

Aprendamos a leer y escribir jugando

Olga Lucía Durán

Trabajo para optar al título de Licenciando en Pedagogía Infantil

Director:

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Valledupar

2022

Resumen

La presente propuesta pedagógica, tiene como propósito fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectoescritura, por medio de estrategias o actividades de juego, en los niños del grado primero, de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre en el municipio de Valledupar. En este grupo se observó que uno de los factores que afectaban el progreso académico de los estudiantes, es el proceso de la lectoescritura.

Se emplea la acción reflexiva en los procesos que caracterizan la enseñanza aprendizaje, en busca de dar solución al problema. La propuesta es de tipo cualitativo y participativo puesto que, mediante la observación y reconocimiento se interpretan las necesidades en la población beneficiada, se reconoce el contexto y se fundamenta la situación problema. Por otra parte, se realiza una inmersión e intervención, en el cual se realiza un diagnóstico e investigación, se reconoce el punto de vista de diferentes actores y se diseña una secuencia didáctica. Finalmente se lleva a cabo una intervención y aplicación, donde se implementa, reflexiona, interpreta, evalúa la consistencia, documenta y socializa la experiencia. Los instrumentos de apoyo utilizados son: diarios de campo, planeación de la secuencia didáctica e implementación de las actividades diseñadas en la misma. La intervención pedagógica fue efectiva, porque se desarrollan actividades de juegos como: “tingo, tingo, tango”, “la pelota preguntona”, “lanza el dado y lee”, “el ahorcado” y “sopa de letras”.

Se obtuvo resultados favorables como: la motivación, agrado, interés, participación y favorecimiento en el aprendizaje de lectoescritura en los niños, en la medida que desarrollan habilidades expresivas, comunicativas, escritas, imaginativas, creativas, entre otras. Se concluye que, se puede generar experiencias en la práctica pedagógica, investigando, planeando e

implementado estrategias lúdicas o juegos que sean diferentes, de agrado para los niños y que contribuyan a fortalecer su aprendizaje.

Palabras claves: Lectoescritura, Juego, Niños, Aprendizaje, Secuencia.

Abstract

The purpose of this pedagogical proposal is to strengthen the literacy learning processes, through strategies or game activities, in first grade children of the Joaquín Ochoa Maestre educational institution in the municipality of Valledupar. In this group it was observed that one of the factors that affected the academic progress of the students is the literacy process.

Reflexive action is used in the processes that characterize teaching-learning, in search of solving the problem. The proposal is of a qualitative and participatory type since, through observation and recognition, the needs of the beneficiary population are interpreted, the context is recognized and the problem situation is based. On the other hand, an immersion and intervention is carried out, in which a diagnosis and investigation is carried out, the point of view of different actors is recognized and a didactic sequence is designed. Finally, an intervention and application is carried out, where the experience is implemented, reflected upon, interpreted, evaluated for consistency, documented, and socialized. The support instruments used are: field journals, planning of the didactic sequence and implementation of the activities designed in it. The pedagogical intervention was effective, because game activities such as: "tingo, tingo, tango", "the inquisitive ball", "throw the dice and read", "the hanged man" and "alphabet soup" are developed.

Favorable results were obtained such as: motivation, liking, interest, participation and favoring the learning of literacy in children, to the extent that they develop expressive, communicative, written, imaginative, creative skills, among others. It is concluded that experiences can be generated in pedagogical practice, researching, planning and implementing ludic strategies or games that are different, pleasant for children and that contribute to strengthening their learning.

Keywords: Literacy, Game, Children, Learning, Sequence.

Tabla de contenido

Introducción	7
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	8
Pregunta de investigación	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	10
Marco de referencia planeación didáctica	13
Planeación didáctica	17
Enfoque didáctico	22
Implementación	26
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	29
Conclusiones	32
Referencias	34
Anexos	36

Introducción

La presente propuesta pedagógica, desarrolla la idea del fortalecimiento de la lectoescritura a través del juego, como elemento de enriquecimiento en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños del grado primero, de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestro en el municipio de Valledupar. Se hace con el fin de reflexionar a acerca de la práctica e investigación pedagógica, en el quehacer docente con la población o sujeto estudio.

Se presenta un análisis general de la propuesta pedagógica, tales como: diagnóstico de la propuesta pedagógica, pregunta de investigación, diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica, marco de referencia planeación didáctica, planeación didáctica, enfoque didáctico, implementación, reflexión y análisis de la práctica pedagógica y conclusiones. El método que se siguió para el desarrollo de la propuesta fue en primer lugar, reconocer el contexto y fundamentar la situación problema, luego se analiza e investiga, posteriormente se planea una secuencia didáctica, se implementa, se reflexiona, se socializa y se documenta lo vivido.

Con el fortalecimiento de la lectoescritura a través del juego, los niños desarrollan diferentes habilidades comunicativas, escritas, lectoras, imaginativas, de concentración, agilidad etc. Igualmente se potencian otros aspectos en su desarrollo como son: su parte emocional, social, cognitiva, psicológica, física y motriz.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica fue realizada en la institución Educativa Joaquín Ochoa Maestre, está ubicada en la Urbanización Mareigua, Cl. 59 #25-95, en el municipio de Valledupar, departamento del Cesar, es un plantel de carácter oficial o público, de naturaleza mixta, con tres jornadas académicas, con una población estudiantil de 3.300 estudiantes repartidos en preescolar, primaria, media y ciclos. Las familias son de bajos recursos, algunas son numerosas, medianas y pequeñas, de bajo nivel educativo y estrato social. El grupo con el cual se llevó a cabo la presente propuesta, son niños que cursan el grado primero, en edades que oscilan entre los 7 a 8 años, en su mayoría con dificultades de aprendizajes, muy vulnerables, con necesidades económicas, alimentarias, de vivienda y de salud.

