloma que se encontraba en una rama cercana observó la emergencia; desprendiendo del árbol una ramita, la arrojó a la corriente, montó encima a la hormiga y la salvó. La hormiga, muy agradecida, aseguró a su nueva amiga que si tenía ocasión le devolvería el favor**,** aunque siendo tan pequeña no sabía cómo podría serle útil a la paloma.

Al poco tiempo, un cazador de pájaros se alistó para cazar a la paloma. La hormiga, que se encontraba cerca, al ver la emergencia lo picó en el talón haciéndole soltar su arma. El instante fue aprovechado por la paloma para levantar el vuelo, y así la hormiga pudo devolver el favor a su amiga.

Esopo

Contesto:

¿Por qué la hormiga cayó al arroyo? _____

¿Qué hizo la paloma para ayudar a la hormiga? _____

¿Qué pretendía el cazador? _____

¿Qué hizo la hormiga para salvar a la paloma? _____

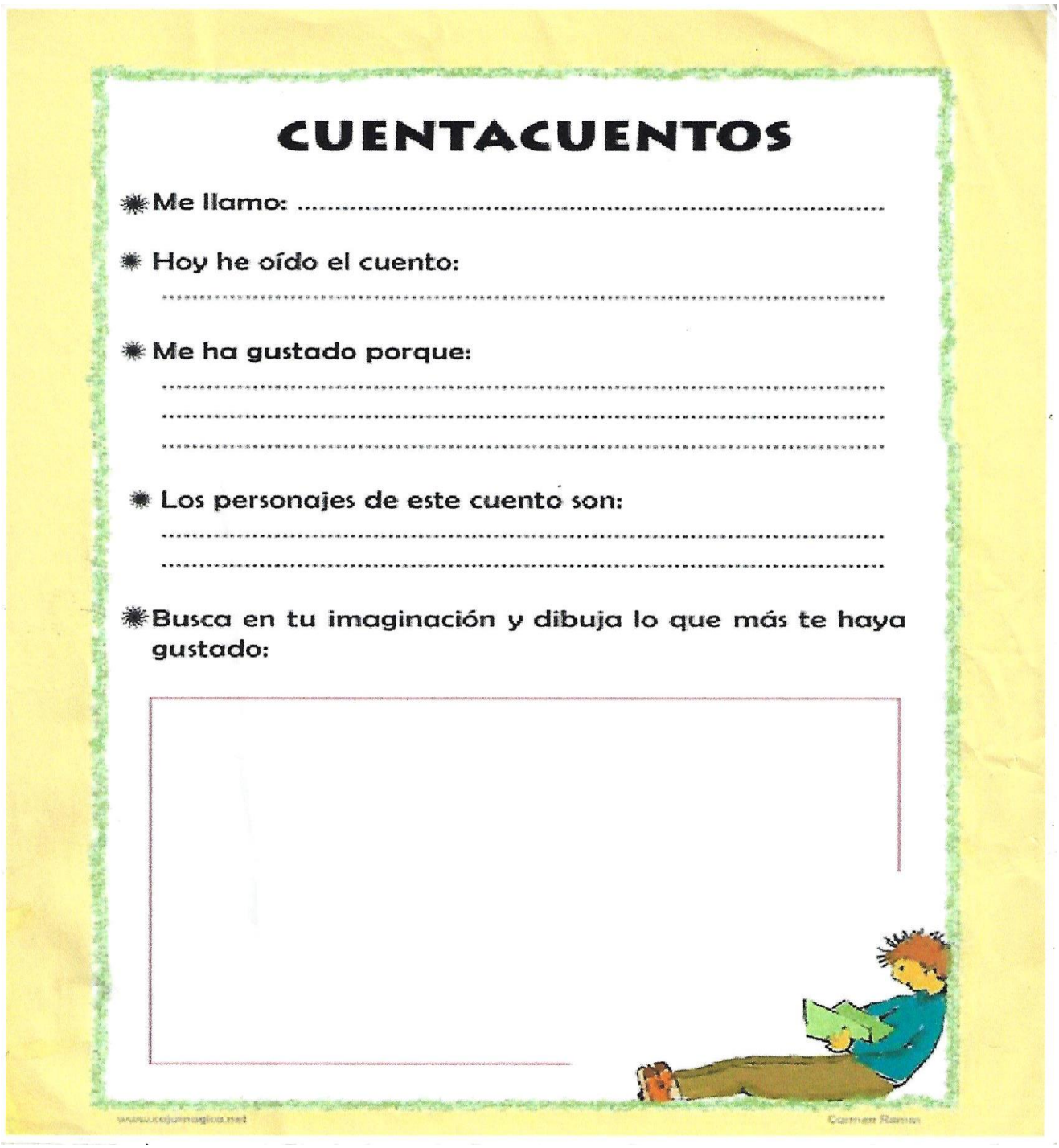
¿Por qué crees que la hormiga ayudo a la paloma? _____

¿Qué fue lo que más le gusto del texto leído? _____

¿Qué enseñanza nos deja la fábula? _____

Haz un dibujo de la fábula leída, agregándole cambios

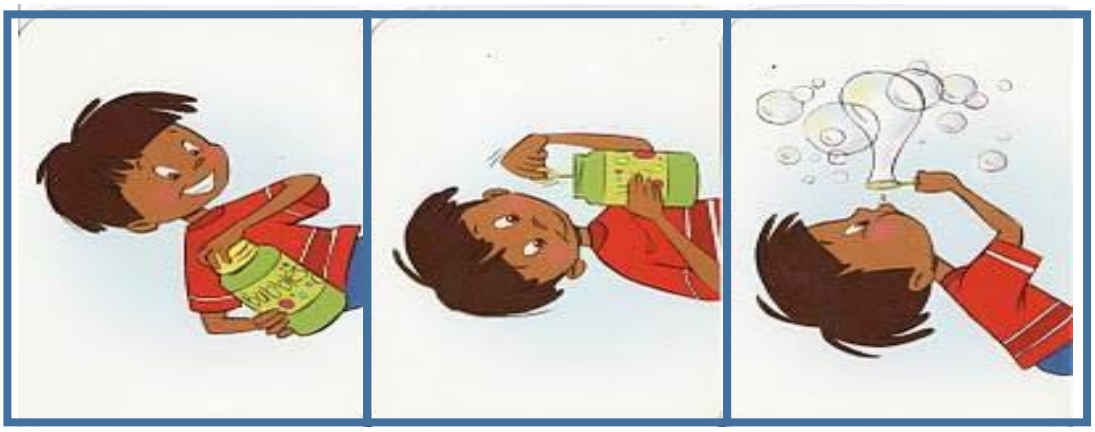
ANEXO B: Formato de registro de lectura en casa



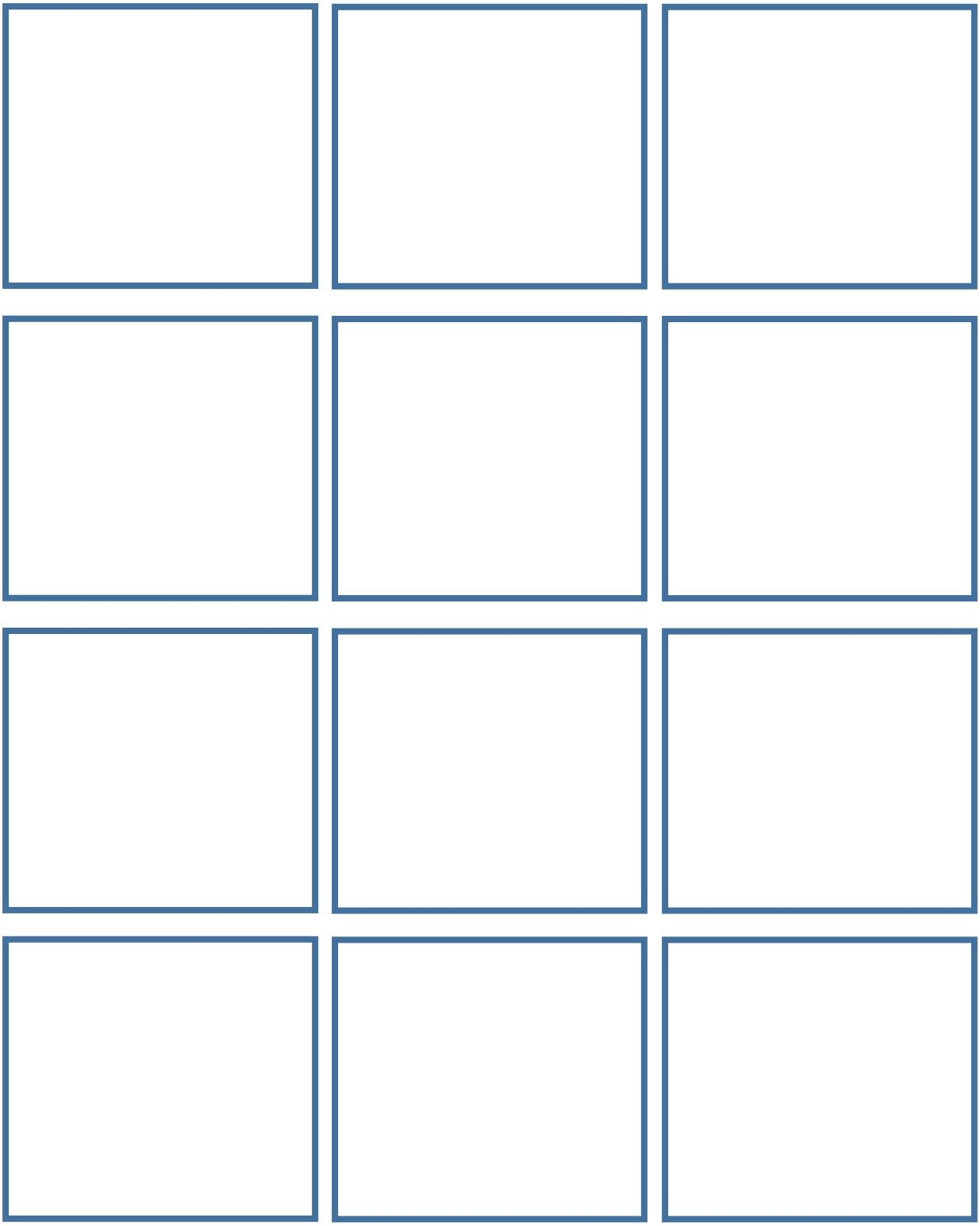
CUENTACUENTOS

- Me llamo: .....
- Hoy he oído el cuento:
  .....
- Me ha gustado porque:
  .....
  .....
  .....
- Los personajes de este cuento son:
  .....
  .....
- Busca en tu imaginación y dibuja lo que más te haya gustado:

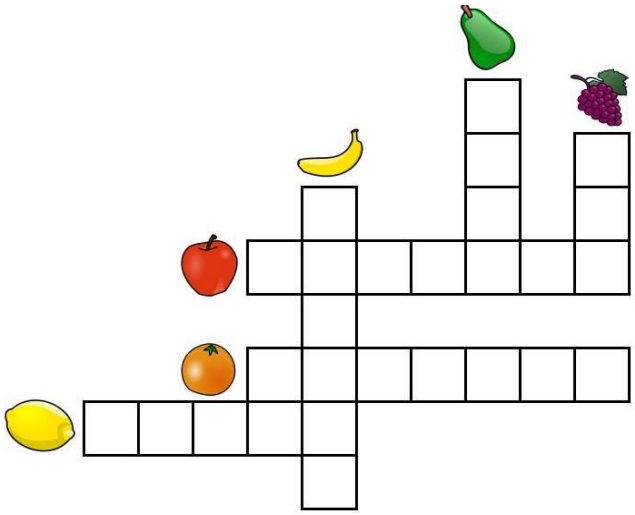
ANEXO E: Secuencia de imágenes



https://www.pinterest.es/gloriavallejos1/secuencias-logicas/

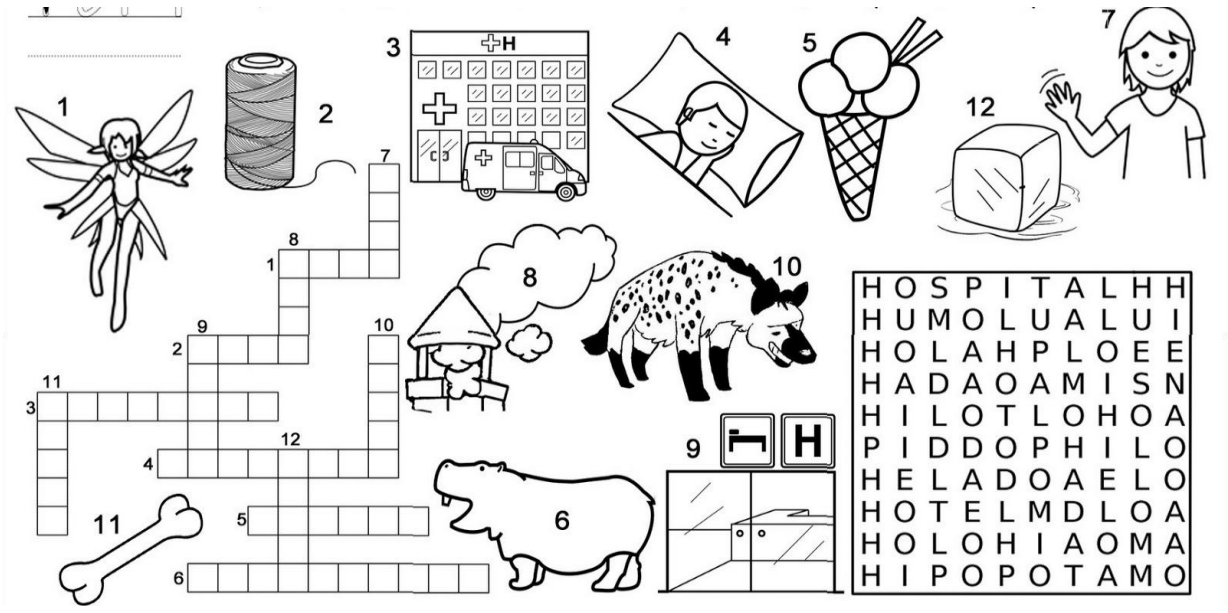


ANEXO C: Crucigramas



https://co.pinterest.com/pin/381328293427754836/?lp=true

Actividad 2: Completa el crucigrama con el nombre de los siguientes dibujos con el número correspondiente. Luego busque y encierra la palabra con colores en la sopa de letras. Luego escoge cinco frutas y forma oraciones con cada una de ellas.



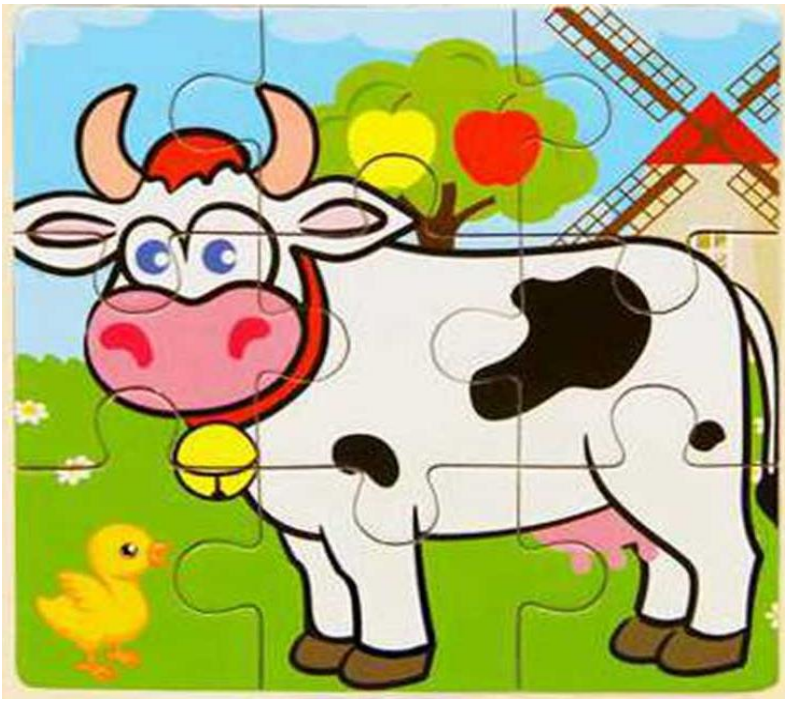
https://www.pinterest.es/pin/522769469239487568/

Actividad 3: Escoge ocho (8) palabras del crucigrama y forma oraciones con cada una de ellas con su dibujo.

