

El Juego Dirigido para Fortalecer la Conciencia Fonética

Lina Marcela Gutiérrez Rosas

Lizeth Alejandra Currea Rodríguez

Asesor

Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Este documento es el resultado de la propuesta pedagógica realizada con el grado segundo, actualmente cuenta con una población de 6 estudiantes, 3 niños y 3 niñas. Para este proceso la investigación fue cualitativa, partiendo del análisis de la importancia de la conciencia fonética en el proceso lector. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron las estrategias de evaluación, la observación participante, los registros de diarios de campo y la implementación de dos actividades de la secuencia didáctica que tenían como propósito identificar las dificultades, diseñar estrategias pedagógicas y didácticas. Dicho esto, se reflexiona entorno a la intervención por medio de las implementaciones y se evidencia que los estudiantes presentaron dificultades para reconocer y pronunciar los fonemas lo que les impedía leer fluidamente, por ende, se diseñaron actividades pedagógicas utilizando material didáctico por medio del juego dirigido y las Tic como mediadores del proceso; al ejecutar estas actividades se observó en la primera actividad de introducción a la conciencia fonética como los estudiantes desconocían los sonidos de algunos fonemas al pronunciarlos por lo cual, al momento de crear rimas a través de la ruleta y el tablero didáctico les costo un poco más de trabajo analizar cual era la imagen que rimaba con la que les había correspondido, para esto pronunciaron más de una vez la palabra y de esta forma identificaron las imágenes que rimaban; en la segunda actividad los estudiantes identificaron los sonidos de las letras y palabras pronunciándolas con menor complejidad ya que al momento de explicarles los juegos los motivaba a tener una participación activa leyendo de forma autónoma por ende, los resultados de estas actividades muestran el cumplimiento de los propósitos planteados, en la cual la participación del docente (s) fue primordial para generar nuevas estrategias de aprendizaje en la conciencia fonética.

Palabras clave: Conciencia fonética, juego dirigido, lengua castellana.

Abstract

This document is the result of the pedagogical proposal carried out with the second grade, currently with a population of 6 students, 3 boys and 3 girls. For this process the research was qualitative, based on the analysis of the importance of phonemic awareness in the reading process. The techniques and instruments used were evaluation strategies, participant observation, field diary records and the implementation of two activities of the didactic sequence that had the purpose of identifying difficulties, designing pedagogical and didactic strategies. Having said this, we reflect on the intervention through the implementations and it is evident that the students presented difficulties in recognizing and pronouncing the phonemes, which prevented them from reading fluently, therefore, pedagogical activities were designed using didactic material through directed games and ICTs as mediators of the process; In the first activity of introduction to phonemic awareness, it was observed that the students did not know the sounds of some phonemes when pronouncing them, therefore, when creating rhymes through the roulette and the didactic board, it took them a little more work to analyze which was the image that rhymed with the one that corresponded to them, for this they pronounced the word more than once and in this way they identified the images that rhymed; In the second activity, the students identified the sounds of the letters and words pronouncing them with less complexity, since when the games were explained to them, they were motivated to have an active participation by reading in an autonomous way; therefore, the results of these activities show the fulfillment of the proposed purposes, in which the participation of the teacher(s) was essential to generate new learning strategies in phonemic awareness.

Keywords: Phonemic awareness, directed play, Spanish language.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	6
Pregunta de Investigación	7
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	9
Marco de Referencia Planeación didáctica	12
Planeación Didáctica.....	15
Enfoque Didáctico	19
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	27
Conclusiones	32
Referencias.....	34
Apéndices.....	36

Introducción

Durante los últimos años, la primera infancia reconoce a los niños y niñas como sujetos únicos capaces de transformar el mundo que los rodea, siendo activos, con ritmos de aprendizaje diferente, con autonomía y seguridad de sus propias decisiones para construir sus propios aprendizajes. Por ello la educación inicial tiene como referente técnico las actividades rectoras, entre ellas se encuentra el juego donde los niños y niñas expresan sus intenciones, deseos, emociones y sentimientos, por esto la atención integral a la primera infancia comprende el juego como un derecho que debe ser garantizado para potencializar el desarrollo integral de los infantes.

De acuerdo a lo planteado anteriormente, es crucial para la presente investigación mostrar la importancia del juego dirigido como herramienta pedagógica para fortalecer la conciencia fonética para una lectura más fluida en niños y niñas de grado segundo, siendo primordial los lineamientos curriculares de lengua castellana, los estándares básicos de competencias y los derechos básicos de aprendizaje de lenguaje para establecer las competencias y aprendizajes alcanzados en la planificación de las tres actividades de la secuencia didáctica.