La propuesta se realiza con el fin principal de fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectoescritura, por medio de la implementación de estrategias didácticas de juego, con el objetivo de obtener aprendizajes significativos en los estudiantes de este curso, puesto que, se evidencia en las observaciones de la práctica pedagógica, que el problema más predominante es el aprendizaje de la lectoescritura. En este sentido, es fundamental desde el ejercicio como docente investigativo, implementar propuestas pedagógicas y didácticas que procedan a fortalecer la lectura desde la comprensión y la escritura desde la producción textual, fortaleciendo el interés, la curiosidad y la imaginación por una literatura significativa en los estudiantes, respondiendo a sus necesidades y exigencias que día a día nos pide la sociedad.

La propuesta se ejecutó con la mayor disponibilidad e interés de potenciar en los estudiantes sus habilidades y capacidades, no solo en el área de la lectoescritura, si no también beneficiar a su desarrollo integral y la adquisición de diferentes saberes y competencias importantes para su crecimiento personal.

Pregunta de investigación

En la Institución educativa Joaquín Ochoa Maestre en el municipio de Valledupar, en el grado primero, se observa que una de las dificultades que están perjudicando el progreso académico de los estudiantes, es el proceso de la lectoescritura; esto, se evidencia en las observaciones realizadas de mi práctica pedagógica. Este problema, se debe en gran parte al poco interés por leer y escribir, repercutiendo negativamente en la fluidez al leer, comprensión lectora y escritura de textos. De igual manera, se observa muy poco acompañamiento de las familias en los procesos de aprendizaje de sus hijos; las familias son de bajos recursos, bajo estrato social y bajo nivel educativo, de aquí parten sus dificultades. Pero también pueden ser debido a problemas socio-económicos, personales, psicológicos, académicos, pedagógicos y familiares.

Es así, que teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario llevar a cabo un proyecto de acción pedagógica, con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectoescritura por medio de la implementación de estrategias didácticas como el juego, a fin de disminuir el bajo nivel en el ejercicio de la fluidez al leer, comprensión lectora y producción de textos, fortaleciendo los procesos de enseñanza presentes en la práctica docente, reconociendo que de un buen proceso de aprendizaje de la lectoescritura, se puede obtener un buen rendimiento académico. Al implementar estrategias didácticas como el juego, se pretende reflexionar desde la práctica pedagógica hacia los niños del grado primero, que conlleven a mejorar el proceso del aprendizaje de la lectoescritura, realizando un trabajo colaborativo entre docentes, familias y estudiantes.

¿De qué manera el juego fortalece los procesos de aprendizaje de la lectoescritura, en los niños del grado primero, de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre en el municipio de Valledupar?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

La investigación de su propia práctica, se refiere al estudio que realizan los docentes y directivos docentes de su realidad escolar, o de algún aspecto específico de esta, es decir, de la parte pedagógica, contexto o entorno, donde lleva a cabo su labor, con el principal o primordial fin de transformarla y mejorarla. “Se caracteriza por retomar como objeto privilegiado la práctica pedagógica de quienes hacen la investigación e implica una decisión explícita de compromiso con la transformación de la realidad existente,” (Pérez, 2003, p. 72).

La pregunta planteada, constituye una investigación sobre la práctica pedagógica en la medida que, se asume el quehacer docente como un compromiso de transformar los procesos de aprendizaje de la lectoescritura con la implementación del juego, puesto que, hoy en día algunos docentes o instituciones educativas todavía aplican metodologías tradicionales con sus estudiantes.

La investigación de la propia práctica, se debe asumir con carácter político, es decir, buscar el bien y beneficio de los sujetos involucrados, interpretando, escribiendo, analizando y reflexionando, lo que se vive o se evidencia en esta realidad. Se buscan soluciones adecuadas a las dificultades o problemáticas que presentan los sujetos implicados. De acuerdo con lo anterior, se aborda el carácter político de la investigación en la propuesta pedagógica, de tal manera, que sea el juego una estrategia didáctica adecuada y beneficiosa, a fin de fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes.

Tal cual como plantea Pérez (2003):

[...]este tipo de investigación asume una perspectiva histórica e interpretativa, o que implica tomar posición sobre aspectos como los dispositivos de distribución del poder y la

circulación de los significados. En otras palabras, este tipo de investigación está marcada política e ideológicamente. (p. 72)

La perspectiva crítica que aborda la propuesta pedagógica, hace referencia al análisis y reflexión del fortalecimiento de la lectoescritura, por medio de la implementación de juegos, con el fin de comprobar, si con la implementación del juego se beneficia el aprendizaje. Igualmente, observar y analizar, cuál es la actitud que muestran los estudiantes en el desarrollo de las actividades, si son de su agrado, si en mayor parte participan en el desarrollo de las mismas y si se observa interés y motivación por parte de los niños en cada una de las actividades que se llevan a cabo.