ANEXO G: Rompecabezas

MLM-650874519-rompecabezas-de-madera-perrito-9-piezas-_JM

cheapest/juguetes-de-rompecabezas-educativos-de-madera-de-dibujos-animados-de-animal-de-bebe-9-piezas-g_2144479.html



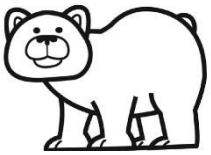
https://es.aliexpress.com/i/33045782145.html

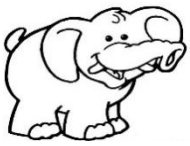
ANEXO H: Prueba Diagnóstica

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA	Código: M-02-F02
		Versión: 01.1
	PRUEBA DIAGNÓSTICA DE ESPAÑOL	Fecha: Abril de 2014
		Página 148 de 1

NOMBRE _____ **GRADO**_____ **FECHA**_____

1. **Une cada imagen con la vocal inicial y colorea.**





i

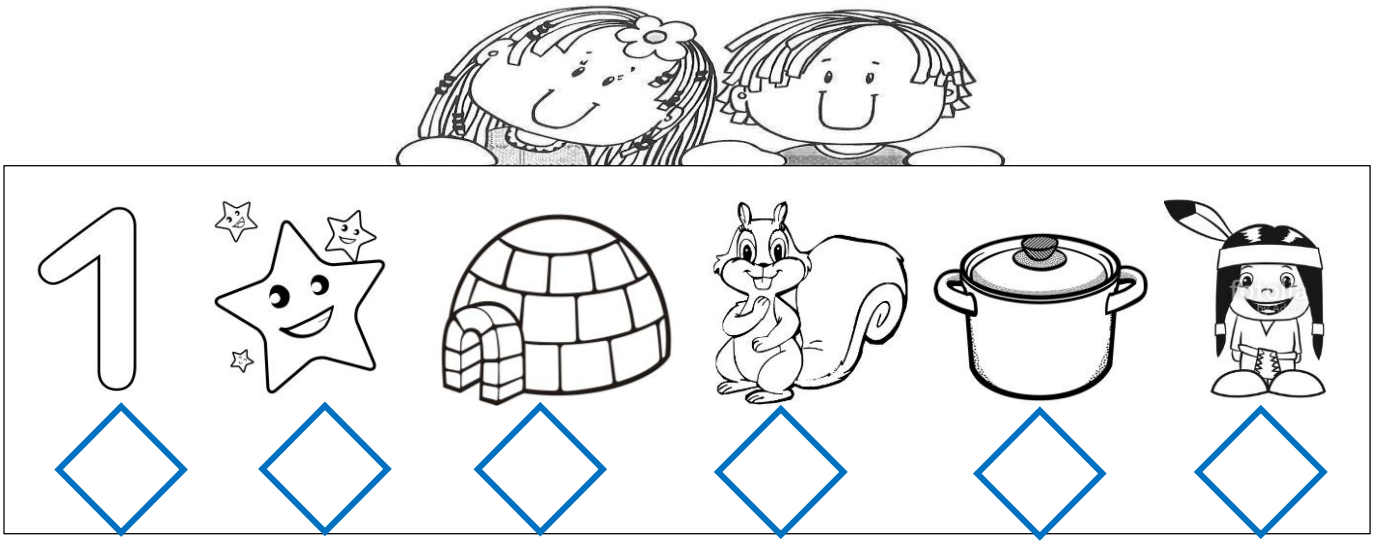
o

a

e

u

2. **Pronuncia el nombre de cada dibujo y escribe en el rombo la vocal por la cual inicia. Luego colorea.**



3. **Lee la palabra y relaciona con la imagen que corresponda.**

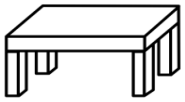
Sapo

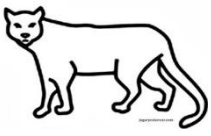
Mamá

Puma

Mesa

Suma





ANEXO I: Diario de Campo

Diario de Campo

<table>
<tr><td colspan="2">Lugar: Observación: Grado:</td></tr>
<tr><td>Nombre de la maestra:</td><td>Objetivo:</td></tr>
<tr><td>Fecha:</td><td>Secuencia Didáctica N°</td></tr>
<tr><td>Nombre de la actividad:

Duración de la Actividad:</td><td>Contenidos:</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción</td></tr>
<tr><td colspan="2">Reflexión pedagógica</td></tr>
</table>

ANEXO D: Consentimiento informado – Rector de la institución

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Lugar y fecha: Bucaramanga, 11 de octubre del 2019

Rector
Dr. YURBRIN BUITRAGO REY
Institución Educativa Provenza

Cordial saludo

Atendiendo a la investigación educativa que se adelanta para fines académicos, bajo la dirección y coordinación de los tutores el Dr. **JULIO EDUARDO BENAVIDES CAMPOS** y la Dra. **ERIKA ZULAY MORENO BUENO** del programa de Educación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB y la estudiante **TULIA INES ZAPATA VASQUEZ**, postulante a obtener el título de Magíster en Educación, solicitamos su consentimiento mediante el siguiente documento, que tiene como finalidad contar con su autorización en la utilización del nombre de la institución y la aplicación de los instrumentos pedagógicos para el proyecto de grado titulado **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL PROCESO DE LECTURA Y ESCRITURA EN EL GRADO PRIMERO.**

Las actividades implementadas como parte del proyecto de investigación contarán con total confidencialidad, solo serán de conocimiento y manejo de las personas responsables del proyecto y utilizados como insumo para la mejora de la situación problemática planteada.

Agradezco de antemano su respuesta positiva en el apoyo a la investigación educativa considerando su firme propósito por una educación de calidad para todos.

En constancia firman

Lic. Tulia Inés Zapata Vásquez
Docente grado Primero
Institución Educativa Provenza sede B

Institución Educativa Provenza RECTORIA

Dr. Yurbrin Buitrago Rey
Rector
Institución Educativa Provenza

ANEXO E: Consentimiento informado – Padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO

En el desarrollo de la investigación denominada: *El Juego como Estrategia Didáctica para fortalecer el Proceso de Lectura y Escritura en el grado primero* en la Maestría en Educación en la Universidad Autónoma de Bucaramanga realizada por la docente Tulia Inés Zapata Vásquez, se requiere de su consentimiento para la participación de su hijo (a). Para tal efecto se aplicará a su hijo (a) una prueba diagnóstica y una serie de actividades lúdicas para ayudar a fortalecer los procesos de lectura y escritura. Los datos diligenciados en esos documentos son se utilizarán con fines académicos en la investigación y serán tratados bajo criterios éticos, guardando la debida confidencialidad. Agradezco diligenciar su autorización.

Yo, _____ identificado con la Cédula de Ciudadanía Número _____ de _____, actuando en mi calidad de representante legal y/o acudiente del niño/niña/adolescentes _____, manifiesto que he sido informado sobre la colaboración de mi hijo (a) en este proyecto y por tanto, a través del presente documento, autorizo su participación y además me comprometo a acompañar a mi hijo en el proceso, apoyándolo en los deberes y compromisos escolares, siguiendo las indicaciones dadas por la docente investigadora y apoyar y participar en el proceso e implementándolo desde la casa.

Se firma en la ciudad/municipio de Bucaramanga, en el mes de octubre del año 2019.

FIRMA DEL REPRESENTANTE LEGAL

_____ **Teléfono de contacto _____**

C.C _____

ANEXO F: Consentimiento informado – Docente Experta

Bucaramanga, noviembre 1 de 2019

SEÑORA
KAROLL ROCÍO URIBE GUARÍN
Magíster en Pedagogía
Docente
Bucaramanga, Institución Educativa Provenza Sede B

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO, POR CRITERIO DE ESPECIALISTA

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que, como parte del desarrollo de la tesis del Programa Académico de Maestría en Educación, estoy desarrollando el avance de mi tesis titulada *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*.

Motivo por el cual se hizo necesario la construcción de los instrumentos de investigación y su respectiva ficha de validación. Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos.

Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente y profesional. Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente.

Atentamente;

Tulia Inés Zapata Vásquez

ANEXO LL: Rejilla de validación de la prueba diagnóstica

Formato de validación para los instrumentos:
Prueba diagnóstica

Título de la investigación:
El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero

Pregunta central de la investigación:
¿Cómo una estrategia didáctica basada en el juego puede fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B?

Objetivos de la Investigación

General
Fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica

Específicos
• Identificar las fortalezas y debilidades en el proceso inicial de lectura y escritura del grado primero apoyado en una prueba diagnóstica escrita.

• Diseñar estrategias didácticas que permitan el mejoramiento en el proceso de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B.

• Implementar la estrategia didáctica diseñada para el mejoramiento de la lectura y la escritura de los estudiantes del grado primero a través del juego.

• Evaluar el impacto de la estrategia implementada en el desempaño de los estudiantes del grado primero.

Criterios de validez	**Prueba diagnóstica**		**Observaciones**
	SÍ	NO	
1. La prueba diagnóstica es adecuada para el nivel de competencia de los estudiantes que ingresan a primero primaria	X		Considero que la prueba se encuentra en el nivel adecuado para niños que ingresan a grado primero.
2. El instrumento usa el lenguaje adecuado para el nivel de comprensión de los estudiantes.	X		El lenguaje es sencillo y comprensible para niños en esta etapa escolar.
3. La prueba es pertinente para evaluar el nivel de desempeño en la	X		La prueba permite reconocer el nivel de lectura de los estudiantes

competencia Lectora y Escritora de los estudiantes del grado primero.			pasando por un nivel presilábico hasta leer palabras completas.
4. La prueba es apropiada para realizar el diagnóstico del desarrollo de la competencia lectora y escritora de los estudiantes de primer grado.	X		Considero que la prueba realiza el diagnóstico del estado de la competencia lectora de los niños.
5. En la prueba escrita, la instrucción para el desarrollo de la guía es clara y entendible.	X		La prueba tiene instrucciones sencillas y fáciles de entender.

Instrumento de recolección de datos validado por: Karoll Rocío Uribe Guarín

Título: Magíster en Pedagogía

Firma: **Karoll Rocío Uribe Guarín**

ANEXO M: Rejilla de validación de la Secuencia Didáctica

Formato de validación para los instrumentos:
Secuencia didáctica

Título de la investigación:
El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero

Pregunta central de la investigación:
¿Cómo una estrategia didáctica basada en el juego puede fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B?

Objetivos de la Investigación

General
Fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica.

Específicos
• Identificar las fortalezas y debilidades en el proceso inicial de lectura y escritura del grado primero apoyado en una prueba diagnóstica escrita.

• Diseñar estrategias didácticas que permitan el mejoramiento en el proceso de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B.

• Implementar la estrategia didáctica diseñada para el mejoramiento de la lectura y la escritura de los estudiantes del grado primero a través del juego.

• Evaluar el impacto de la estrategia implementada en el desempaño de los estudiantes del grado primero.

Criterios de validez	**Secuencia Didáctica**		**Observaciones**
	SÍ	NO	
1. La secuencia didáctica permite evidenciar un espacio para registrar las tareas docentes que permiten la actividad de los estudiantes.	X		
2. En la secuencia didáctica es posible evidenciar o registrar cada una de las actividades aplicadas con sus respectivos objetivos, recursos y especificaciones.	X		

3. La estructura de la secuencia didáctica posibilita a los estudiantes el desarrollo de su aprendizaje de forma coherente y articulada	X		
4. La secuencia didáctica tiene un espacio para la evaluación de las actividades desarrolladas.	X		
5. La estructura de la secuencia didáctica es clara, organizada y cumple con el propósito de desarrollar la propuesta de intervención en la investigación.	X		

Instrumento de recolección de datos validado por: Karoll Rocío Uribe Guarín

Título: Magíster en Pedagogía

Firma: Karoll Rocío Uribe Guarín

ANEXO G: Rejilla de validación del diario de campo

Formato de validación para los instrumentos:
Diario de Campo

Título de la investigación:
El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero

Pregunta central de la investigación:
¿Cómo una estrategia didáctica basada en el juego puede fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B?

Objetivos de la Investigación

General
Fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica.

Específicos
• Identificar las fortalezas y debilidades en el proceso inicial de lectura y escritura del grado primero apoyado en una prueba diagnóstica escrita.

• Diseñar estrategias didácticas que permitan el mejoramiento en el proceso de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B.

• Implementar la estrategia didáctica diseñada para el mejoramiento de la lectura y la escritura de los estudiantes del grado primero a través del juego.

• Evaluar el impacto de la estrategia implementada en el desempaño de los estudiantes del grado primero.

Criterios de validez	**Diario de Campo**		**Observaciones**
	SÍ	NO	
1. El diario de campo permite evidenciar un espacio para registrar y describir las actividades a desarrollar con los estudiantes con sus respectivos objetivos y los contenidos que se incluyen en la práctica pedagógica.	X		
2. En el diario de campo es posible evidenciar o registrar las acciones y	X		

reacciones de los sujetos de estudio durante el ejercicio de la actividad.			
3. El diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.	X		
4 El diario de campo posibilita el espacio para la reflexión pedagógica de las actividades aplicadas.			Considero que el diario posibilita un espacio de reflexión pedagógica más que de evaluación. Sugeriría trasformar el ítem.
5. La estructura del diario de campo es clara, organizada y cumple con el propósito de registrar la información de la intervención (secuencias didácticas).	x		

Instrumento de recolección de datos validado por: Karoll Rocío Uribe Guarín

Título: Magíster en Pedagogía

Firma: Karoll Rocío Uribe Guarín

ANEXO Ñ: Guía de trabajo Jugando me divierto: formando palabras.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA	Código: M-02-F02
		Versión: 01.1
	GUÍA DE APRENDIZAJE	FECHA: Abril de 2015
		Página 160 de 208

Área /Asignatura: Lengua Castellana **Periodo:** Segundo **Fecha: 5 de mayo del 2020**
Estudiante: _____ **Grado:** 1-5
Profesor(a) Tulia Inés Zapata Vásquez

Objetivo: Fortalecer la expresión oral y la competencia lectora y escritora por medio de juego de formación de palabras, para despertar en los niños y niñas la creatividad, la imaginación y el gusto por la escritura y lectura.

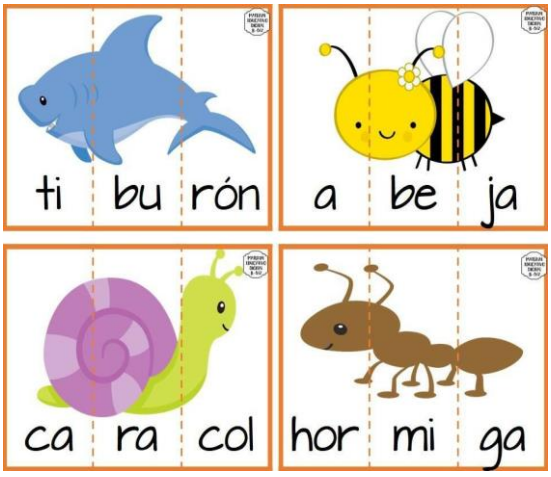
Estándar: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos.

Recursos:

- Fichas silábicas.
- Bolsitas
- Un octavo de cartulina
- Cuaderno
- Lápiz

Actividad

Jugando me divierto: formando palabras



Descripción de la actividad: para reforzar los sonidos vistos en clase y hacerlo de una manera amena y divertida, los padres de familia o un adulto en casa, le entregará al estudiante tres bolsitas que contiene unas fichas con silabas, que deben organizarlas y formar tres palabras con sentido que se deben pegar en un octavo de cartulina.

Después de formar las palabras, deben escribirlas, crear una oración y un dibujo alusivo con cada una de las oraciones formadas en el cuaderno de español.

ANEXO H: Guía de trabajo Lotería

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA	Código: M-02-F02
		Versión: 01.1
	GUÍA DE APRENDIZAJE	FECHA: Abril de 2015
		Página 161 de 208

Área /Asignatura: **Lengua Castellana** **Periodo:** **Segundo** **Fecha: 11 de mayo del 2020**
Estudiante: _____ **Grado:** **1-5**
Profesor(a) Tulia Inés Zapata Vásquez

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la competencia lectora y escritora a través de la lectura y escritura de palabras por medio del juego de la lotería.

Estándar: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos.

Recursos:

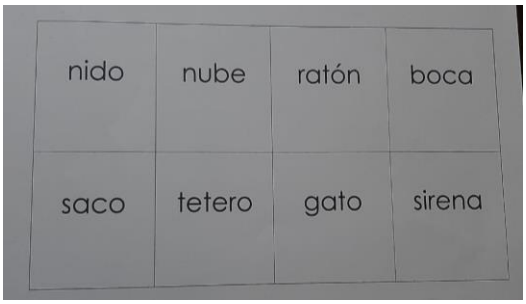
- Cartones de lotería
- Fichas de imágenes
- Cuaderno
- Lápiz

Actividad

Lotería

Descripción de la actividad: Para el desarrollo de esta actividad el estudiante jugará en compañía del padre de familia, hermano o adulto en casa y además se encargará de sacar las fichas, que contiene la imagen y lo enunciará a los demás, buscando enseguida la palabra que corresponde a esa imagen en el tablero de palabras y si la encuentran pondrán la ficha encima.

Al final los niños deben escribir una lista de palabras que tuvieron en su tablero en su cuaderno, leerán y harán el dibujo.



ANEXO I: Guía de trabajo: ¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia?

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA	Código: M-02-F02
		Versión: 01.1
	GUÍA DE APRENDIZAJE	FECHA: Abril de 2015
		Página 162 de 208

Objetivo: Desarrollar la comprensión en la lectura de imágenes y la percepción visual y utilizar las imágenes como elementos que facilitan la creatividad lectora.