El desarrollo del proyecto de investigación pedagógico a presentar se realiza en un proceso de observación registrado por medio de un diario de campo que se segmenta en cinco partes como lo son: Dialogo entre la teoría y la propuesta, marco de referencia planeación didáctica, enfoque didáctico, implementación de actividades 1 y 2, la reflexión y análisis de la práctica pedagógica, que permitieron identificar las dificultades y analizar el progreso de los estudiantes en las actividades diseñadas e implementadas por medio del juego dirigido para una lectura mas fluida, generando aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza de las docentes para aprender de forma lúdica saliendo del método tradicional .

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El departamento de Boyacá se localiza en el centro nororiental del centro del país, en la cordillera oriental de los Andes, cuenta con una superficie de 23.189 Km², la capital es la ciudad de Tunja, se caracteriza por su patrimonio histórico de las luchas de independencia, su cultura, trajes, comidas típicas, fiestas patronales, fauna, flora, sus paisajes, bailes y ritmos folclóricos, dividido en 123 municipios entre estos se ubica Paipa destacada por su turismo, aguas termales y sus reservas naturales, conformado por 38 veredas comunales, ubicada la Vereda Romita se distingue por su ganadería y agricultura enfocados a los cultivos de fresa.

Allí, se logró evidenciar que la mayoría de madres de familia son solteras, cabeza de hogar y trabajan en diferentes labores del campo para brindarle a sus hijos una mejor calidad de vida. Esta población se caracteriza por ser campesinos trabajadores, honrados y respetuosos, desempeñándose en labores de agricultura, ganadería, construcción y oficios varios, creyentes de la fe en Dios, su estado socioeconómico se encuentra ubicado en el estrato 2 o grupo número B que es denominado pobreza moderada. En el contexto se evidencia la falta de interés de las familias en el proceso de enseñanza y aprendizaje por la falta de acompañamiento y participación en los procesos de actividad académicas de los estudiantes.

Con relación a lo anterior, la Institución Educativa Rafael Bayona Niño, tiene como rector actualmente el señor Raúl Olarte Pinilla que cuenta con cuatro sedes rurales las cuales se basan en la corriente pedagógica de escuela nueva; lleva 25 años al servicio de educación pública desde 1998, la sede Romita cuenta con 38 estudiantes desde grado transición a grado quinto de primaria, es de carácter público y tiene como finalidad no solo transmitir nuevos conocimientos, sino formar a personas en valores, siendo una institución inclusiva con igualdad de condiciones, respetando las culturas y diferentes etnias de los estudiantes.

Pregunta de Investigación

La sede Romita de la I.E Rafael Bayona Niño cuenta con zonas verdes muy amplias para los estudiantes por lo cual es tipo escuela campestre, donde los niños y niñas tienen su propia huerta escolar sembrando ellos mismos diferentes alimentos; en el grado segundo se encuentran matriculados 3 niñas y 3 niños, donde se observó la empatía de los estudiantes siendo inclusivos y respetuosos con los compañeros que les toma un poco más de tiempo desarrollar sus actividades académicas.

Por ende, al momento de ver el desarrollo de las clases de lengua castellana se evidencio el desinterés y frustración de los estudiantes porque la docente les indicaba la página del libro, lecturas o cuentos cortos impresos para que leyeran de manera individual, realizando una práctica enfocada al método tradicional en la corriente pedagógica de la escuela nueva, pedagogía tradicional que comienza desde el siglo XVIII con el surgimiento de la escuela nueva en la educación y que se basa en la transmisión y recepción de los conocimientos.

Debido a esto los estudiantes no se concentraban bien porque tenían dificultad de leer fluidamente porque no podían pronunciar bien algunos fonemas de las palabras, por esto en el momento que la docente les indicaba el turno para leer reflejaban temor e inseguridad de no poder leer, por lo cual se memorizaban parte de la lectura como el título o repitiendo lo que los compañeros leían anteriormente, asociando las ilustraciones dando respuesta al texto para demostrarle a la profesora que estaban leyendo bien.

Pero la realidad es que memorizando y sin hacer una identificación del sonido de las letras y fonemas que componen las palabras es más complejo para que puedan leer fluidamente; ya que la docente refuerza la lectura, el aprendizaje de letras y palabras, por medio de planas o actividades escritas las cuales permiten el desarrollo de otras habilidades pero que no les permite

reconocer el sentido que tienen las palabras, ya que actualmente se pueden utilizar variedad de estrategias de aprendizaje para que los estudiantes puedan reconocer y pronunciar el sonido de los fonemas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, siendo las clases más dinámicas e innovadoras.