Desde la práctica pedagógica, se contribuye a que los estudiantes sean autónomos, responsables, libres y capaces, en cuanto que, son quienes construyen su aprendizaje, se hacen partícipes, se relacionan, socializan, deducen, analizan, expresan y comunican sus puntos de vista, su criterio o razón de lo que piensan y consideran, en la medida que juegan, se apropian, se motivan, aprenden a cumplir reglas, normas y se cultivan valores como: la responsabilidad, el respeto, libertad, solidaridad, bondad, entre otros.

Llevar un diario de campo, fomenta el desarrollo de las capacidades como maestra/o, en la medida que, es un elemento de la investigación de gran utilidad, el cual permite escribir sus experiencias vividas en el desarrollo de su práctica pedagógica, realizar un proceso de observación, análisis y reflexión. Igualmente es allí, donde registra lo significativo, o lo que por el contrario no fue útil con las estrategias aplicadas, para posteriormente buscar o investigar otras soluciones a las dificultades o problemáticas que se presentan en el contexto educativo, donde se desempeña como maestra/o. “El diario ejercita tres procesos formativos: la apropiación del

conocimiento, la metacognición, la competencia escritural y el sentido crítico” (Azalte, Puerta & Morales, 2008, citado en Espinoza & Ríos, 2017).

Marco de referencia planeación didáctica

Ser competente no quiere decir tener mayor poder o dominio sobre los demás o los otros, sino todo lo contrario, ser competente es cuando se busca el bien común, se es solidario, saber relacionarse y convivir con los demás, iniciando con la familia, en el trabajo, la comunidad y la sociedad, se tiene un sentido ético y profesional.

La formación en competencias se basa en un aprendizaje significativo y formación humana integral, se llevan a cabo propuestas, donde se combina la práctica con la teoría, se promueve el aprendizaje autónomo, proyecto ético de vida, el espíritu emprendedor basado en el crecimiento personal, económico y social, una formación donde se propongan proyectos de solución a problemas, se trascienda lo tradicional y se construya nuevos modelos o paradigmas en la educación actual.

Medina y Tobón (2010) argumenta:

En este sentido, un reto importante es orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral, que debe ser la finalidad de la educación, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales; [...] (p. 91 y 92)

La propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencias, en la manera que por medio de la implementación de estrategias pedagógicas como lo es el juego, se pretende fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en los niños del grado primero, con el fin de lograr aprendizajes significativos. Igualmente se quiere que ellos sean los que construyan su aprendizaje, que sean autónomos, se interesen y se motiven por aprender. El maestro/a debe transformar esas rutinas metodológicas tradicionales. Así mismo, con la implantación de estrategias pedagógicas como el juego, no solo se fortalece la lectoescritura, sino que también

ayuda a su formación humana integral, es decir, aprenden a convivir, socializan, comparten, expresan, comunican, cultivan sus valores, entre otros tantos beneficios que aportan a su desarrollo integral. Edgar Morín, Tobón señala que “las competencias no producirán ningún cambio significativo si no cambiamos nuestra manera de pensar y sentir lo que es la formación de las personas, [...]” (Medina & Tobón, 2010, p. 92).

Según Tobón (2010) se comprenden: “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 92).

Considerando el planteamiento anterior, las competencias son paradigmas o modelos con las que se busca la formación de las personas integralmente, puesto que, cada uno es un ser diferente, que poseen cualidades, capacidades, costumbres, cultura, sentimientos, actitudes... que son únicos y distintos, por lo tanto, cuando el docente es reflexivo, crítico, investigativo en su propia práctica pedagógica, esta brindado progreso y calidad en la educación.

No se debe entender las competencias como una panacea o solución a todos los problemas educativos, por cuanto, se debe tener en cuenta que la educación está constantemente cambiando, de ahí que el docente debe estar en continua actualización e investigación, teniendo en cuenta que están formando seres humanos, que son diversos, aprenden de forma distinta y tiene múltiples inteligencias.

De acuerdo con Medina y Tobón (2010, p. 92). “[...] se integra el saber ser (automotivación, iniciativa, valores y trabajo colaborativo con otros) con el saber conocer (conceptualizar, interpretar y argumentar) y el saber hacer (aplicar procedimientos y estrategias), [...]”. En relación a lo anterior, la propuesta pedagógica integra el *saber* en la medida que se poseen los datos, conocimientos y conceptos que se relacionan con la temática a tratar en el

proyecto que es la lectoescritura. Estos se adquirieron por medio de la observación en la práctica pedagógica, el estudio y la investigación. Con respecto al *saber hacer*, integra la propuesta pedagógica en la medida que, se tiene como fin implementar estrategias de juegos que sean adecuadas y agradables para los niños, y a su vez se logró fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura de la mejor manera. Con relación a *saber ser*, integra la propuesta pedagógica en la medida que, por medio de la implementación de estas estrategias de juegos, se pretende desarrollar en los niños diferentes valores, integración de unos con otros, aprendan a trabajar en equipo, se motiven, tomen iniciativas y sean autónomos en su propio aprendizaje.

Como se plantea en Medina y Tobón (2010). Tobón clasifica las competencias en:

[...] básicas, genéricas y específicas. Las competencias básicas son fundamentales para la vida; las genéricas, son comunes a diversas ocupaciones y profesiones; y las específicas, son propias de una determinada ocupación o profesión; sin embargo, dice, en la práctica es insostenible separar las competencias básicas de las genéricas, porque ambas clases de competencias comparten muchos elementos comunes, por tanto, en realidad sólo hay dos clases de competencias: básicas o genéricas y específicas. (p. 92 y 93).