Estándar: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos.

Recursos:

- Serie de láminas
- Hoja de cuadros
- Colbón
- Lápiz
- Cuaderno Colores

ACTIVIDAD

¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia?

Para el desarrollo de esta actividad se les explicará a los niños que es una secuencia, se le hará entrega a cada niño de tres láminas en las cuales deben observar muy bien y ordenar, cuál es la primera, la segunda y por último la tercera y luego deben pegarlas en una hoja de cuadros ordenadamente de principio a fin.

Después deben contar a sus padres de familia, hermanos y abuelos de qué se trata la historia. Finalmente, los estudiantes formarán oraciones con algunas palabras (seis) contenidas en la narración con su dibujo en su cuaderno de español.

ANEXO J: Guía de trabajo: Mis pequeñas creaciones por medio del rompecabezas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA	Código: M-02-F02
		Versión: 01.1
	GUÍA DE APRENDIZAJE	FECHA: Abril de 2015
		Página 163 de 208

Área /Asignatura: **Lengua Castellana** **Periodo:** **Segundo** **Fecha: 24 de junio del 2020**
Estudiante: _____ **Grado:** **1-5**
Profesor(a) Tulia Inés Zapata Vásquez

Objetivo: Incentivar la escritura y escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes, para desarrollar su creatividad e imaginación.

Estándar: Produzco textos orales y escritos que responden a distintos propósitos comunicativos.

Recursos:

- Copias con imágenes.
- Cuaderno
- Lápiz
- Colores

ACTIVIDAD

Mis pequeñas creaciones por medio del rompecabezas

El maestro le entregará a cada niño una imagen dividida en partes, es decir, un rompecabezas que es un juego cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de esta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas. Ya organizada y pegada la figura en el cuaderno los estudiantes deben observarla muy bien para luego construir un texto a partir de ella y finalmente leer su producción.

OTRAS EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 1 – Sillas musicales, las Vocales.

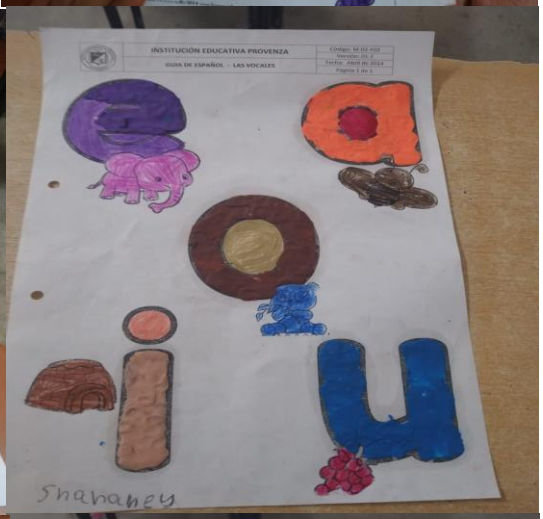
a
e
i
o
u
angel
enano
indio
ocho
alegre
iglu
amistad
anillo
escalera
enzo
estufa
Unicornio
arete
ala
Once
amor
iglesia
Oveja
Uniforme
avión
oso
abeja
aguacate
elefante
estrella
iguana
Oreja
ojo
isla
Uno
escoba
uña
araña
Olla
Espejo
iman
Uva
ardilla
Ola
Olla
Oso
iglú
indio
anillo
arcoiris
araña

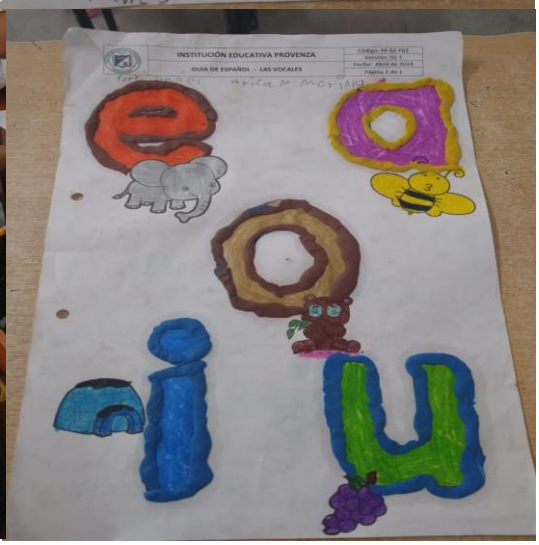
angel
enano
indio
ocho
alegre
iglu
amistad
anillo
escalera
enzo
estufa
Unicornio
arete
ala
Once
amor
iglesia
Oveja
Uniforme
avión
oso
abeja
aguacate
elefante
estrella
iguana
Oreja
ojo
isla
araña
Olla
Espejo
Uno
escoba
iman
Uva
uña
ardilla
Ola
Olla
Oso
iglú
indio
anillo
arcoiris
araña

a
e
i
o
u
angel
iglu
indio
ocho
alegre
amistad
anillo
escalera
enzo
estufa
Unicornio
arete
ala
once
iglesia
aguacate
Oveja
Uma
Uniforme
elefante
estrella
iguana
Oso
arana
Olla
espejo
iman
Uno

a
e
i
o
u
indio
escalera
Unicornio
enzo
iglesia
tablero
león
oso
Cuaderno
tablero
Uma
Uniforme
estrella
Oreja
iman
Uva

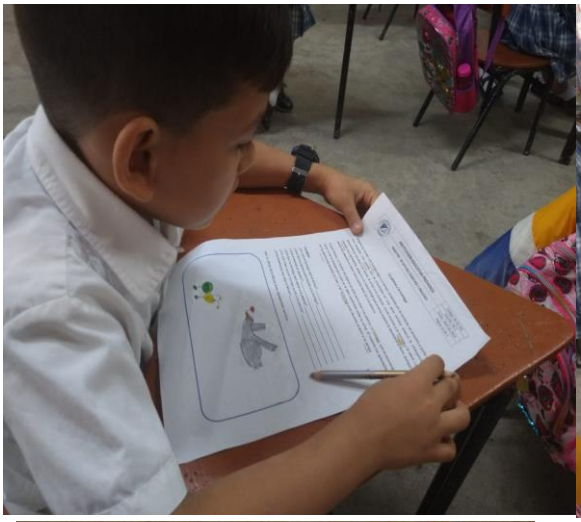
a
e
i
o
u
Ola
Olla
iglú
anillo
escalera
estrella
Unicornio
tablero
Uniforme
enzo
Uniforme
aguacate
indio
Oreja

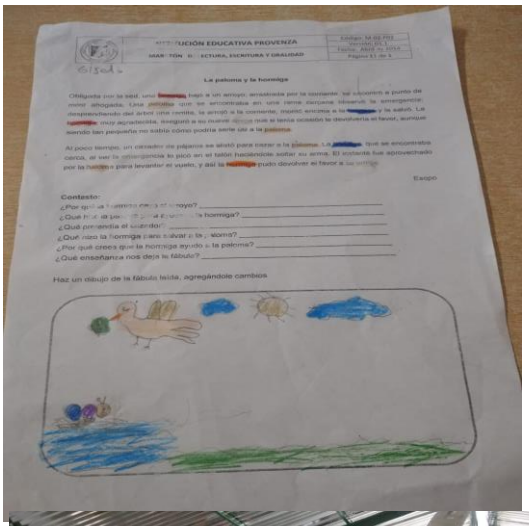

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA
GUIA DE ESPAÑOL - LAS VOCALES
Shananey

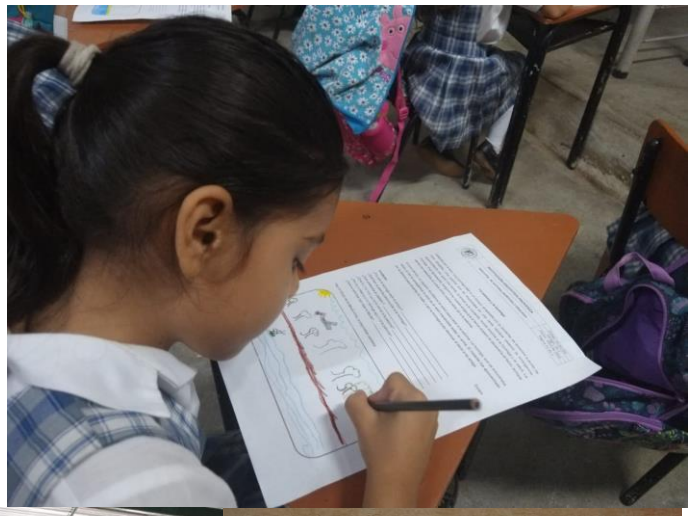

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA
GUIA DE ESPAÑOL - LAS VOCALES

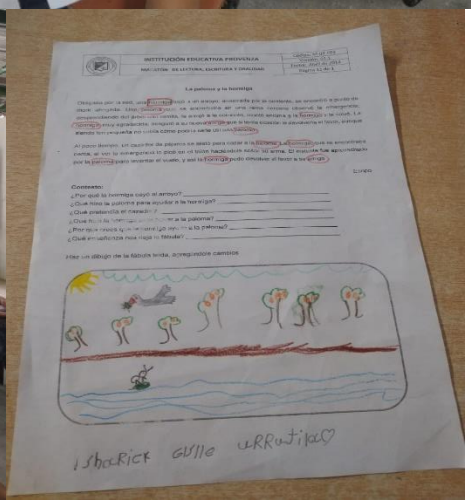
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA
GUIA DE ESPAÑOL - LAS VOCALES
e a o i u
Santiago Tapias
EMILI SOFIA TORRES
Sophia
Jesus Andres

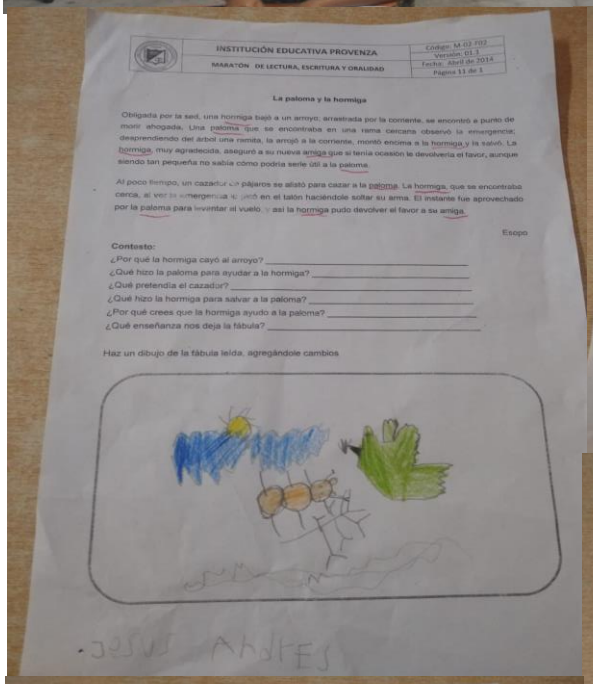
Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 3 - **Cuentacuentos**











INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA

MARATÓN DE LECTURA, ESCRITURA Y ORALIDAD

Código: M-02-F02
Versión: 01.1
Fecha: Abril de 2014
Página 11 de 1

La paloma y la hormiga

Obligada por la sed, una hormiga bajó a un arroyo; arrastrada por la corriente, se encontró a punto de morir ahogada. Una paloma que se encontraba en una rama cercana observó la emergencia; desprendiendo del árbol una rama, la arrojó a la corriente, montó encima a la hormiga y la salvó. La hormiga, muy agradecida, aseguró a su nueva amiga que si tenía ocasión le devolvería el favor, aunque siendo tan pequeña no sabía cómo podría serle útil a la paloma.

Al poco tiempo, un cazador de pájaros se alistó para cazar a la paloma. La hormiga, que se encontraba cerca, al ver la emergencia lo picó en el talón haciéndole soltar su arma. El instante fue aprovechado por la paloma para levantar el vuelo, y así la hormiga pudo devolver el favor a su amiga.

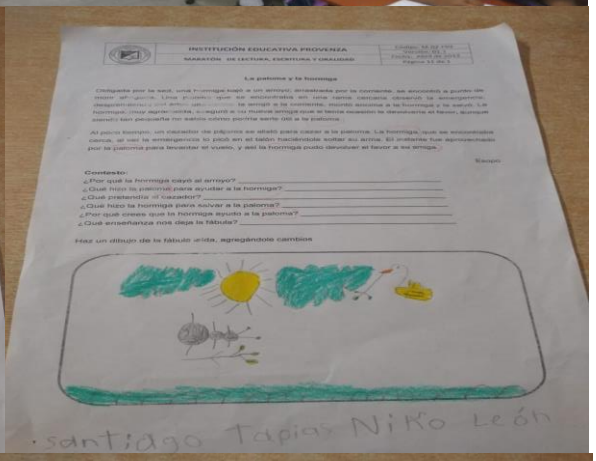
Esopo

Contesto:

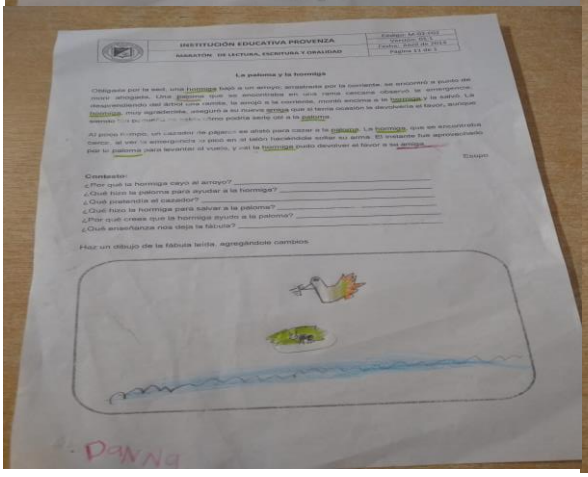
¿Por qué la hormiga cayó al arroyo? _____
¿Qué hizo la paloma para ayudar a la hormiga? _____
¿Qué pretendía el cazador? _____
¿Qué hizo la hormiga para salvar a la paloma? _____
¿Por qué crees que la hormiga ayudo a la paloma? _____
¿Qué enseñanza nos deja la fábula? _____