Partiendo de lo anterior se buscó aportar una posible solución para que los estudiantes pudieran leer de forma fluida fortaleciendo el desarrollo de la conciencia fonética, por medio del juego dirigido siendo la principal herramienta para seguir las indicaciones de las docentes (s), teniendo la capacidad de escuchar e identificar los sonidos de las letras que articuladas componen las palabras, diseñando una secuencia didáctica de actividad para aportar a la solución de la problemática descrita.

Por ende, la intención educativa de esta propuesta pedagógica fue establecer nuevos ambientes de aprendizaje, para motivar a los estudiantes con actividades dinámicas generando aprendizajes significativos, utilizando como apoyo el diseñando de material didáctico que los estudiantes pudieran manipular, complementando con programas educativos y actividades de metacognición siguiendo los lineamientos y oportunidades que brinda el juego dirigido para que dichas actividades causaran una transformación en la enseñanza tradicional y de este modo se sintieran seguros de sí mismos y de su participación motivándose por los resultados de los aprendizajes alcanzados . Por tanto, se planteó la siguiente pregunta problema:

¿Cómo fortalecer la conciencia fonética a través del juego dirigido para una lectura más fluida en los niños y niñas de 7 y 8 años de edad del grado segundo en la sede romita de la Institución Educativa Rafael Bayona Niño en el municipio de Paipa?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Teniendo en cuenta el documento de la investigación sobre la propia práctica hace referencia al análisis y reflexión que se hace sobre está, para transformar y mejorar las problemáticas encontradas en un contexto determinado teniendo en cuenta las características y condiciones de la población con la que se quiere trabajar; para esto es fundamental recalcar que la investigación va de la mano con lo teórico, ya que de esta forma se puede sustentar y dar sentido al porqué de dicha investigación partiendo de las teorías y aportes de los autores que hablan sobre los conceptos claves dentro del tema de investigación, por ende se establece una relación entre la teoría y la práctica.

Dicho esto, para llevar a cabo una investigación es necesario que los docentes reflexionen sobre su propia práctica en la educación, ya que de esta forma podrán identificar las dificultades que tienen los estudiantes y de este crear nuevas estrategias de aprendizaje para aportar al mejoramiento de la problemática que se presentan dentro del contexto educativo.

Asimismo, la investigación sobre la propia práctica se orienta en preguntas originales formuladas desde la intención pedagógica teniendo en cuenta los modelos pedagógicos, el diseño y el enfoque que va a tener la investigación a trabajar. Pérez (2003) “la investigación sobre la propia práctica tiene una relación con el diálogo, con el saber existente y el experto” (p.4). De acuerdo con lo anterior es importante saber que los docentes están inmersos en el mundo de la investigación dentro del proceso que concierne a la práctica docente, para mejorarla y transformarla, en beneficio y en pro del bienestar de la comunidad educativa a su servicio.

Por ende, fortalecer la conciencia fonética a través del juego dirigido para una lectura más fluida en los estudiantes de grado segundo se convierte en una investigación sobre la propia práctica porque en primera instancia se orienta en identificar por medio de la observación, cada

una de las dificultades de los estudiantes, en una investigación basada en referentes teóricos para comprender y delimitar el inicio de una situación, conocer los conceptos teóricos y comprender el cómo llevar a la práctica las diferentes estrategias de enseñanza.

De acuerdo a esto el carácter político de la investigación parte de los cambios que se generan en la propia práctica, en donde se reconoce a las personas implicadas como base para interpretar la realidad, construir sentido y formular soluciones, es por esto que para fortalecer la conciencia fonética de los estudiantes de grado segundo se comenzó por identificar los fonemas que más se les dificultaba para diseñar juegos dirigidos que ayudaran a dar solución a las dificultades de los estudiantes y de esta forma crear nuevas prácticas de enseñanza para incentivar la participación activa, la autonomía, fortalecer lazos socio afectivos, saliendo de la monotonía que se desarrollan las clases.

Por tanto, la propuesta pedagógica para fortalecer la conciencia fonética se basó en enseñarle a los estudiantes de forma diferente, desde una perspectiva crítica abordando el juego dirigido como instrumento mediador. (Palacios, 2012, p. 17) el juego dirigido se caracteriza por la guía o presencia de un adulto, realizando actividades que se caracterizan por actividades lúdicas y educativas, por lo que el juego dirigido permite cumplir los objetivos de la intención pedagógica en actividades abordadas.

Gómez et al. (2015, p.51), afirman que el juego dirigido, es indispensable no solo para mejorar habilidades motrices sino capacidades y habilidades necesarias para que el niño y la niña tengan aprendizajes significativos para la vida. En este sentido el juego dirigido promueve el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes por medio de su creatividad, imaginación, habilidades, destrezas para trabajar tanto individual como en equipo.