De acuerdo a lo anterior, las competencias que hacen parte de la práctica pedagógica, deberían ser todas, puesto que, las básicas como dice el autor son importantes para la vida, con esto se comprende que se deben adquirir estas competencias y aplicarlas en la vida personal, laboral y profesional, si no se tienen en primer lugar las competencias básicas, no se tendrían las demás. Las competencias genéricas como lo dice el autor, son las que son comunes en las diferentes profesiones, en decir, en el caso del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, es común con los programas de Escuela de Ciencias de las Educación (ECEDU), se entiende

entonces, que estas competencias las deben tener todos los profesionales que son comunes, y las deben aplicar en su campo laboral. Finalmente, las competencias específicas son propias de la profesión, por lo tanto, en la práctica pedagógica se debe aplicar las competencias propias del profesional Licenciado en Pedagogía Infantil de la UNAD.

Planeación didáctica

“Aprendamos a leer y escribir jugando”, es el título que lleva la presente planeación y que se desarrollara con niños en edades de 7 a 8 años del grado primero, en la asignatura de Lectoescritura y organizada en 3 actividades.

Para iniciar, la actividad No. 1: “Me gusta leer cuentos”. Desarrolla competencias como el reconocimiento en los textos literarios de la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. (DBA 3), interpretar diversos textos literarios a partir del reconocimiento de elementos formales y los relaciona con sus experiencias personales. (DBA 4), interpretar diversos tipos de textos a partir del lenguaje verbal y no verbal que estos contienen. (DBA 6). Los Aprendizajes esperados, predice contenidos del texto a partir de los títulos, subtítulos e imágenes que los acompañan. (Microhabilidad – comprensión: 3), reconoce el tema, los personajes, el lugar y algunas acciones que suceden en la historia. (Microhabilidad – comprensión: 4), lee textos en voz alta para adquirir progresivamente fluidez, atendiendo al ritmo, la entonación y las pausas. (Microhabilidad – comprensión: 14).

En el momento de inicio o saberes previos, se realiza una presentación de títeres por parte de la docente, sobre la narración del cuento “Paty y Poty”, donde los niños reflexionan y comentan sobre el cuento. La estrategia de evaluación llevada a cabo en este momento, es de tipo diagnóstico, mediante la observación se evalúa la motivación, interés y participación. Los recursos didácticos utilizados son: dos títeres de una niña (Paty) y un niño (Poty), teatrín, imágenes de un hada y de un dragón.

El segundo momento es el desarrollo o gestión del conocimiento, aquí los niños con orientación de la maestra, leen el cuento “La brujiita dulce”, mediante el juego “tingo, tingo,

tango”, la maestra comenta sobre cómo se lleva a cabo el juego, se inicia el juego, el niño/a quien quede con la pelota, le corresponde leer un párrafo del cuento, pasa a cantar el tingo, tingo, tango y así sucesivamente se desarrolla el juego hasta terminar de leer todo cuento. La Estrategia de evaluación que se ejecuta, es de tipo formativo, se evalúa el proceso no los resultados. Los recursos didácticos utilizados son: cuento ilustrado impreso “La brujita dulce” y pelota de caucho.

El tercer momento es el cierre o socialización, aquí se realiza la comprensión lectora del cuento leído por medio del juego “la pelota preguntona”, la maestra explica a los estudiantes en que consiste el juego, lanza la pelota a algún niño/ña y le realiza una pregunta relacionada con el cuento. Finalmente, dibujan en una hoja de block como se imaginaban la brujita y la lluvia de caramelos que arrojaba el volcán. La estrategia de evaluación es sumativa, se evalúa si se logró en los estudiantes las competencias y aprendizajes esperados. Los recursos didácticos utilizados son: una pelota de caucho, hojas de block, lápiz y colores. El producto que logran los estudiantes con el desarrollo de la actividad, es expresiones orales, lectura oral y dibujo en hoja de block.

En la Actividad No. 2: “Juego a adivinar palabras”. Los niños desarrollan competencias como interactúa en dinámicas grupales que incluyen: declamación, canto, música, recitales o juegos de palabras. (DBA 3), identifica la relación entre las letras y sus sonidos para leer convencionalmente. (DBA 6), identifica la relación entre las letras y sus sonidos para escribir convencionalmente. (DBA 8). Se esperan aprendizajes tales como: habla frente a sus compañeros, escribe palabras que inician o finalizan con una determinada letra y las utiliza para participar en juegos, en la creación de textos líricos y en situaciones de clase. (Microhabilidades-Producción: 2), incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido. (Microhabilidades-Producción: 3), usa el nuevo vocabulario aprendido para expresar sus ideas con precisión.

(Microhabilidades -Producción: 6), habla frente a sus compañeros con volumen audible y con pronunciación adecuada. (Microhabilidades-Producción: 8).

En el momento inicial o saberes previos, la docente presenta en el computador, un video de YouTube, de la canción “La fiesta de las letras”, los niños observan y escuchan la canción, posteriormente se comenta sobre la canción mediante preguntas como: ¿qué fue lo que más les gustó del video?, ¿cuáles letras nombra el video o canción?, ¿cuáles letras conocen ustedes?, ¿qué palabras se escriben con A?, ¿qué palabras se escriben con B?, así sucesivamente se sigue preguntando hasta completar las letras del abecedario. La estrategia de evaluación es de tipo diagnóstico, en la medida que se evalúa motivando a los niños, por medio de la canción de “la fiesta de las letras”, el recurso didáctico utilizado es un computador.