Haz un dibujo de la fábula leída, agregándole cambios

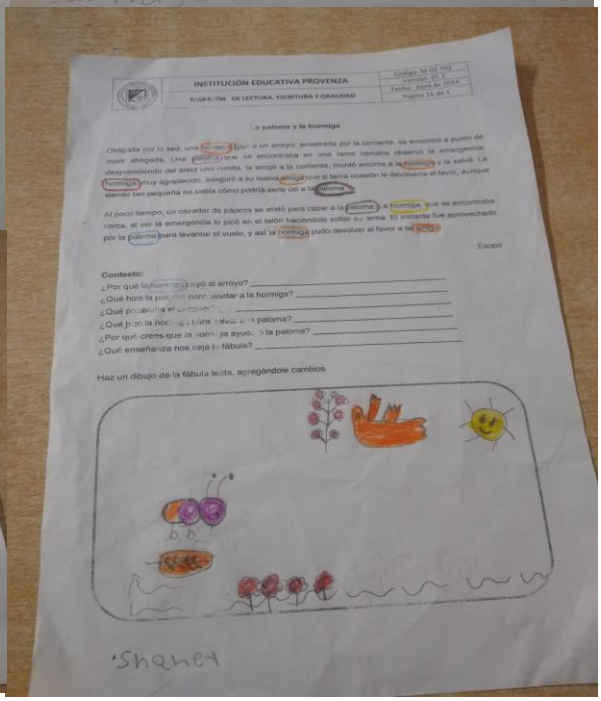
Josue Andres



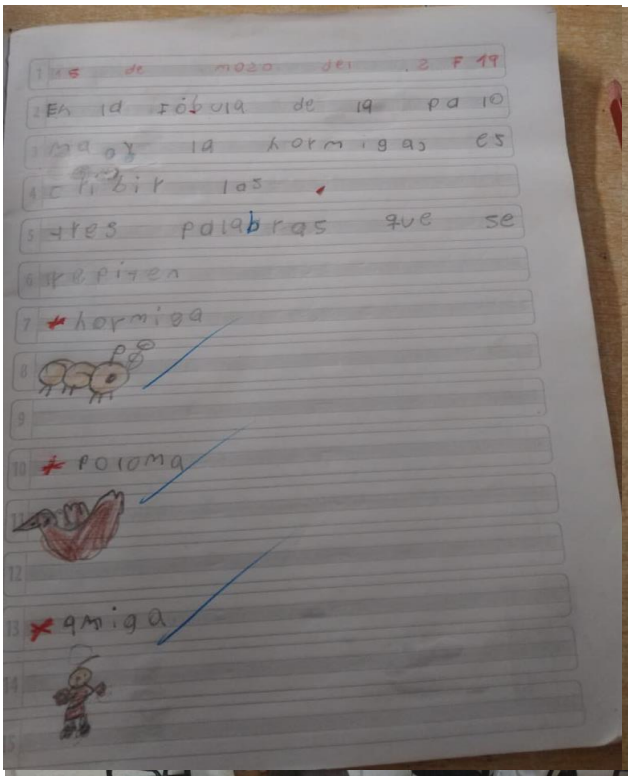
Santiago Tapias Niño León

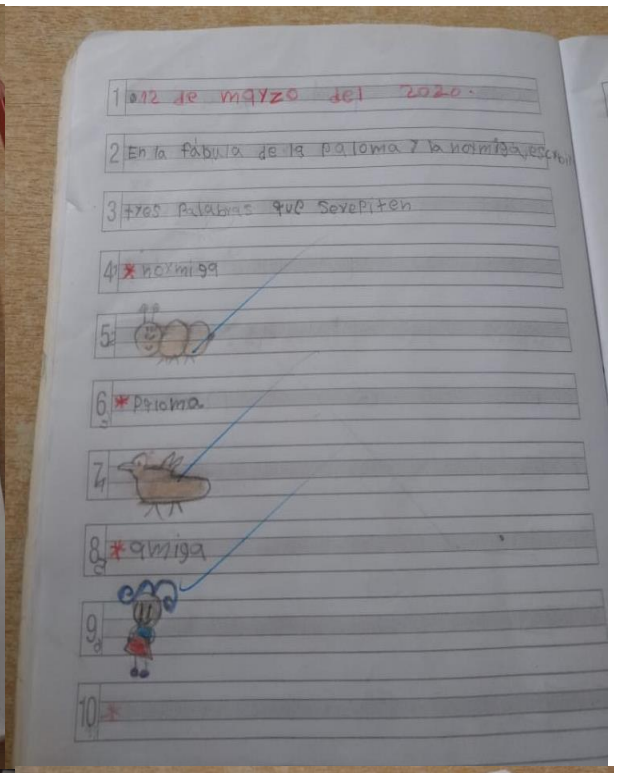


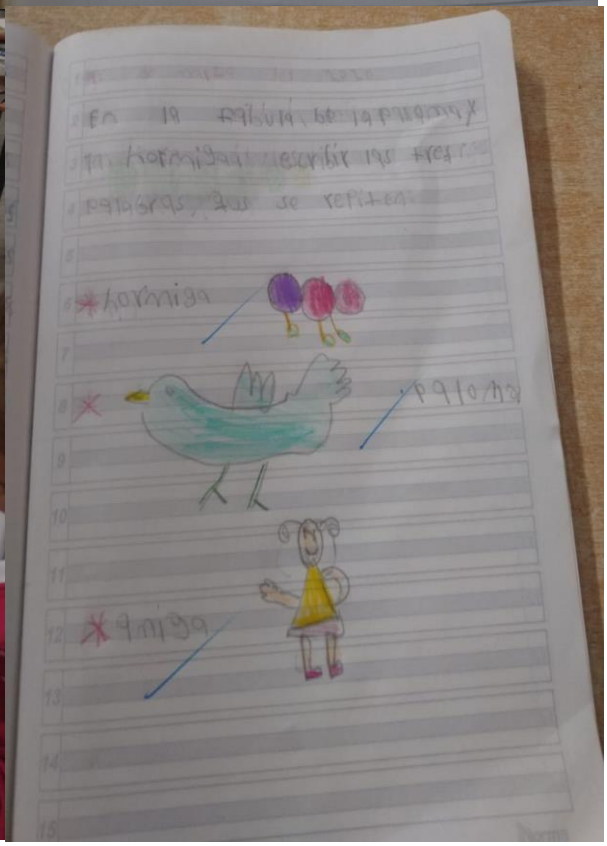
Danna

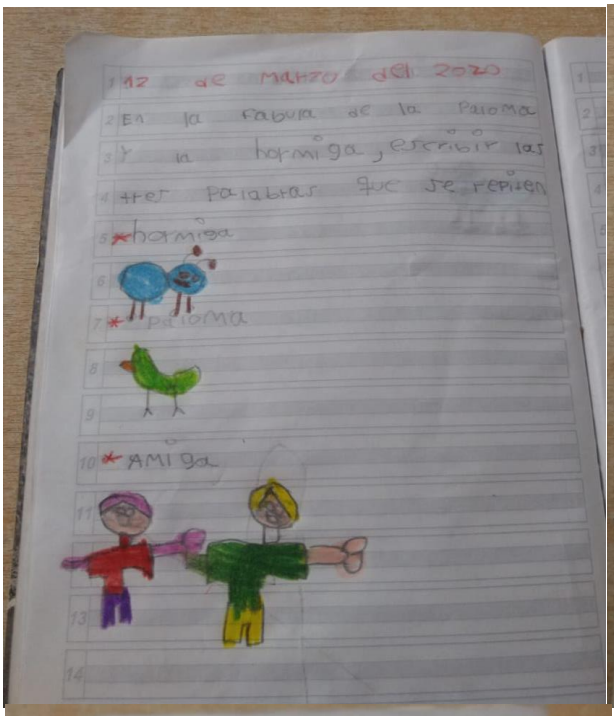


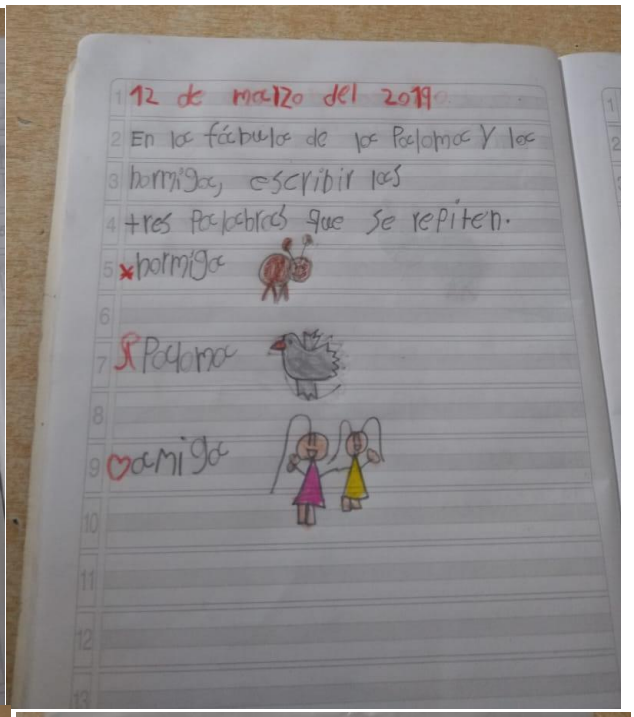
Shanet

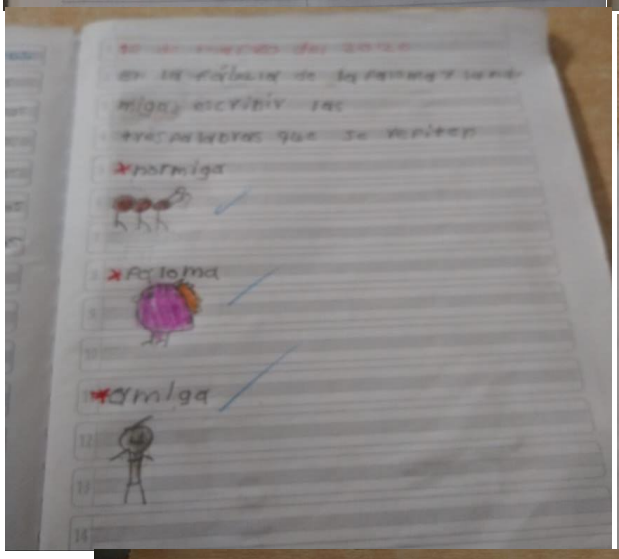

de mozo del 2019
En la fábula de la paloma y la hormiga es
cribir las
tres palabras que se
repiten
*hormiga
*paloma
*amiga

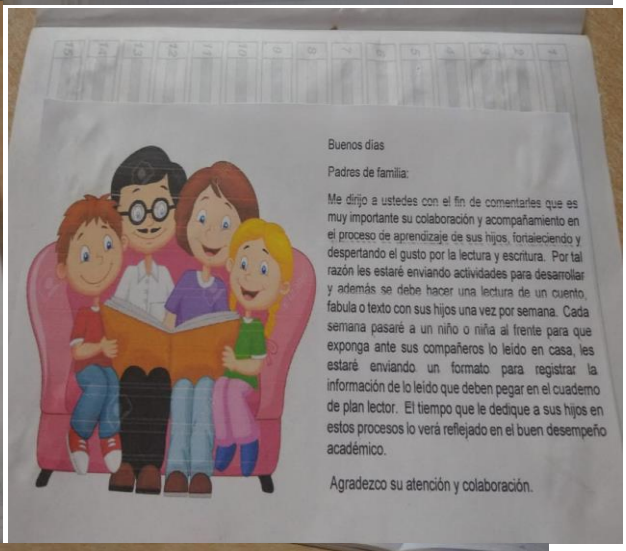

12 de mayzo del 2020.
En la fábula de la paloma y la hormiga, escribi
tres palabras que se repiten
*hormiga
*paloma.
*amiga

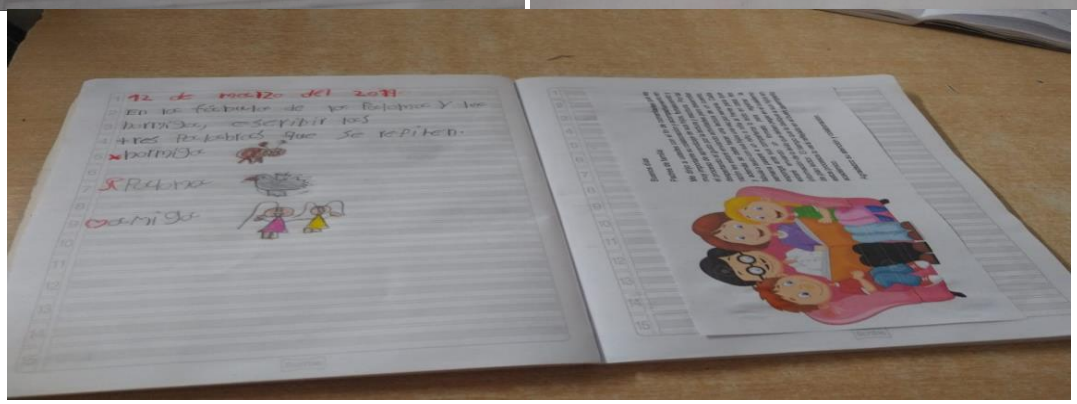

En la fábula de la paloma y
la hormiga, escribir las tres
palabras, que se repiten.
*hormiga
*paloma
*amiga


12 de marzo del 2020
En la fabula de la Paloma
y la hormiga, escribir las
tres palabras que se repiten
*hormiga
*paloma
*AMIga

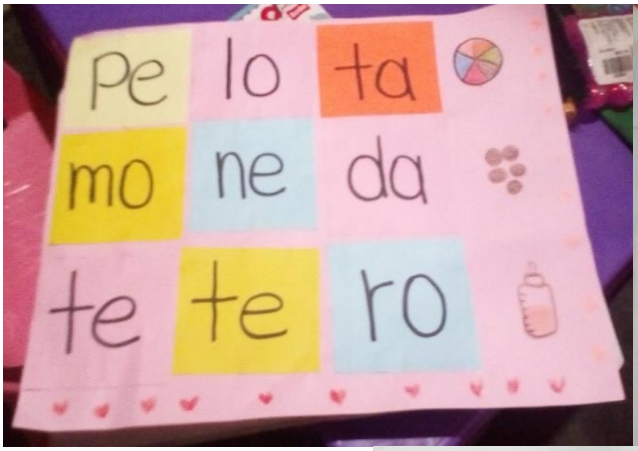

12 de marzo del 2019
En las fábulas de las Palomas y las
hormigas, escribir las
tres palabras que se repiten.
*hormiga
*Paloma
♡amiga

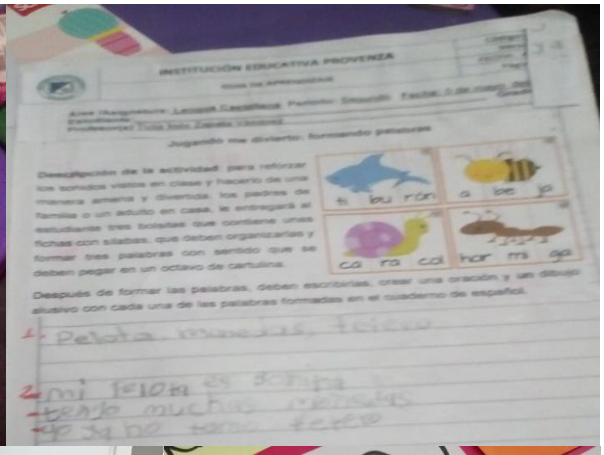

*hormiga
*Paloma
*amiga

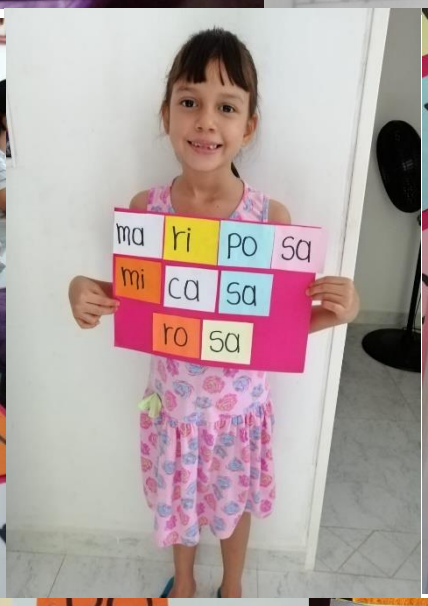

Buenos días
Padres de familia:
Me dirijo a ustedes con el fin de comentarles que es muy importante su colaboración y acompañamiento en el proceso de aprendizaje de sus hijos, fortaleciendo y despertando el gusto por la lectura y escritura. Por tal razón les estaré enviando actividades para desarrollar y además se debe hacer una lectura de un cuento, fabula o texto con sus hijos una vez por semana. Cada semana pasaré a un niño o niña al frente para que exponga ante sus compañeros lo leído en casa, les estaré enviando un formato para registrar la información de lo leído que deben pegar en el cuaderno de plan lector. El tiempo que le dedique a sus hijos en estos procesos lo verá reflejado en el buen desempeño académico.
Agradezco su atención y colaboración.

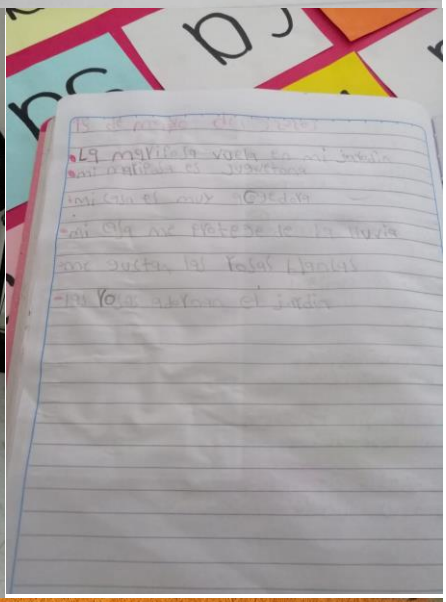

12 de marzo del 2019
En las fábulas de las Palomas y las
hormigas, escribir las
tres palabras que se repiten.
*hormiga
*Paloma
♡amiga

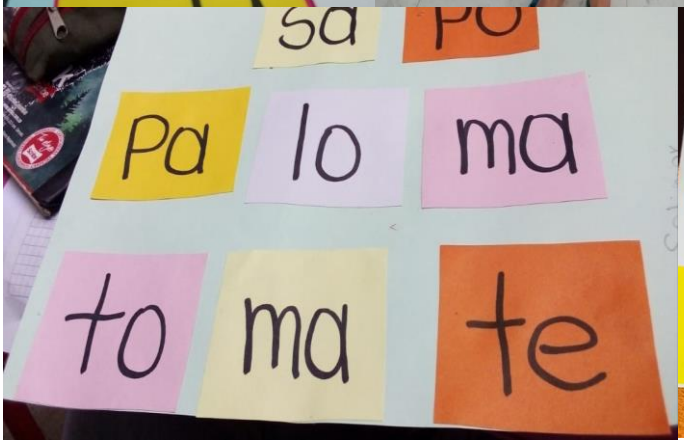
Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 5 - **Jugando me divierto: formando palabras**

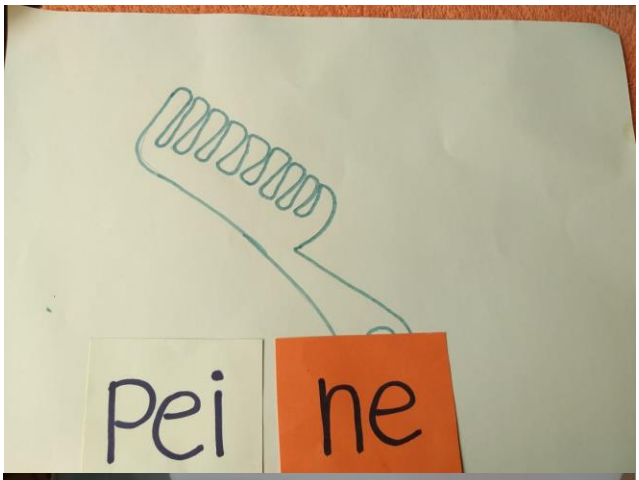


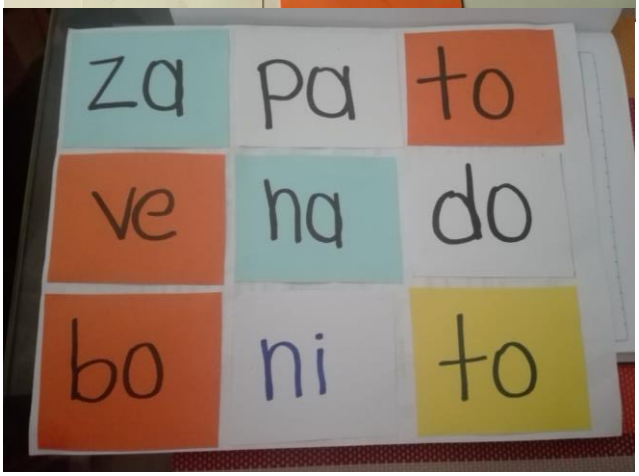






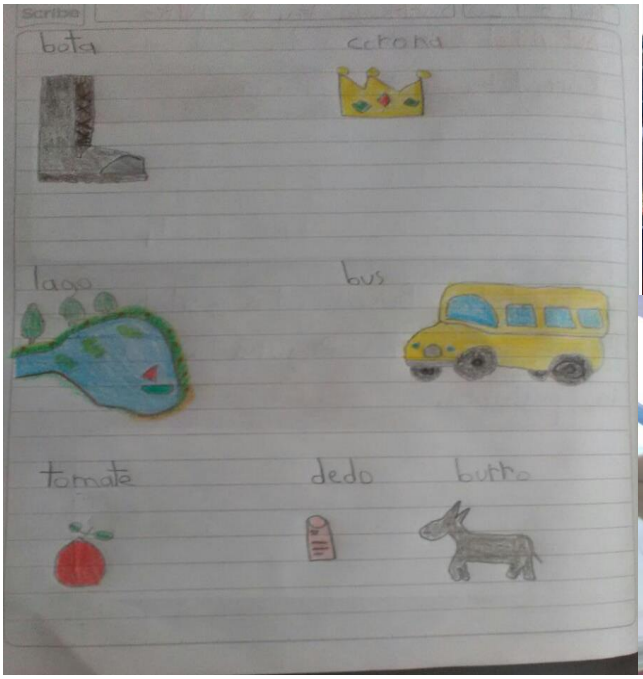


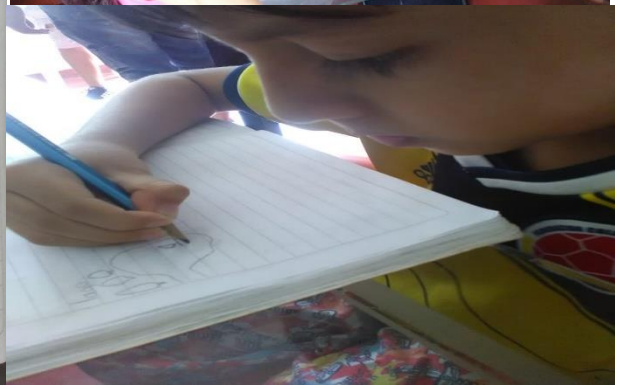

pei
ne


za pa to
ve na do
bo ni to

mi zapato es de color negro
mi venado come pasto
mi tortuga es bonita

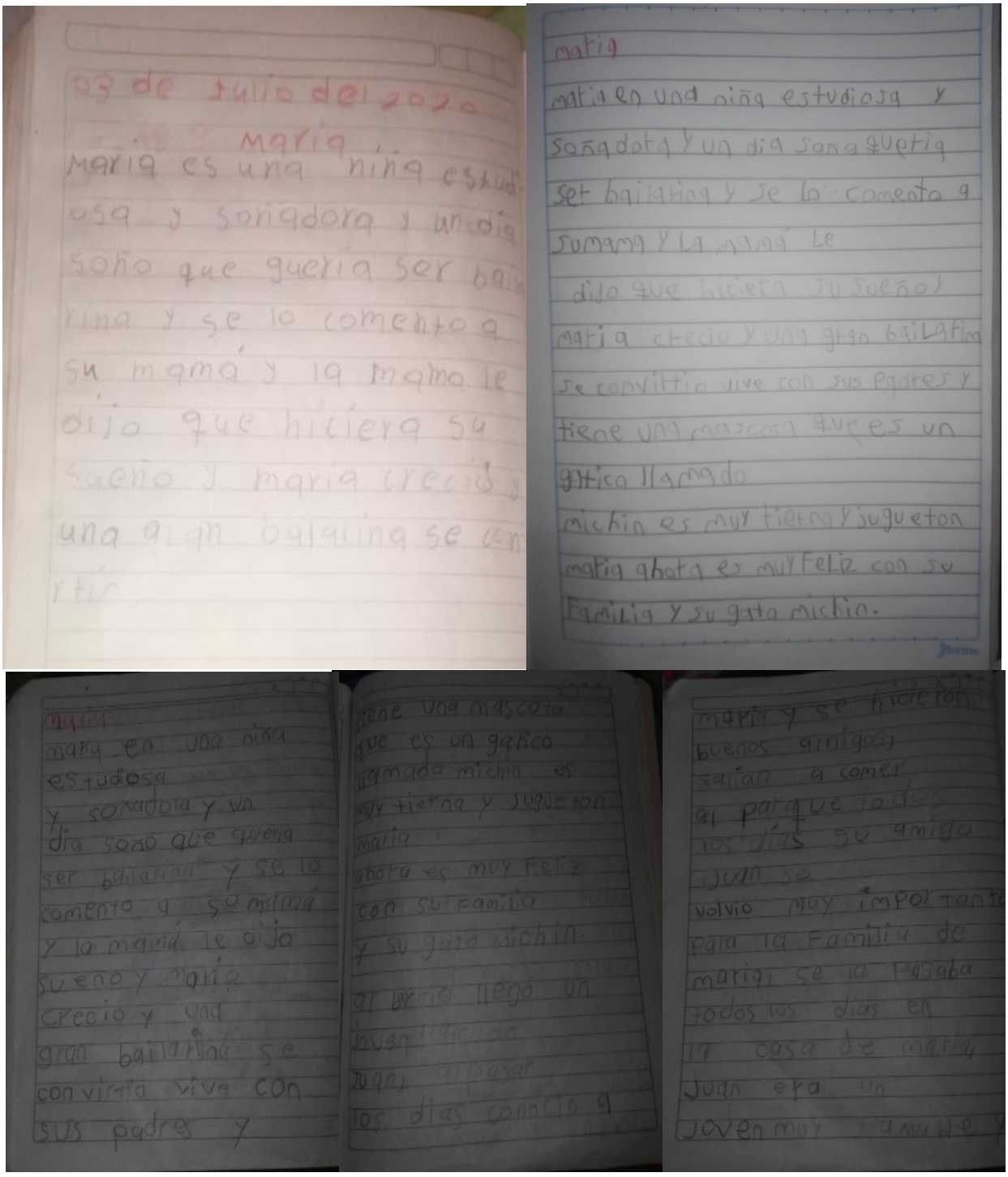
Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 6 – **Lotería**

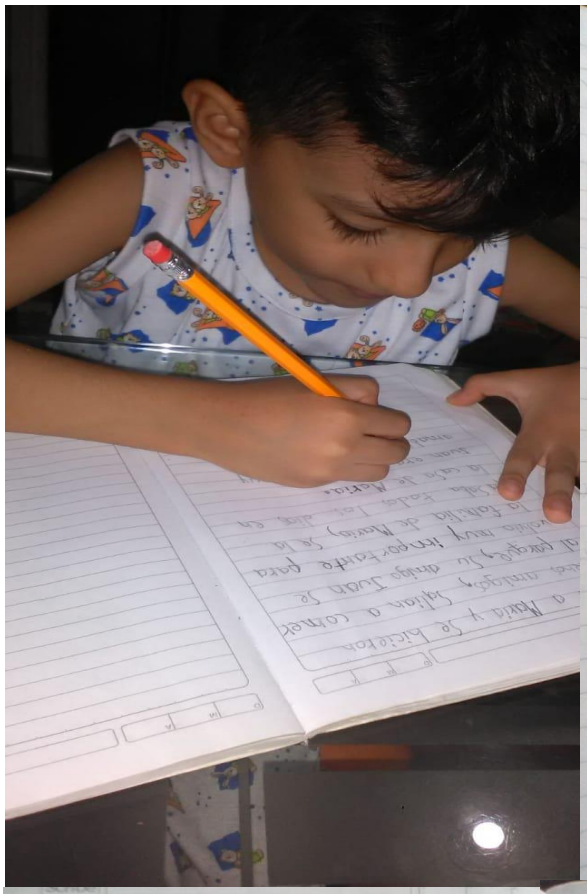




Actividad Lotería
Karen Sofia Sant...
14 de mayo, 12:59 p. m.

Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 7 - **Con lluvia de palabras formo mis creaciones**





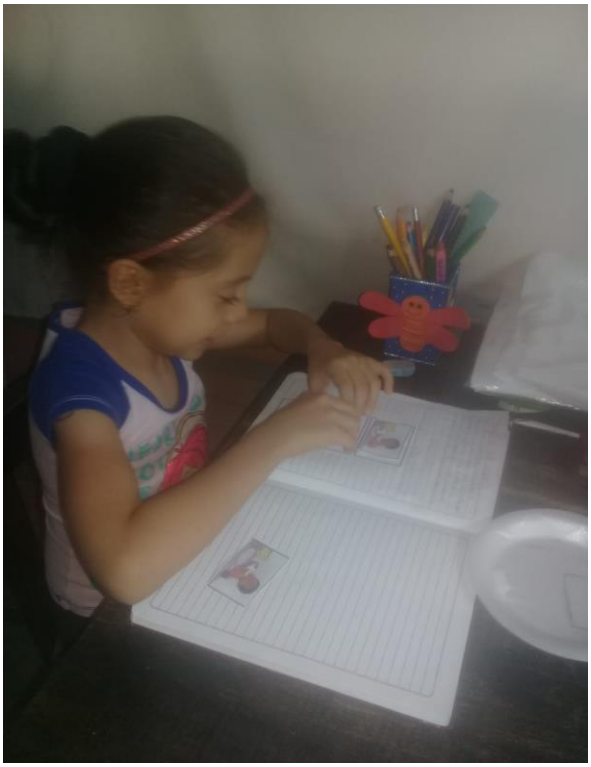
María es una niña estudiosa, y soñadora y un día soñó que quería ser bailarina y se lo comento a su mamá. Y la mamá le dijo sueño y María creció y una gran bailaria se convirtio vive con sus padres y tiene una mascota que es un gatico llamado michin. es muy tierno juguetón, María ahora es muy feliz con su familia y su gato michin. Al barrio llego un joven llamado Juan, a pasar los días

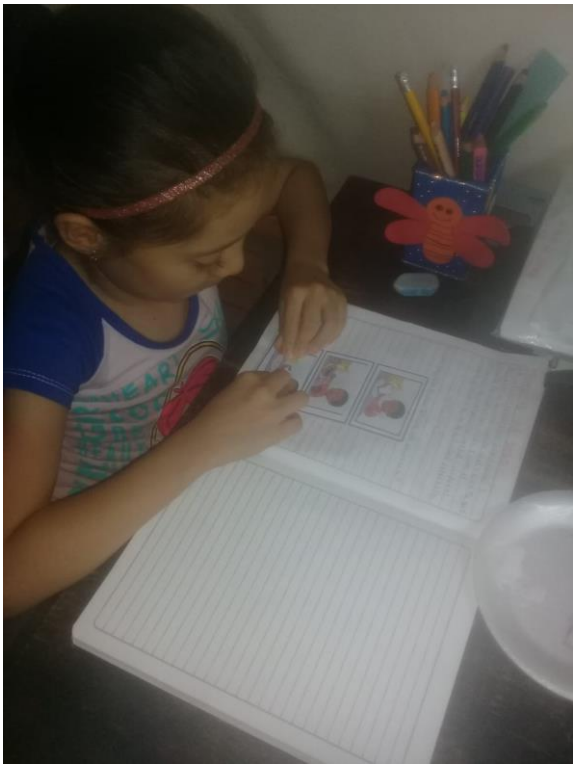
conocio a María y se hicieron buenos amigos, salian a comer al parque, su amiga Juan se volvio muy importante para la familia de María, se la pasaba todos los días en la casa de María.

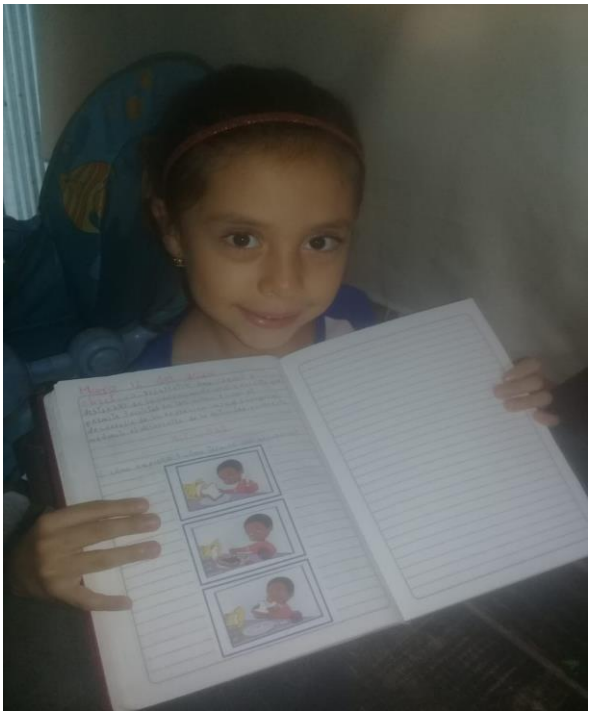
Juan era un joven muy amable. un día decidieron ir a la playa María y su fami y de paso invitaron a Juan para que los acompañaran. María y Juan se divirtieron mu

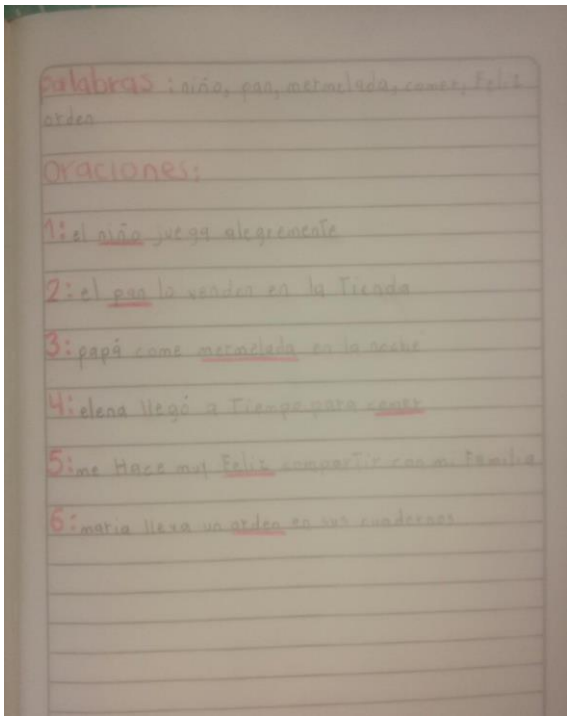
haciendo deporte, por casualidad en la playa había un concurso de baile y María le dijo a Juan que si quería ser su acompañante, para participar como María sabia bailar le enseño y se fueron a participar y ganaron el concurso. y de regreso a casa recordaron su experiencia en la playa