En el momento de desarrollo o gestión del conocimiento, se lleva a cabo el juego “El ahorcado”, el cual consiste en adivinar la palabra correspondiente, las palabras que deben adivinar los niños en el juego son: bicicleta, clavel, plancha, escribir y libro; posteriormente leerán las palabras que resultaron del juego, las escriben en su cuaderno y forma frases con cada una de ellas. La estrategia de evaluación es de tipo formativo, se evalúa el proceso no los resultados, los recursos didácticos utilizados son el tablero y marcadores.

En el momento de cierre o socialización, los niños desarrollan una ficha de actividades relacionada con completar palabras, que la maestra les entrega. Finalmente, leen frente a sus compañeros, las palabras que resultaron en el desarrollo de la actividad y forman frases con cada una de ellas. La estrategia de evaluación es sumativa, en la medida que se evalúa si se logró en los estudiantes las competencias y aprendizajes esperados. El recurso didáctico utilizado es, fotocopias. El producto que logran los estudiantes con el desarrollo de la actividad, es la escritura

en el cuaderno de las palabras encontradas en el juego del ahorcado, la construcción de frases de las mismas y ficha de actividades de completar palabras.

En la Actividad No. 3: “Me gusta jugar sopa de letras”. Los niños desarrollan competencias como interactúa en dinámicas grupales que incluyen: declamación, canto, música, recitales o juegos de palabras. (DBA 3), identifica la relación entre las letras y sus sonidos para leer convencionalmente. (DBA 6), identifica la relación entre las letras y sus sonidos para escribir convencionalmente. (DBA 8). Se esperan aprendizajes tales como habla frente a sus compañeros, escribe palabras que inician o finalizan con una determinada letra y las utiliza para participar en juegos, en la creación de textos líricos y en situaciones de clase. (Microhabilidades-Producción: 2), incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido. (Microhabilidades-Producción: 3), usa el nuevo vocabulario aprendido para expresar sus ideas con precisión. (Microhabilidades -Producción: 6), habla frente a sus compañeros con volumen audible y con pronunciación adecuada. (Microhabilidades-Producción: 8).

En el momento de inicio o saberes previos, se lleva a cabo el juego “*Lanza el dado y lee*”, la maestra pega en el tablero un cartel, que contiene unas palabras con su respectiva letra, y un lado de la cara de un dado, luego la docente pasa al frente a un niño para que lance un dado, (dado grande hecho en cartulina) y de acuerdo a la cara del dado que salga, él y los demás niños leen las palabras correspondientes a la misma, luego se pasa a otro niño que lance el dado y así sucesivamente hasta que se termine de leer todas las palabras, posteriormente los niños escriben estas palabras en su cuaderno y cada uno individualmente las lee. La estrategia de evaluación es de tipo diagnóstico, mediante la observación se evalúa, la motivación, interés y participación. Los recursos didácticos utilizados son un cartel elaborado en cartulina y un dado grande elaborado también en cartulina.

En el desarrollo o gestión del conocimiento, se lleva a cabo un juego de sopa de letras de la siguiente manera: la docente pega un cartel en el tablero de una sopa de letras, posteriormente el niño que quiera participar, alza la mano, dice la palabra que haya encontrado, pasa al tablero y la encierra con un marcador, y así se hace sucesivamente hasta terminar de encontrar todas las palabras, luego escriben estas palabras en su cuaderno y forman frases con las mismas, seguidamente, cada uno lee las frases que formaron con estas palabras. La estrategia de evaluación es de tipo formativo, se evalúa el proceso no los resultados. Los recursos didácticos utilizados, son un cartel de sopa de letras y marcadores.

En el cierre o socialización, cada estudiante desarrolla una ficha de una sopa de letras, que la maestra les entrega. La estrategia de evaluación es sumativa, en la medida que se evalúa si se logró en los estudiantes las competencias y aprendizajes esperados. El recurso didáctico utilizado, es la fotocopia. El producto que logran los estudiantes con el desarrollo de la actividad, es la escritura en el cuaderno de las palabras encontradas en la sopa de letras, la construcción de frases con las mismas y una ficha de actividad de sopa de letras.

Enfoque didáctico

Cada una de las actividades diseñadas en la secuencia didáctica, responden a las características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes, en la manera que por medio de la implementación de diferentes juegos tales como: “tingo, tingo, tango”, “la pelota preguntona”, “el ahorcado”, “sopas de letras” y “lanza el dado y lee”, se logró que los niños fortalecieran su aprendizaje de la lectoescritura y desarrollaran diferentes capacidades que son para su beneficio, como son: habilidades comunicativas, escritas, de lectura, expresión, imaginación, concentración, leguaje, vocabulario, agilidad, entre otros; además, con el juego los niños también fortalecen otros aspectos en su desarrollo, como son, su parte emocional, social, cognitiva, psicológica, física y motriz.

La planeación de la secuencia didáctica, se vincula al diagnóstico y caracterización del grupo, en la medida que es adecuada para la población estudio, los cuales son niños en edades de 7 a 8 años, que cursan el grado primero. La secuencia didáctica se relaciona con el planteamiento del problema, la pregunta de investigación y los propósitos trazados, puesto que, se busca fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectoescritura por medio de la implementación de estrategias didácticas como el juego, y de esta manera disminuir las dificultades en el aprendizaje de la misma, debido a que se evidencia que los estudiantes tienen un bajo nivel académico en la lectoescritura que perjudica no solo el rendimiento académico de esta asignatura, sino también el de las demás, puesto que, la lectoescritura es base fundamental para el aprendizajes todas las áreas de estudio.

Los estilos y ritmos de aprendizaje se abordaron en la planeación didáctica, implementado diferentes juegos en cada una de las actividades diseñadas, de tal manera, que se permitiera la participación de todos los estudiantes y ellos fueron los autores de su aprendizaje, socializaran,

opinaran, se involucraran, divirtieran y al mismo tiempo aprendieran y desarrollaran sus capacidades.

Las necesidades e intereses de los estudiantes, se abordaron en la planeación didáctica, de tal manera, que fueran actividades adecuadas para ellos, que aportaran a su desarrollo, aprendizaje y formación integral, puesto que, es una población que presenta bastante dificultad en su aprendizaje, con estas actividades lúdicas los niños desarrollan diferentes habilidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales.

Las actividades diseñadas, responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, en medida que son actividades lúdicas que permiten que los niños aprendan jugando, se diviertan, les guste estar en la clase, se motiven a aprender, indagar, conocer y se interesen por el estudio no de manera obligada, sino por su propia iniciativa.

La secuencia didáctica, favorece el desarrollo de las competencias, en la medida que los estudiantes adquieren conocimiento, actitudes, habilidades y valores. Estas competencias son necesarias para su vida y desempeño en la sociedad, donde se desarrollan los cuatro pilares de la educación, los cuales son: aprender a conocer, aprender hacer, aprender a convivir juntos, y aprender a ser.

Como se plantea en el artículo de Delors, Jacques (1994)

Para cumplir el conjunto de las misiones que les son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para

poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto, estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio. (p. 91)

Es importante abordar los saberes previos, puesto que, es necesario que el docente conozca lo que poseen sus estudiantes, porque estos saberes son las pautas que ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje, ya que, a partir de estos se adquieren nuevos conocimientos y significados.

Se continúa trabajando desde la secuencia didáctica en el quehacer profesional, porque a partir de ella se establecen las competencias y aprendizajes esperados de los estudiantes, se organizan, se plantean estrategias y actividades adecuadas a sus necesidades, acordes a los propósitos que se quieren lograr en el proceso de enseñanza aprendizaje, se planean para evitar improvisar en el aula de clase.

Como se argumenta en Obaya y Ponce (2007)

La secuencia didáctica orienta y facilita el desarrollo práctico, la concebimos como una propuesta flexible que puede y debe, adaptarse a la realidad concreta a la que intenta servir, de manera que sea susceptible un cierto grado de estructuración del proceso de enseñanza aprendizaje con objeto de evitar la improvisación constante y la dispersión, mediante un proceso reflexivo en el que participan los estudiantes, los profesores, los contenidos de la asignatura y el contexto. Es además una buena herramienta que permite analizar e investigar la práctica educativa. (p.19)

Los logros alcanzados en este proceso de planeación de la secuencia didáctica, fueron:
conseguir ser más investigativo, para llevar a cabo actividades adecuadas con los estudiantes.
Diseñar diferentes actividades implementando el juego, para fortalecer el aprendizaje de la
lectoescritura. Identificar las competencias y aprendizajes que se esperan de los estudiantes.
Reflexionar sobre el quehacer docente.

Implementación

Los momentos implementados en cada una de las sesiones fueron: inicio (*saberes previos*) (A1-F1, A2-F1, A3-F1), desarrollo (*conocimiento*) (A1-F2, A2-F2, A3-F2) y cierre (*socialización*) (A1-F3, A2-F3, A3-F3).

Lo propuesto en la sesión, tuvo en cuenta las necesidades educativas de los participantes para alcanzar el aprendizaje esperado, en la manera que, se implementaron diferentes juegos o actividades lúdicas, con el fin de fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes. (A1-F2 (juego “Tingo, tingo, tango”), A2-F2 (juego “El ahorcado”), A3-F1 (juego “Lanza el dado y lee”), A3-F2 (juego “Sopa de letras”).

Los materiales sugeridos en la planeación, la distribución, organización del espacio y de los estudiantes, facilitó la implementación de lo propuesto para la sesión, en la manera que, fueron adecuados para cada uno de los momentos de la actividad, los materiales fueron variados y funcionales para el aprendizaje, la distribución y organización del espacio permitió llevar a cabo las actividades de forma conveniente y la disposición de los estudiantes facilitó la participación, socialización e integración en ellos. (A1-F1, A1-F3, A2-F3, A3-F2, A3-F3)

El tiempo establecido en la planeación, responde a las necesidades educativas de los participantes, en la manera que se pudo cumplir con los objetivos propuestos, fortaleciendo el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes, por medio de juegos variados y divertidos, que permitieron progreso en su aprendizaje, los tiempos distribuidos en cada uno de los momentos de las actividades, permitieron un buen desarrollo del tema tratado. (A1-F2, A2-F2, A3-F2).

La estrategia de evaluación responde a las necesidades educativas de los participantes, de forma que se pudo valorar el aprendizaje de los estudiantes, en el transcurso y todo el proceso del

desarrollo de las actividades, en cada uno de sus momentos, donde se aplicó una evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, realizando una reflexión constante, observando la participación, motivación, interés, actitudes, respuestas y desempeño de cada uno de los alumnos. (A1-F2, A2-F1, A3-F1)

En cada momento de la actividad, se evaluó constantemente, observando y analizando el desempeño de los participantes, de acuerdo a lo establecido en la planeación para cada uno de los tiempos de la actividad.