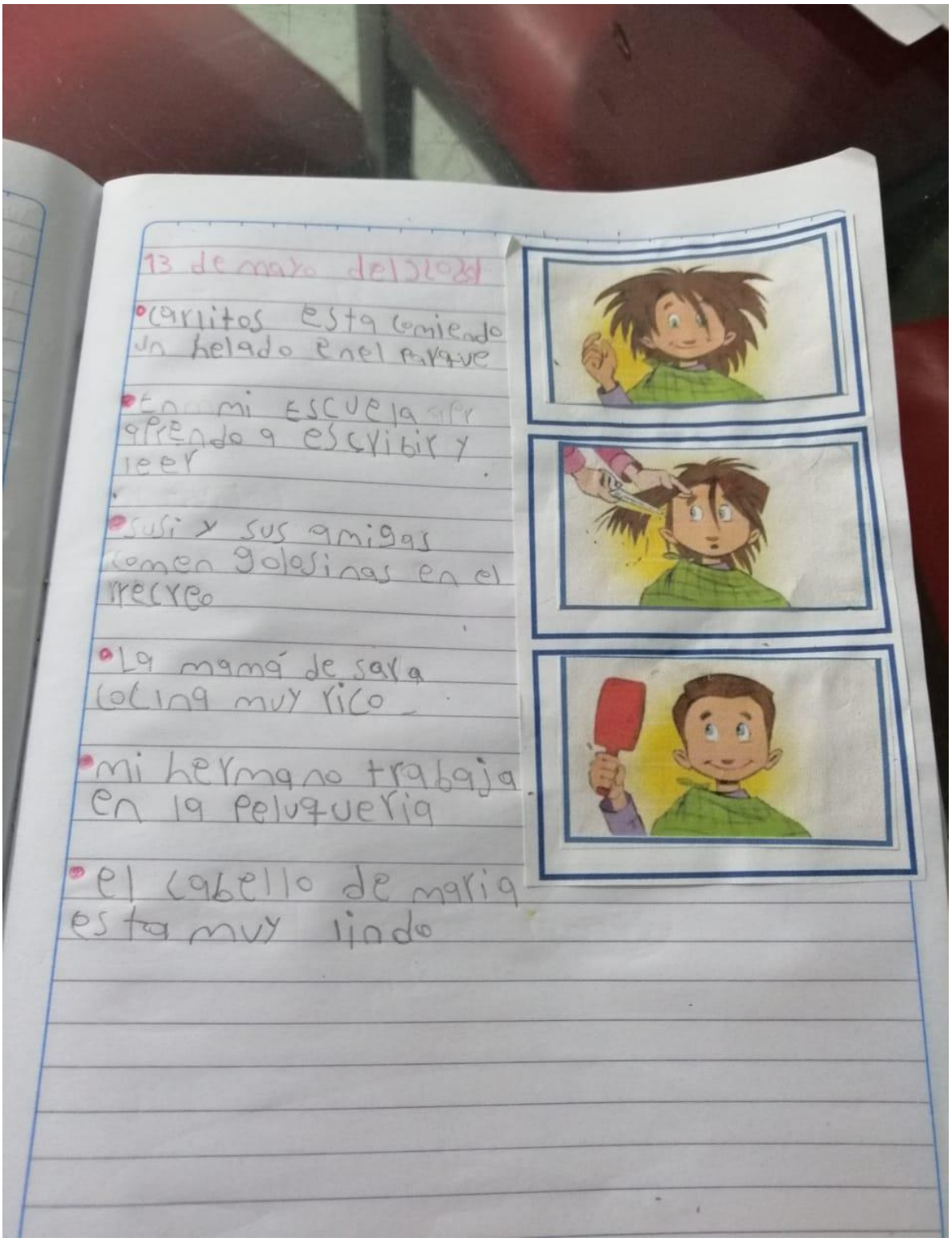
Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 8 - **¿Cómo empieza y cómo termina una secuencia?**





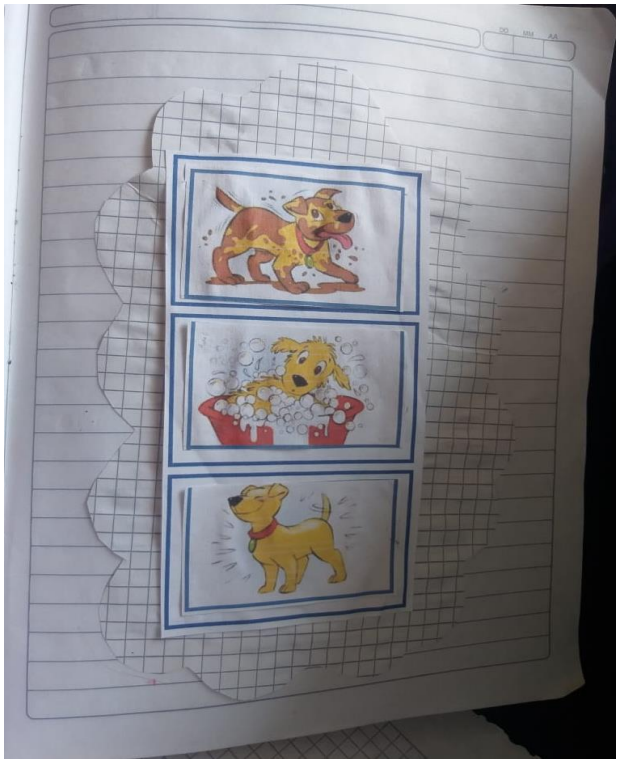






13 de mayo del 2021

- Carlitos está comiendo un helado en el parque
- En mi escuela aprendo a escribir y leer
- Susi y sus amigas comen golosinas en el recreo
- La mamá de sara cocina muy rico
- mi hermano trabaja en la peluquería
- el cabello de maria esta muy lindo



oraciones

Actividad 1.

A Susana le compraron Patines

mi hermana me Presto el Peine

voy a mirar la Pelicula de Piratas

Actividad 2

el Perro esta Sucio

el Perro esta muy embarrado

voy a enjabonar al Perro

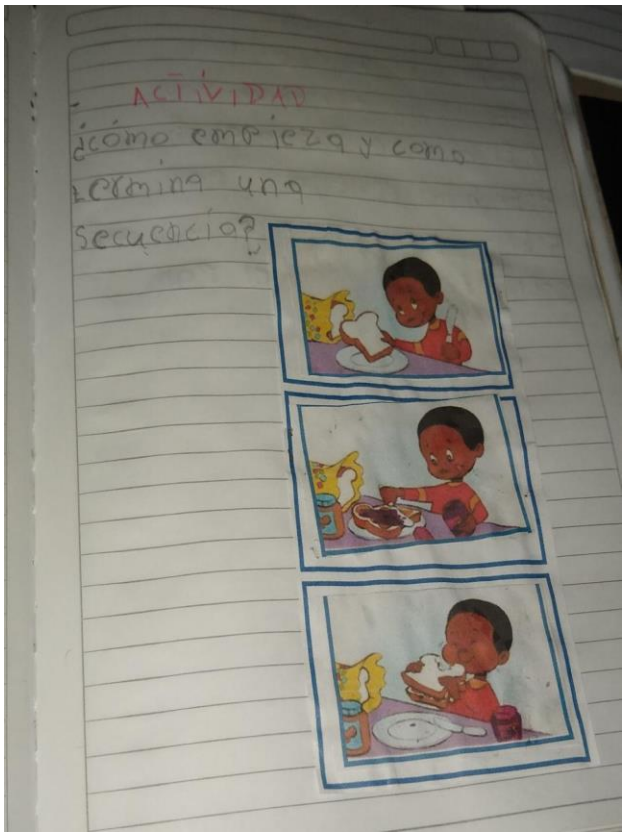
ahora lo voy a enjuagar

el Perro esta limpio

el Perro quedo Feliz

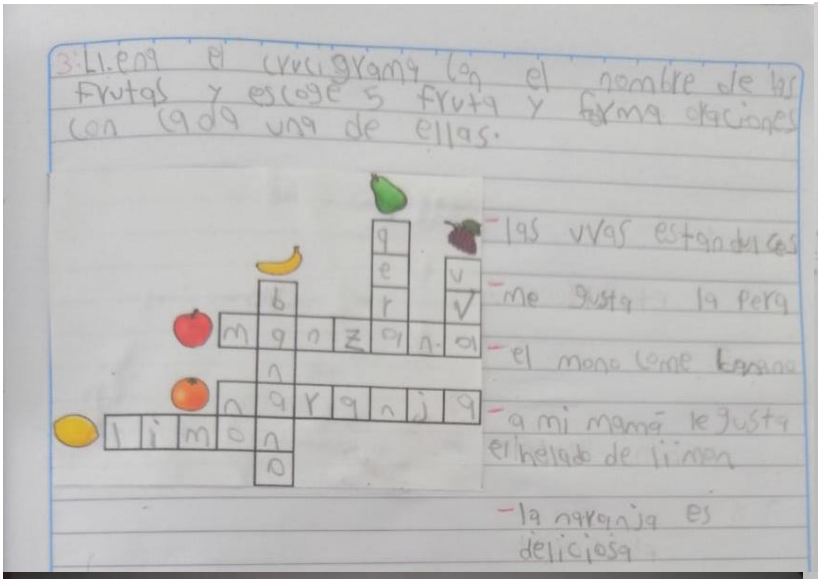
ACTIVIDAD

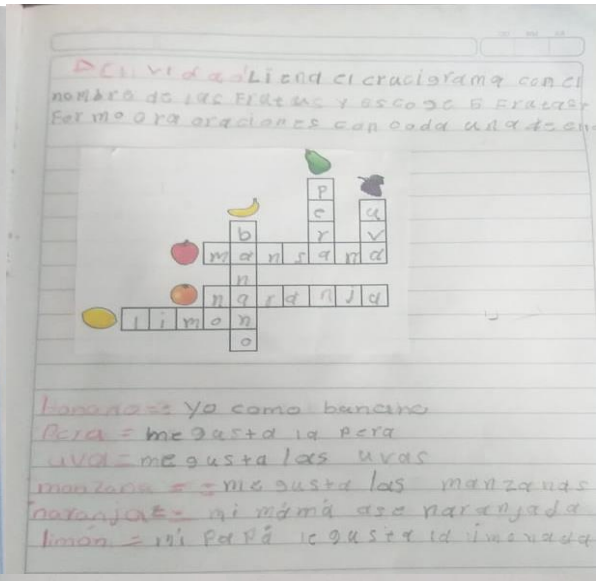
¿como empieza y como termina una secuencia?

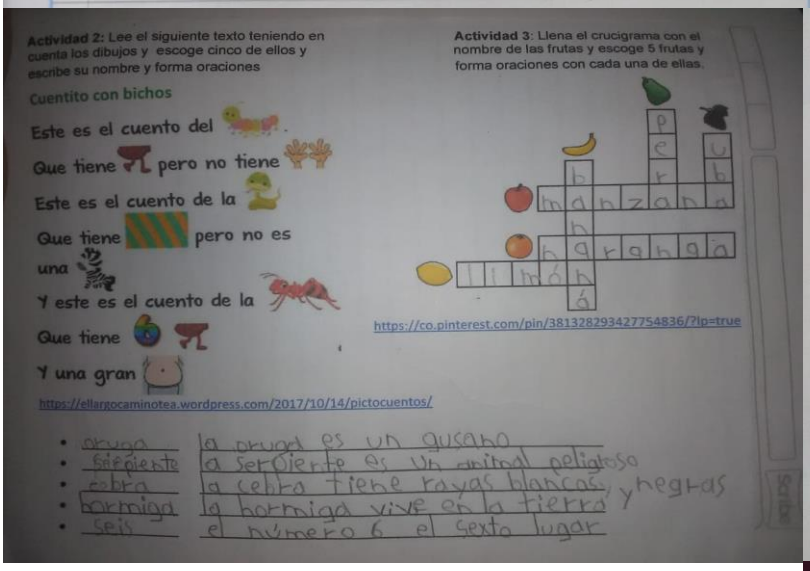


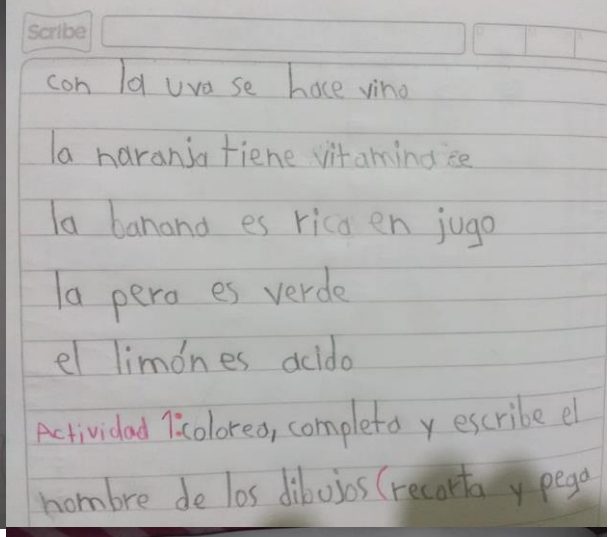
1- El niño Juega con
2- El niño toma un Pan
3- El niño le gusta el chocolate
4- El niño rellena el Pan
5- El niño tapa el Pan con otro
6- El niño se come el Pan.

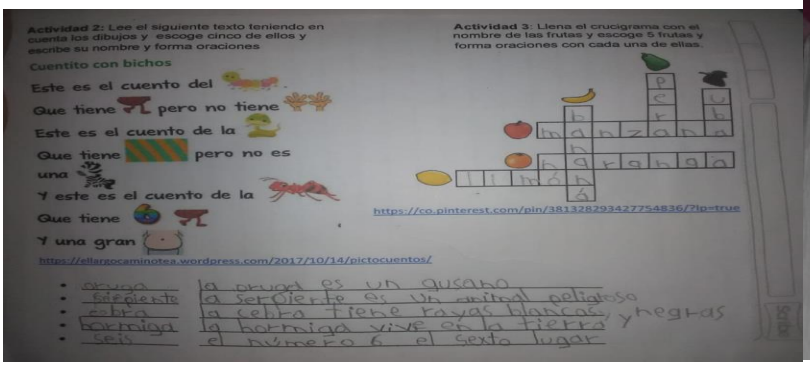
Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 9 - **Crucigramas**