Esta implementación responde a los aprendizajes esperados, porque se lograron los aprendizajes trazados en la planeación de cada una de las actividades tales como: lee textos en voz alta para adquirir progresivamente fluidez, atendiendo al ritmo, la entonación y las pausas. Incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido. Habla frente a sus compañeros con volumen audible y con pronunciación adecuada... (MEN). (A1-F2, A2-F3, A3-F3)

La estrategia de evaluación, permite identificar el logro de la competencia en la manera que se pudieron cumplir tales como: reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica. Interactúa en dinámicas grupales que incluyen: declamación, canto, música, recitales o juegos de palabras. Identifica la relación entre las letras y sus sonidos para escribir convencionalmente...(MEN). Estas competencias, se lograron implementando las estrategias de evaluación de tipo diagnóstica, formativa y sumativa, donde mediante la observación se valora el desempeño de los estudiantes en cada uno de los momentos de las actividades desarrolladas. (A1-F2, A2-F3, A3-F2)

Las acciones que se realizaron durante la intervención, promueven el aprendizaje esperado, en la medida que se lograron satisfactoriamente, puesto que, gracias a la actuación del

docente en el aula, los alumnos mostraron motivación, participación, atención, agrado e interés, en cada una de las actividades, permitiendo desarrollar sus habilidades y capacidades en la lectoescritura y también en otras áreas de estudio. *(A1-F1, A2-F1, A3-F1)*

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

En la implementación de la secuencia didáctica se obtuvo resultados positivos, en la medida que, los niños muestran interés y agrado con el desarrollo de las actividades, puesto que, juegan, se divierten y al mismo tiempo aprenden fortaleciendo el aprendizaje de la lectoescritura, desarrollando diferentes habilidades comunicativas, expresivas, imaginativas, creativas, entre otros tantos beneficios que aportan a su desarrollo integral. “[...] Se ofrece la oportunidad de aplicar la investigación como estrategia adecuada para la construcción de sus propios conocimientos, fomentando sus conceptos, sus actitudes y sus intereses con un mecanismo que genere motivación en los alumnos, [...]” (Catalán, 2020, p. 2772).

Como fortalezas de la práctica, se es competente, se demuestran habilidades, se aplicaron los conocimientos, se es responsable y se tiene compromiso con lo que se hace. Se necesita mejorar la experiencia en el aula, para poder aplicar los conocimientos cada día y de esta manera hacer una constante investigación y reflexión sobre su propia práctica.

Considerando las características de los participantes, de la implementación y el contexto en el que se desarrolló la práctica, las acciones que se pudieron realizar para beneficiarla, fue romper con la rutina en el aula y metodologías tradicionales, transformando la enseñanza aprendizaje, aplicado actividades variadas y amenas para los estudiantes, acorde a sus necesidades e intereses.

Las acciones de la intervención, favorecieron el logro del aprendizaje de los participantes en la implementación, en la manera que se fortalece en ellos la escritura y lectura de palabras, frases y textos. Se desarrollan habilidades de comprensión, comunicación, expresión, agilidad, memoria, concentración, creatividad e imaginación. Enriquecen su vocabulario y lo aplican para expresar ideas. Se interesan y muestran agrado por la lectura de cuentos o textos infantiles.

Los aspectos de la intervención que pudieron influir en los resultados de aprendizaje de los participantes de la implementación fueron: las actividades eran lúdicas y divertidas, llevando a los estudiantes a estar motivados y a participar en ellas con interés. Los niños son actores y autónomos en su aprendizaje, es decir, ellos mismos construyen sus conocimientos, reflexionan, socializan, analizan e interpretan ideas.

Las diferencias que se hallaron en la implementación, fueron: se cambia la metodología de enseñanza tradicional por otras actividades lúdicas que conllevan al aprendizaje. En cuanto a las fortalezas, los estudiantes participan con interés, motivación y agrado. Como dificultades, el salón es pequeño para la cantidad de niños, por tanto, impedía un poco el mover los pupitres para cambiar el orden, como por ejemplo el hacer un círculo en el centro del salón.

Las recomendaciones claves para futuras implementaciones, es que, se deben diseñar, planear y llevar a cabo actividades que sean agradables para los estudiantes y que al mismo tiempo ayuden a su aprendizaje. Aplicar estrategias como el juego permite a los niños inventar, descubrir, aprender y desarrollar sus habilidades cognitivas, físicas, sociales, emocionales y psicológicas.

Los aspectos importantes en relación con la pregunta de investigación, es que, el juego para el aprendizaje de la lectoescritura fortalece en los niños sus habilidades de expresión, comunicación, lectoras y escritas, además, es una herramienta que facilita la construcción de conocimiento y es de gusto para los estudiantes.

Desde el rol como docente, se resalta los aspectos de la planeación didáctica en la manera que, es importante preparar con anterioridad las actividades a desarrollar en el aula de clase, puesto que, esto permite trazar los objetivos o fines a cumplir, definir las estrategias, el tipo de

evaluación y los recursos a utilizar, igualmente, las actividades se desarrollan con más tranquilidad, seguridad y sin incertidumbre de llegar al salón de clase a improvisar. “Educar sin planificar, es como construir una casa sin plano o escribir una novela sin borrador.” (Carriazo, Pérez & Gaviria, 2020, p. 88)

La posición con respecto de la planeación, se considera, que es un instrumento necesario, útil y eficaz para llevar a cabo las actividades, permite tener una organización para lograr los objetivos trazados, el docente se programa, sabe qué hacer y cómo se va a desarrollar su trabajo en el aula.