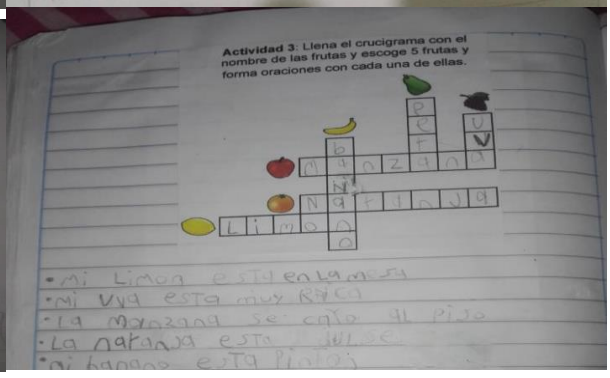


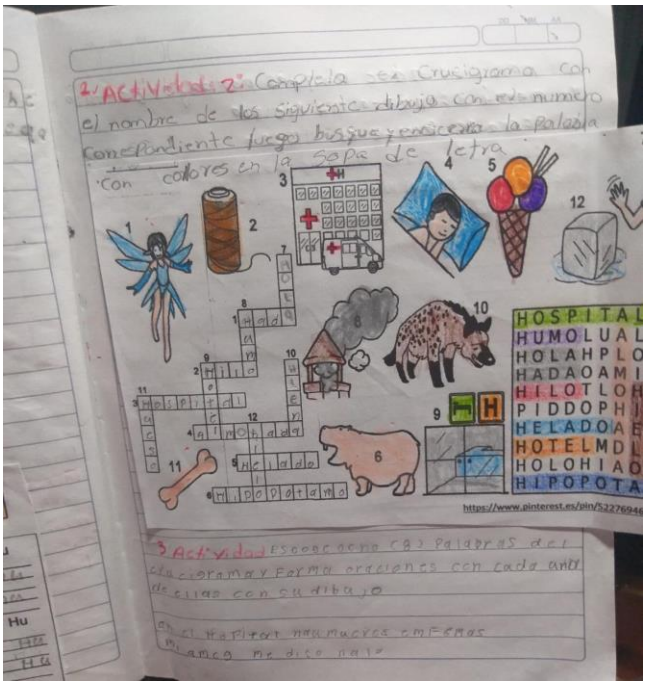


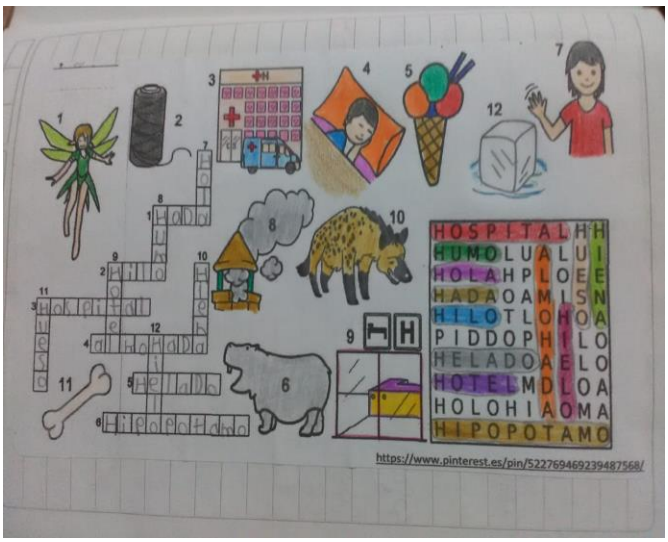


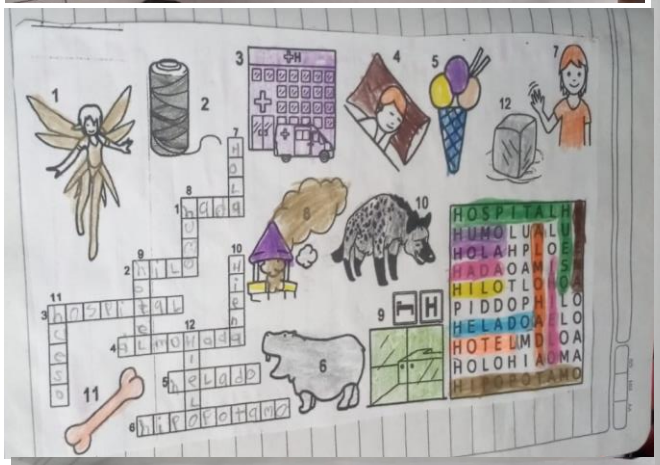


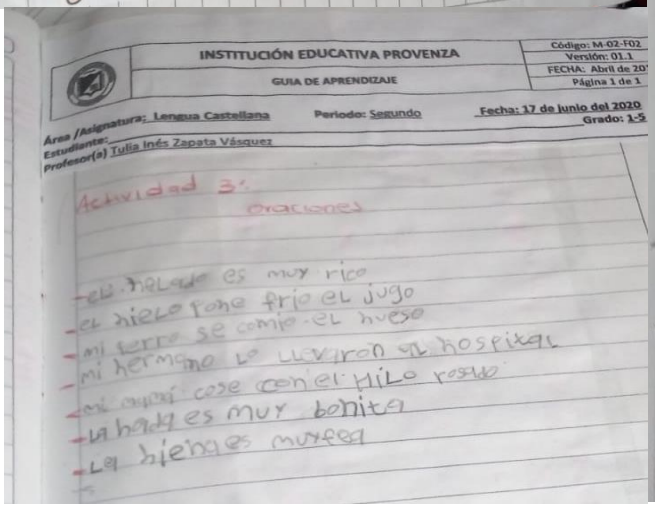











INSTITUCIÓN EDUCATIVA PROVENZA

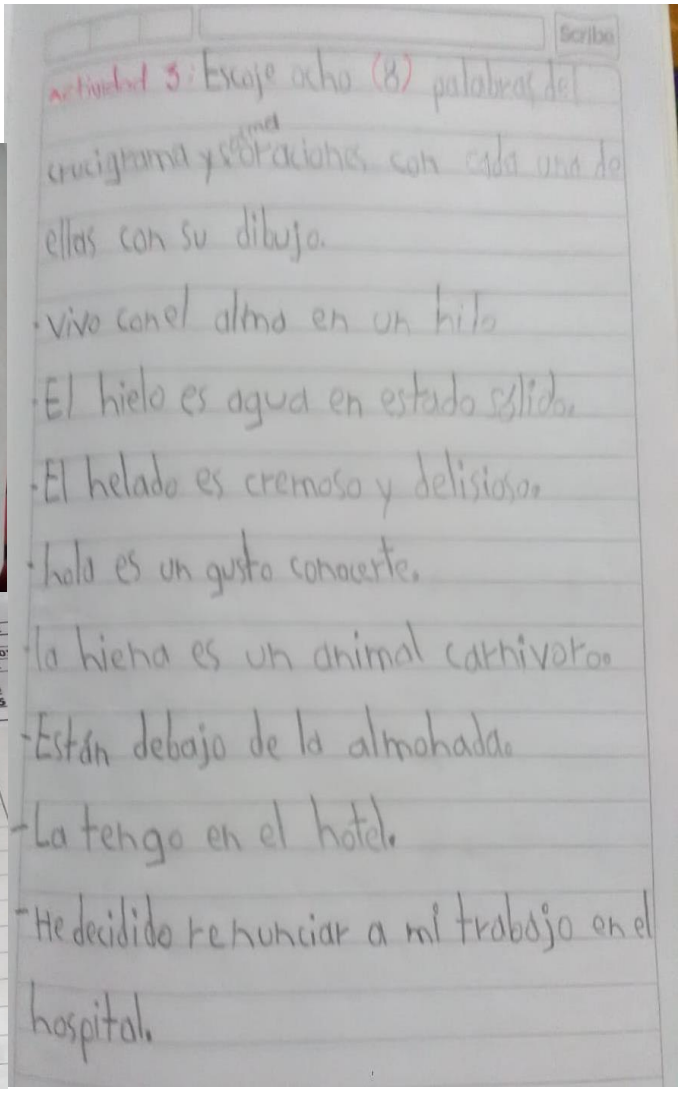
GUIA DE APRENDIZAJE

Código: M-02-F02
Versión: 01.1
FECHA: Abril de 20
Página 1 de 1

Área /Asignatura: Lengua Castellana Periodo: Segundo Fecha: 17 de junio del 2020
Estudiante: Grado: 1-5
Profesor(a) Tulia Inés Zapata Vásquez

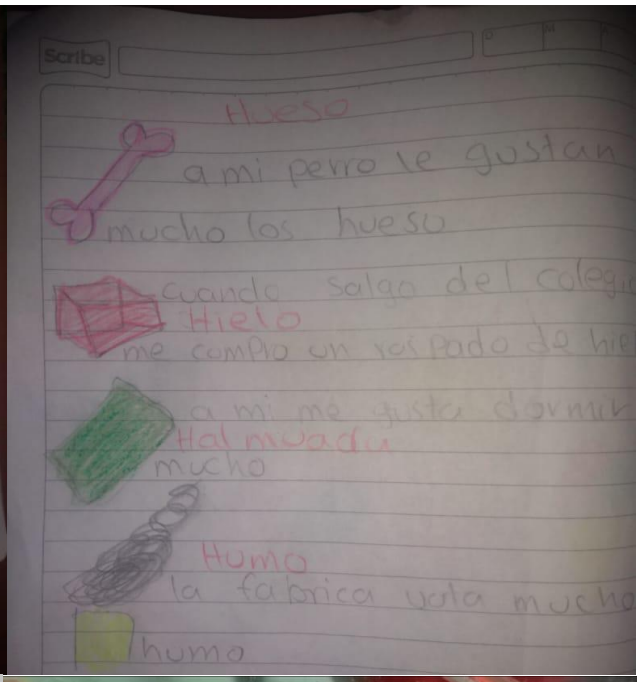
Actividad 3:
Oraciones

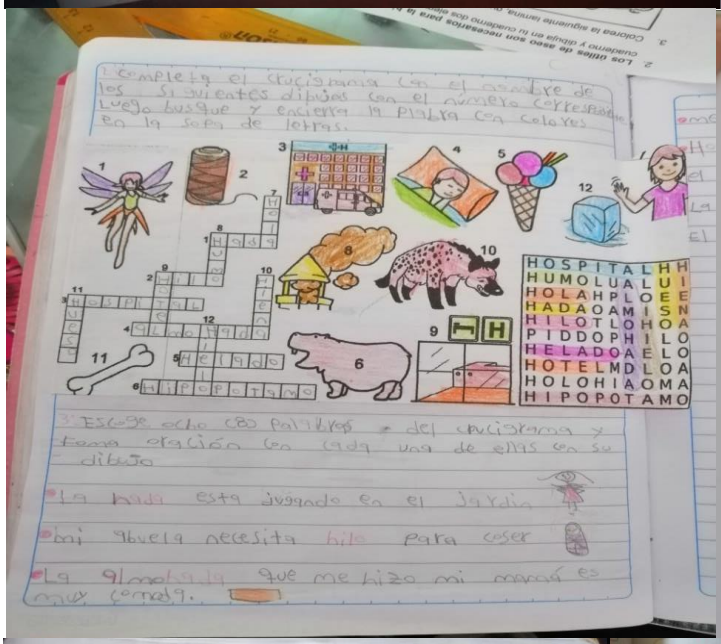
- el helado es muy rico
- el hielo pone frio el jugo
- mi perro se comio el hueso
- mi hermano lo llevaron al hospital
- mi amigo cose con el hilo rosado
- la hada es muy bonita
- la hiena es muy fea

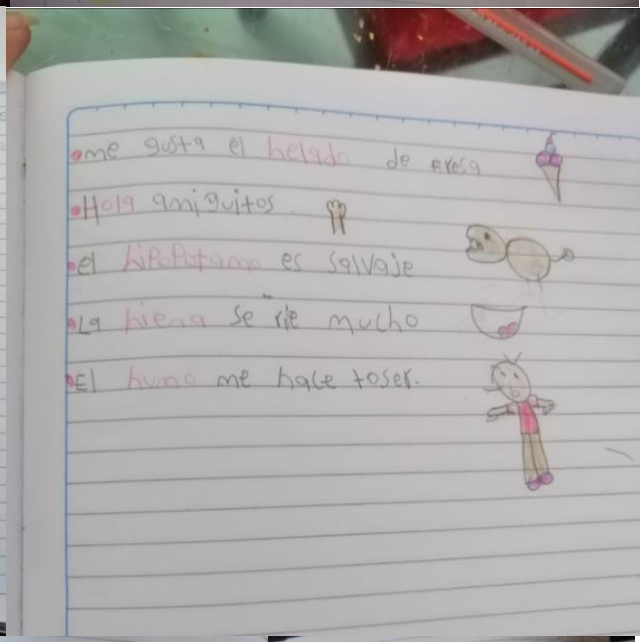

Actividad 3: Escoje ocho (8) palabras del crucigrama y forma oraciones con cada una de ellas con su dibujo.

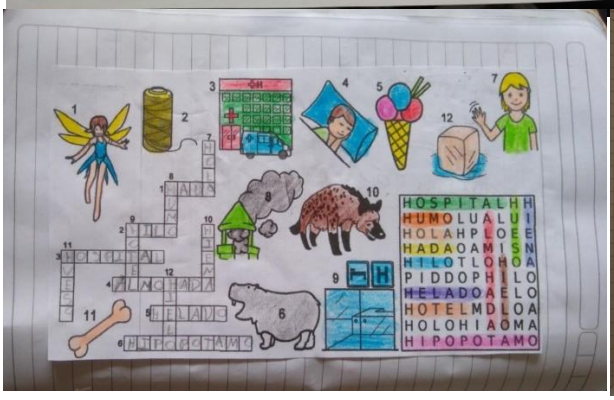
- vivo con el alma en un hilo
- El hielo es agua en estado sólido.
- El helado es cremoso y delisioso.
- hola es un gusto conocerte.
- la hiena es un animal carnivoro.
- Están debajo de la almohada.
- La tengo en el hotel.
- He decidido renunciar a mi trabajo en el hospital.

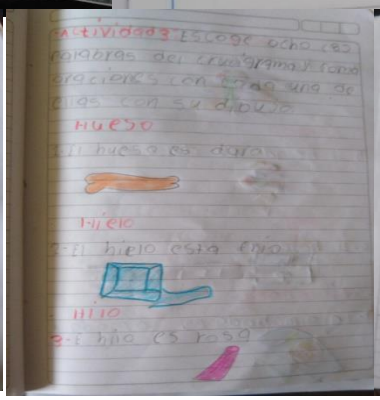
Actividad 2 Completa el crucigrama con el nombre de los siguientes dibujos con el número correspondiente.
HOSPITALHH
HUMOLUALUI
HOLAHPLOEE
HADAOAMISN
HILOTLOHOA
PIDDOPHILO
HELADOAELO
HOTELMDLOA
HOLOHIAOMA
HIPOPOTAMO


Hueso
a mi perro le gustan mucho los hueso
Hielo
me compro un raspado de hie
Humo
la fabrica vota mucho humo


1. Completa el crucigrama con el nombre de los siguientes dibujos con el número correspondiente. Luego busque y encierra la palabra con colores en la sopa de letras.
HOSPITALHH
HUMOLUALUI
HOLAHPLOEE
HADAOAMISN
HILOTLOHOA
PIDDOPHILO
HELADOAELO
HOTELMDLOA
HOLOHIAOMA
HIPOPOTAMO
3. Escoge ocho palabras del crucigrama y forma oración con cada una de ellas en su dibujo
La hada está jugando en el jardín
mi abuela necesita hilo para coser
La almohada que me hizo mi mamá es muy cómoda.

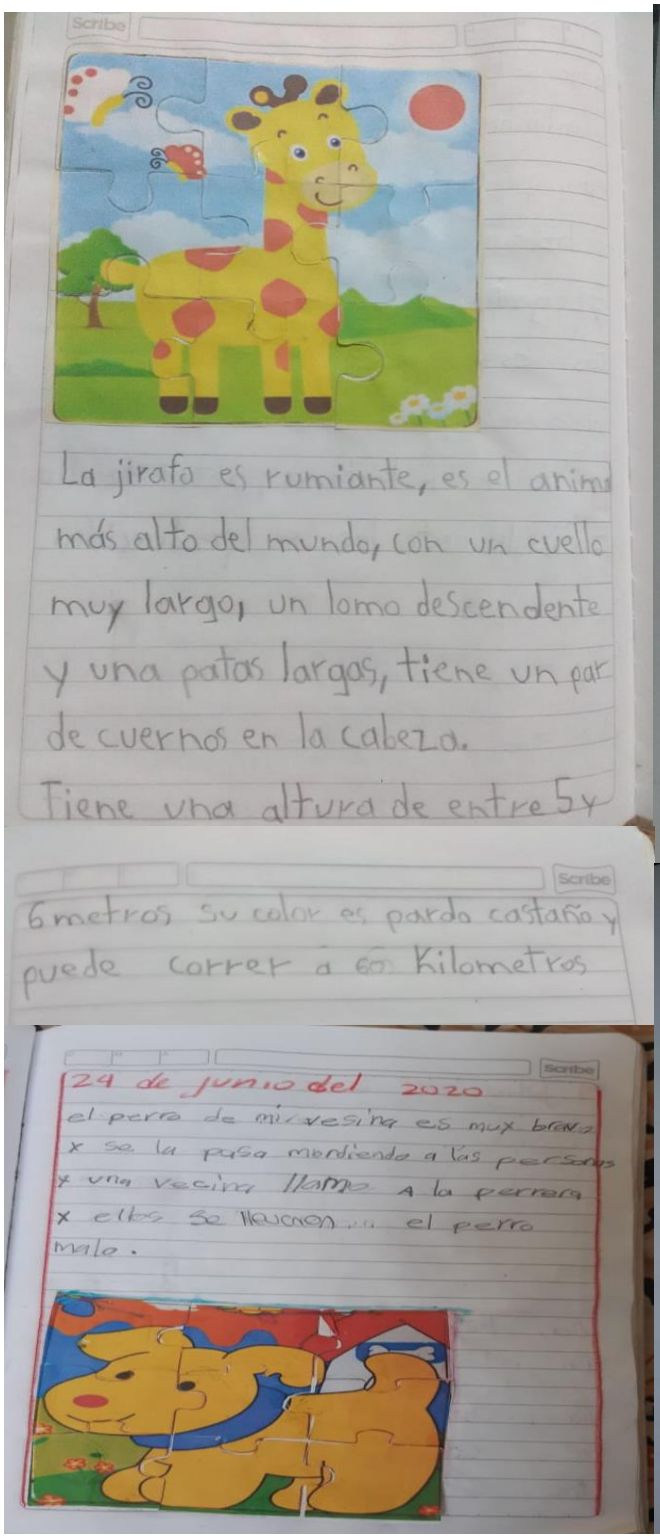

me gusta el helado de fresa
Hola amiguitos
el hipopotamo es salvaje
La hiena se ríe mucho
El humo me hace toser.

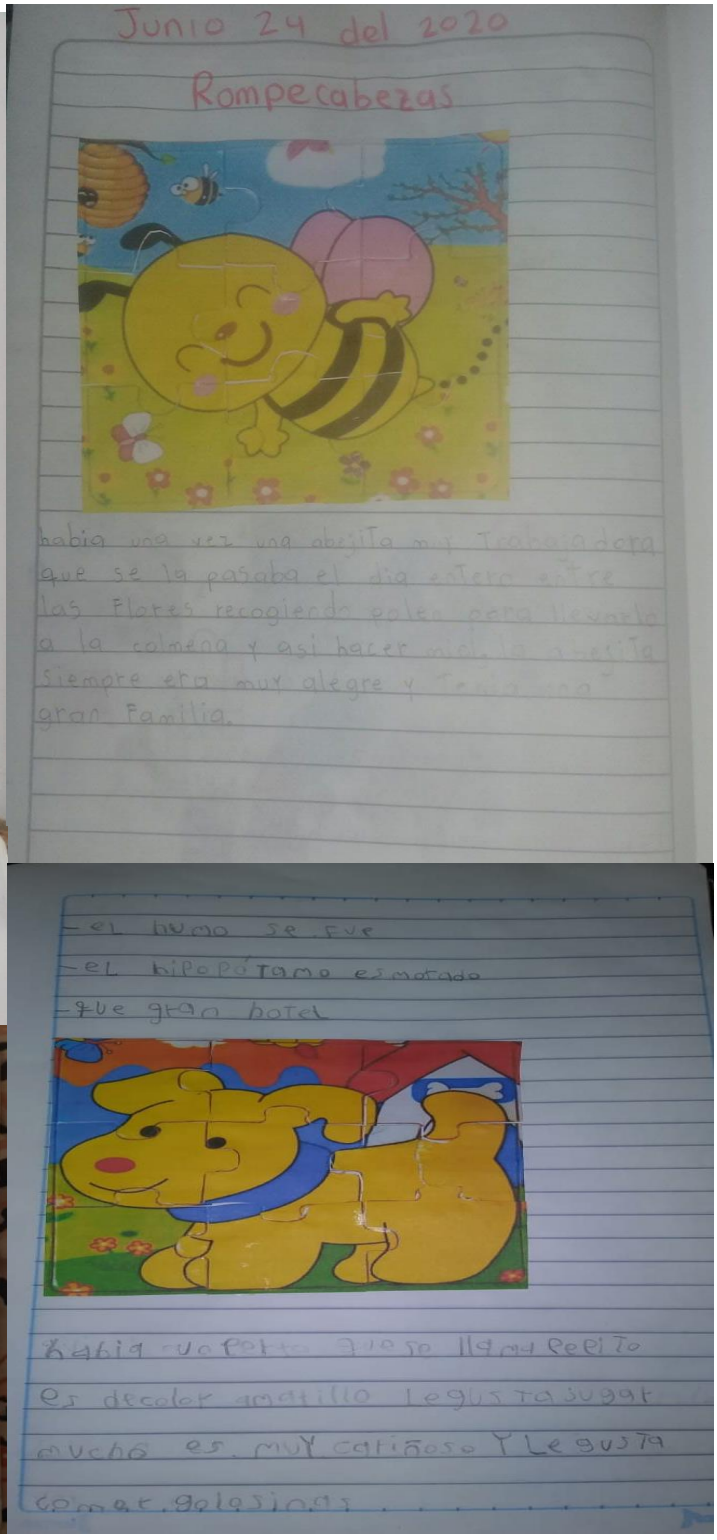

HOSPITALHH
HUMOLUALUI
HOLAHPLOEE
HADAOAMISN
HILOTLOHOA
PIDDOPHILO
HELADOAELO
HOTELMDLOA
HOLOHIAOMA
HIPOPOTAMO

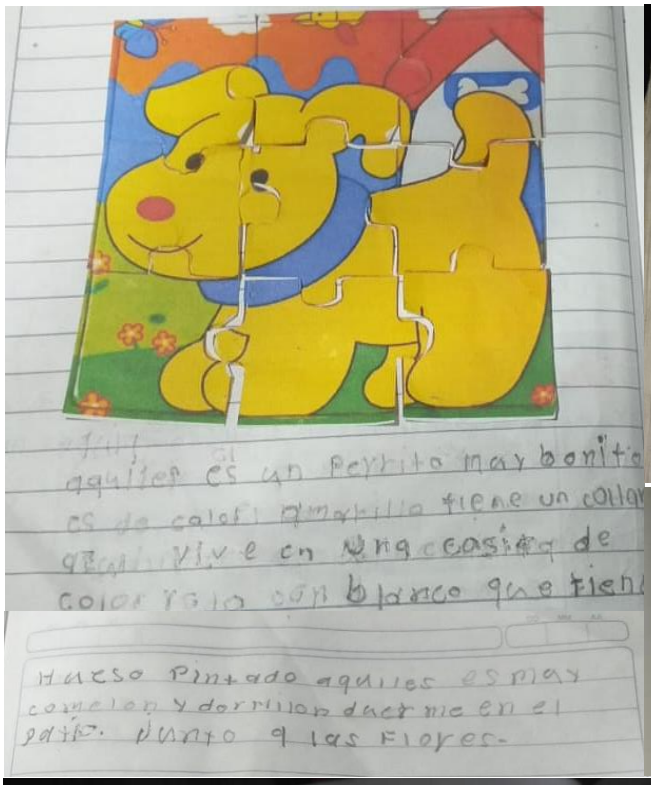

Actividad 3 Escoge ocho palabras del crucigrama y forma oraciones con cada una de ellas con su dibujo
HUESO
El hueso es duro
HIELO
El hielo esta frio
HILO
El hilo es rosa

Hada
El hada vuela
Helado
El helado es dulce
Hotel
El hotel es lejos
Almohada
La almohada es comoda

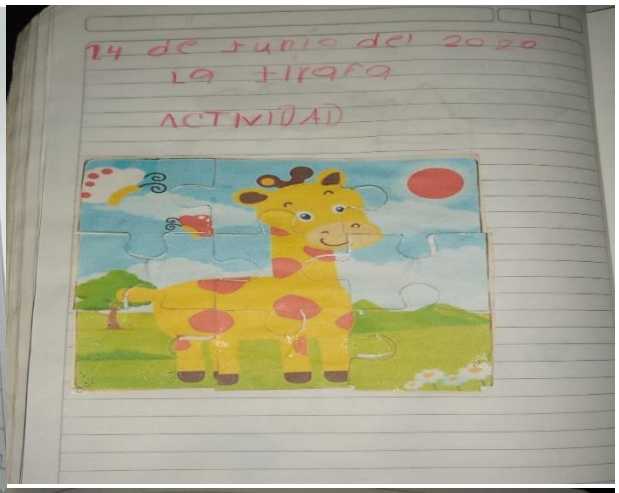
Evidencia Fotográfica Sesión Pedagógica N° 10 - **Mis pequeñas creaciones por medio del rompecabezas**



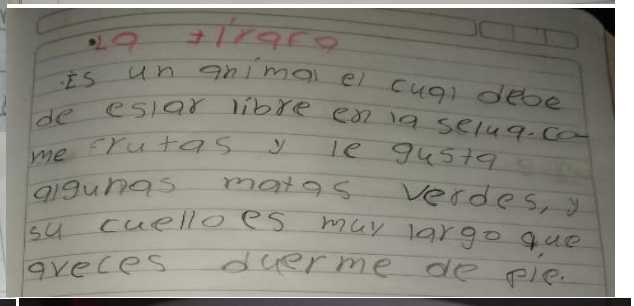




aquiles es un perrito muy bonito es de color amarillo tiene un collar rojo vive en una casita de color rojo con blanco que tiene un hueso pintado aquiles es muy comelon y dormilon duerme en el patio junto a las flores.



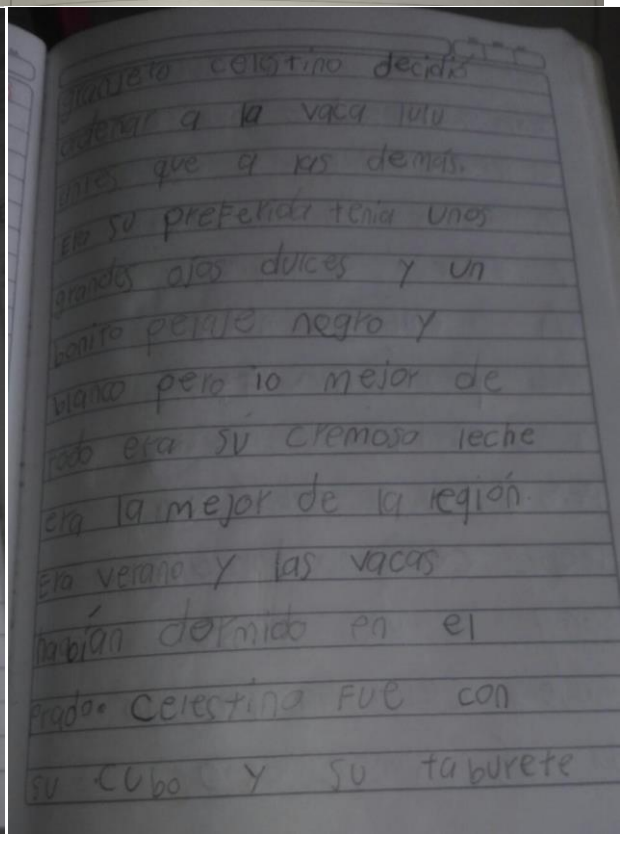
14 de junio del 2020
La jirafa
ACTIVIDAD



La jirafa
Es un animal el cual debe de estar libre en la selva. Come frutas y le gusta algunas matas verdes, y su cuello es muy largo que aveces duerme de pie.

24 de junio
Actividad

El secreto de la vaca lulu
una buena mañana el



El secreto celestino decidió cuidar a la vaca lulu antes que a los demás. Ella su preferida tenía unos grandes ojos dulces y un bonito pelaje negro y blanco pero lo mejor de todo era su cremoso leche era la mejor de la región. Ella verano y las vacas habían dormido en el prado. Celestina fue con su cubo y su taburete

Referencias

Ale, A. (2008). *Investigación Cualitativa en Educación y Pedagogía.* .

Alliende, Condemarin & Milicic. (1972). *Comprensión de Lectura I.* Santiago de Chile, Chile: Galdoc.

Arias G., F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica.* República Bolivariana de Venezuela: Editorial Episteme, C.A.

Arias G., F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica.* República de Bolivariana de Venezuela: Editorial Episteme.

Azcoaga, J. (1999). Sistema nervioso y aprendizaje. Aprender a leer y escribir. . *Revista Universal. México.*

Balanta, Díaz & González. (2015). *a Lectoescritura en Las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, Sede "Niño Jesús De Atocha". Fundación Universitaria los Libertadores. Ciudad de Cali, Valle del Cauca, Colombia*. Obtenido de https:repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/433/BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf.

Ballesteros, I. (2019). *La Pedagogía del Juego en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. (Trabajo de grado de maestría).* Obtenido de Universidad Santo Tomás, en la ciudad de Bogotá, Colombia.: https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18531/2019Ingrithballesteros.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Barkley, K. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario.* Madrid, España: Morata.

Bernal, C. (2009). *Metodología de la Investigación.* México: Pearson Prentice Hall.

Braslavsky, B. (2005). *Enseñar a entender lo que se lee. La alfabetización en la familia y en la escuela.* . Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica. .

Bruner, J. (1984). *Juego Pensamiento y Lenguaje.* . Madrid, España: Alianza Editorial. .

Calero, M. (2003). *Educar jugando.* Ciudad de México, México: Alfaomega. Grupo editor.

Cáñaz, B. (2015). Importancia del juego en el proceso de lectoescritura de niños de 6 a 7 años (Grado). *Universidad de los hemisferios.*, 22 -27.

Castillo, I. (2017). *Diario de campo: para qué sirve, ejemplos*. Obtenido de https://www.lifeder.com/diario-de-campo/

Castro, Cabrera & Trujeque. (2014). *Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. (Tesis de maestría)*. Obtenido de In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos (pp. 127-134). ISBN 978-607-8324-21-7

Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta, 5(16).* . Obtenido de Recuperado de http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf

Chomsky, N. (1965). *Teoría del Desarrollo del Lenguaje.* Madrid - España: Visor.

Chung Pinzas, A. (2017). *La observación participante y no participante*. Obtenido de https://ramonchung.wordpress.com/2017/11/19/la-observacion-participante-y-no-participante/

Corbin, Strauss. (1990). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. *Medellín, Antioquia: Editorial Universidad de Antioquia. ISBN: 958-655-624-7 (volumen) ISBN: 958- 655-623-9.* .

Coronel, D. (2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado (tesis de maestría).* Obtenido de Universidad de Carabobo, Venezuela: http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1348/1/dcoronel.pdf

Díaz, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista.* Ciudad de México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V. D.F.

Doman, G. (2008). *Cómo enseñar a leer a su bebé.* . Madrid, España: EDAF.

Flinchun, B. (1988). "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow". *Journal physical Education, Recreation and Dance*, 62-67.

Froebel, F. (1989). *La Educación del hombre.* Madrid, España: Alianza.

Gálvez, J. (2013). Métodos y técnicas de aprendizaje. Teoría y práctica. (Quinta Edición). Ctota. *Quinta Edición). Ctota: Ediciones Valeria*.

García, Pascuas. (2014). *La Lecto - Escritura estrategia para un mejor desempeño del conocimiento escolar (Trabajo de Maestría)*. Obtenido de Universidad del Tolima de la ciudad de Ibagué, Tolima: http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1186/1/RIUT-BHA-spa-2014-Lecto-escritura%20estrategia%20para%20un%20mejor%20desempe%C3%B1o%20del%20conocimiento%20escolar.pdf

Gómez, N. (2018). *El juego didáctico como estrategia para fortalecer la producción de textos descriptivos en los estudiantes del grado tercero de educación básica primaria de la Institución Educativa Villas de San Ignacio.* Obtenido de Trabajo de Maestría de la Universidad de Santander de Bucaramanga, Colombia.: https://drive.google.com/file/d/1UffJcCX8Yea-GgZYE3iwuHP5r2RDEsyz/view?pli=1

Gutiérrez, R. (2016). *Efectos de la lectura dialógica en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de Educación Primaria*. Obtenido de ISSN 2254-4372. Recuperado el 30 de marzo de 2016, de http://www.ehu.eus/ojs/index.php/psicodidactica/article/view/15017/14046.

Hernández, Fernández & Baptista. (2006). Hernández, R. Fernández, C. Baptista, Metodología de la investigación. *Cuarta edición México, Ciudad de México: McGraw-Hill, ISBN: 970-10-5753-8.*

Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación* (Vol. III). México: McGraw- Hill.

Latorre, A. (2003). *La investigación–acción: Conocer y cambiar la práctica educativa.* Barcelona - España: Editorial Graó. ISBN: 978-84-7827-292-1.

Luna, S. (2018). *Ludopedagogía en el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Eustorgio Colmenares Baptista.* Obtenido de. (Trabajo de grado de maestría). Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia.

Mari, R. (2001). *Diagnóstico pedagógico: un modelo para la intervención psicopedagógica.* Barcelona, España: Ariel, S.A. ISBN- 10:84-344-2663-4.

MEN. (2011). *Plan Nacional de Lectura y Escritura de Educación Inicial, Preescolar, Básica y Media. Bogotá, Colombia*.

Mier, M. (2017). La secuencia de imágenes: estrategia favorable en la producción de textos narrativos en los estudiantes de grado 5° de la institución educativa Millán Vargas. *PAIDEIA, No. 22. Universidad Surcolombiana - Facultad de Educación.*, https://core.ac.uk/download/pdf/229710097.pdf. Municipio de Sampués – Sucre p. 126.

Moll, l. (1998). *Vygotsky y la educación.* . Buenos Aires, Argentina: Aique.

Paredes, M. (2013). *La lectura de la decodifcación al hábito lector.* Obtenido de http:www.razonypalabra,org.mx/libros/libros

Peiró, E. (2017). *Ejemplos de diario de campo*. Obtenido de https://www.milejemplos.com/cartas/ejemplo-de-diario-de-campo.html

Pestalozzi, J. (1996). *Cartas sobre Educación Infantil. Madrid.* España: Tecno.

Piaget, J. (1972). *Teoría del desarrollo cognitivo. Totowa.* NJ. Nueva York, Estados Unidos: Littlefield.

Poveda, X. (2012). *Importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia. Universidad de San Buenaventura, Bogotá, Colombia*. Obtenido de Recuperado de: http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/82449.pdf.

Reyes, T. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. (Trabajo de grado de doctorado). Universidad de Córdoba, UCOPress. Córdoba, Venezuela: Edita: UCOPress*. Obtenido de https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789

Ríos, H. (1999). *El juego y los alumnos con discapacidad.* . Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

Romero, L. (1997). *El aprendizaje de la lectoescritura.* . Obtenido de www.cepalgeciraslalinea.es/joomla. Republica de Perú.

Santana, T. (2014). *Rompecabezas: Diversión y aprendizaje*. Obtenido de https://blog.seccionamarilla.com.mx/rompecabezas-diversion-y-aprendizaje/

Sierra, M. (2012). *Fortalecimiento de procesos lectores y escritores de los niños y las niñas del grado primero de primaria.* Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/2401/TI_%20SierraTrianaMayra_2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Solé, I. (2001). *¿Lectura en educación infantil? Sí, gracias. En: Bofarlo et al., Comprensión lectora. El uso de la lengua como procedimiento.* Barcelona: Graó.

Soto, R. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Zona Próxima Revista del Instituto de Estudios en Educación. Universidad del Norte,* Issue 27 julio-diciembre, ISSN 2145-9444 (electrónica). 51-65. Doi 10.14482/zp.22.5832. Piedecuesta – Santander.

Valery, O. (2000). Reflexiones sobre la escritura. . *Educere, artículos, años 3, N°9. Caracas, Venezuela.* .

Vásquez, P. (2012). *Importancia de la actividad lúdica en el aula. Universidad Santo Tomas. Bucaramanga, Colombia.*

Vergnaud, G. (2007). ¿En qué sentido la teoría de los campos conceptuales puede ayudarnos para facilitar aprendizaje significativo? *Ponencia presentada V Encuentro Internacional. Aprendizaje Significativo.* Madrid - España.

Vygotsky, L. (1931). *Teoría del aprendizaje. Desarrollo del lenguaje escrito.* Madrid - España: Aprendizaje Visor.

Vygotsky, L. (1934). *Teoría constructivista del Juego.* Madrid, España: Aprendizaje Visor.

Weiss, H. (2014). *Nuevas orientaciones sobre el involucramiento familiar en el aprendizaje.* . Santiago de Chile - Chile: Fundación CAP.

Zabaleta, L. (2000). *Iniciación a la lectoescritura. (3ª edición).* Ciudad de México, México: Alianza.

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. . Ciudad de México: Pax.

Zuloeta, K. (2018). *Estrategia Lúdica de Enseñanza Aprendizaje de la Lectoescritura para mejorar la atención y la Concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo. (Trabajo de grado de maestría).* Obtenido de Universidad Señor de Sipán: http://repositorio.uss.edu.pe/handle/uss/4884 http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/4884/Zuloeta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zúñiga, C. (1998). Aprender a Jugar. Cauca, Colombia: El Educador- Edición 24. *Cauca, Colombia: El Educador- Edición 24.*