La planeación es indispensable en el ejercicio de la práctica pedagógica, en medida que posibilita tener una reflexión continua y organizada al docente, respecto del logro de las competencias que se quieren lograr en los educandos, permite llevar a cabo proyectos formativos trazados y desempeñar su labor docente de una mejor manera. “El maestro construye su propia teoría, la aplica y verá su propio resultado positivo o negativo, reflexiona, corrige y reconstruye de nuevo.” (Catalán, 2020, p. 2770)

Conclusiones

La planeación diseñada en esta propuesta, fue adecuada para la población, el contexto y las necesidades educativas, puesto que, se lograron buenos resultados donde se favorece el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes con los cuales se implementaron las diferentes actividades diseñadas, debido que se benefician su desarrollo en múltiples habilidades, comunicativas, escritas, lectoras, imaginativas, creativas... que aportan no solo al área de la lectoescritura, sino también a las demás asignaturas de estudio y a su desarrollo integral, fue pertinente para a sus necesidades, niños en edades de 7 a 8 años muy vulnerables y con dificultades en su aprendizaje, sobre todo en la de la lectoescritura.

Se lograron los propósitos planeados, en la medida que, se implementaron estrategias didácticas que favorecieran el aprendizaje de la lectoescritura, a través del juego, como elemento de enriquecimiento en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños del grado primero, de la institución educativa Joaquín Ochoa Maestre en el municipio de Valledupar.

La principal dificultad en el desarrollo de la implementación, se debió a que el salón era pequeño para la cantidad de niños, por tanto, impedía un poco el mover los pupitres para cambiar el orden, como por ejemplo el hacer un círculo en el centro del salón o una mesa redonda, por lo tanto, se buscó la forma de acomodarse haciendo dos círculos, un externo y otro interno, de esta manera quedaron bien organizados, con amplio espacio, y así se lograron llevar a cabo las actividades planeadas que requerían de esta acomodación.

Los principales cambios en la práctica pedagógica, desde el principio del diplomado hasta ahora, es que, en la formación como maestra, el diplomado aportó a la adquisición de nuevas experiencias pedagógicas, se comprende lo importante que es hacer uso de la investigación,

conocer diferentes teorías y puntos de vista de autores, estar actualizada y transformar la educación en beneficio de la población o sujeto estudio, al cual se le deben brindar ambientes de aprendizaje acogedores donde se sientan a gusto y felices.

La proyección de esta propuesta pedagógica, es que se continúe implementando en la labor como Licenciado en Pedagogía Infantil, porque el juego para los niños es fundamental para desarrollar en ellos sus capacidades, habilidades y destrezas, se logran aprendizajes significativos y los niños lo disfrutan; fortalecer la lectoescritura a través del juego, resulta provechoso para los niños, puesto que, se interesan por aprender, ser curiosos, imaginar, crear, leer, escribir con agrado y motivación mas no por obligación.

Se cumplieron con los propósitos que se pretendían alcanzar con la resignificación de las prácticas pedagógicas, en la medida que se evidenciaron aspectos tales como: se despertó el gusto por la lectura de cuentos o textos infantiles, se fortalecen habilidades comunicativas, lectoras, escritas, creativas y de comprensión lectora; se enriquece el vocabulario; construyen frases y textos a través de su imaginación; se ejercita la concentración, la agilidad y memoria por medio de diferentes juegos como el ahorcado y sopa de letras; se desarrollaron diferentes habilidades a través de juegos variados que aportaron a los niños en su aprendizaje y desarrollo integral.

Referencias

- Carriazo C; Pérez M; Gaviria K. Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad Utopía y Praxis Latinoamericana, vol. 25, núm. Esp.3, 2020
Universidad del Zulia, Venezuela <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27963600007>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Iberoamericana de Estudios Em Educação*, 15(esp4).
<https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riace.v15iesp4.14534>
- Delors, Jacques (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en *La Educación encierra un tesoro*. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.
<https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Espinoza R, & Ríos S. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. Escuela Normal Superior de Hermosillo. Congreso Nacional de Investigación Educativa. COMIE.
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (s.f.). eduteka. Universidad ICESI. Malla de aprendizaje Lenguaje grado primero, documento para implementación de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) creados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN). https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/LENGUAJE-GRADO-1_.pdf
https://drive.google.com/drive/folders/1zpwZcRoTWQI010LKT8c8hb7k34LbntkB?usp=s_haring

Obaya y Ponce (2007) La secuencia didáctica como herramienta del proceso enseñanza aprendizaje en el área de Químico Biológicas. FES–Cuautitlán UNAM, (2) Escuela Normal Superior de Maestros–SEP obaya@servidor.unam.mx
http://www2.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n63ne/secuencia_v2.pdf

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*. 18, 70–74.
<https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Anexos

Enlace drive de las evidencias de la implementación:

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/olduran_unadvirtual_edu_co/EpuLz0fkLZIFuMVf8BOVVkQB](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/olduran_unadvirtual_edu_co/EpuLz0fkLZIFuMVf8BOVVkQB)

[SzLYaPGwN3vBSLlkSV-jlg?e=dGod7d](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/olduran_unadvirtual_edu_co/EpuLz0fkLZIFuMVf8BOVVkQB)

Enlace del video de sustentación:

<https://www.youtube.com/watch?v=8pwRXGBuQFw>