Durante el proceso de la propuesta pedagógica se procurará que los estudiantes adquieran autonomía para tomar decisiones, solucionar problemas del medio y participar activamente en las actividades para fortalecer la conciencia fonética; expresándose libremente y teniendo seguridad de sí mismos para leer sin temor a equivocarse sin importar que el ritmo de aprendizaje sea diferente.

De acuerdo a esto, se utilizara el diario de campo para reflexionar entorno a la experiencia pedagógica, fomentado el desarrollo de capacidades en la práctica pedagógica; donde se plasme y explique todo lo observado en clase como el saber hacer profesional, permitiendo conocer aspectos fundamentales para tomar decisiones frente a las dificultades que se ven reflejadas en el aprendizaje, para mejorar las falencias que presentan los estudiantes y el contexto educativo, reflexionando si las implementaciones aportaron significativamente en el aprendizaje de los estudiantes.

Marco de Referencia Planeación didáctica

La formación basada en competencias es el enfoque educativo que se va adquiriendo a diario tanto en la vida laboral como social, ya que estas competencias son las que forjan a las personas para ser mejor cada día, desempeñándose de manera eficaz y solidaria con las personas que las rodean. Estas competencias no solo se basan en los conocimientos que se tienen, sino que permiten adquirir capacidades afines para desempeñarlas en el trabajo colaborativo, las cuales se dan por medio del aprendizaje autónomo.

Es importante generar un cambio en el aprendizaje de los estudiantes que les permita participar activamente, reflexionar sobre lo que perciben a su alrededor, brindar ideas, expresarse y demostrar sus habilidades. Medina y Tobón (2010) “se requiere, pasar con urgencia a la aplicación de las competencias en el aula y trascender así el discurso, mediante una comprensión clara de las implicaciones de abordar las competencias en los estudiantes desde la formación humana integral” (p. 92). Dicho esto, a través del juego dirigido los estudiantes logran fortalecer la conciencia fonética gracias a la claridad de las indicaciones y el acompañamiento que brinda la docente (s) se integran de manera autónoma y motivadamente.

Por tanto, dentro de esta propuesta pedagógica al final de cada actividad implementada los estudiantes pueden reflexionar acerca del desarrollo de las actividades por medio de la autoevaluación valorando los sentimientos, emociones y percepciones que les causó la actividad, identificando las dificultades y fortalezas que tuvieron mostrando sus competencias, por medio de ejercicios y actividades dinámicas para una participación activa dando su opinión, por medio de: lluvia de ideas, juego del tingo tango, caja mágica, murales, entre otros, para que todos los estudiantes den su opinión.

Por consiguiente, las competencias mejoran la calidad de la educación porque son un modelo que permiten optimizar las practicas pedagógicas dentro de las aulas de clase y aunque estas competencias no puedan solucionar todos los problemas educativos, sin estas no se podría tener el cambio que hoy en día la educación requiere. Asimismo, si las competencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje no son innovadoras no se estaría transformando la educación para un aprendizaje más autónomo, significativo, constructivo partiendo de las nuevas teorías de aprendizaje.

Tanto que para llegar a un verdadero cambio en la educación se deben tener en cuenta las competencias de los estudiantes ya que de esta forma se podrán observar las falencias que se encuentran en la educación y poder plantear soluciones para fortalecer estas dificultades en el aprendizaje de los estudiantes y mejorar la calidad de la educación, abordando estas competencias con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo, por tanto aunque las competencias no sean una solución en la educación, si es un opción viable y eficaz para el progreso de la educación en los distintos niveles educativos.

De este modo, el juego dirigido permite fortalecer la conciencia fonética porque genera experiencias y aprendizajes significativos que se ven reflejados en la participación de los maestros en el proceso de formación estableciendo espacios de aprendizaje y enseñanza colaborativos para los alumnos; lo ideal es que los niños y niñas tengan una buena discriminación fonética para que puedan leer de una forma más fluida.

Por lo cual, se articularon los tres saberes, el saber ser que permite motivar a los estudiantes de manera autónoma desarrollando las actividades y puedan trabajar en equipo, el saber conocer donde puedan escuchar e interpretar los sonidos de los fonemas y el saber hacer

por medio de la adquisición del habla y lenguaje como reconocer semejanzas y diferencias fonéticas, segmentación de palabras y articulación pronunciándolas bien.

Por consiguiente, las competencias docentes que hicieron parte de la investigación pedagógica fueron el dinamismo, la creatividad y el compromiso con el cambio que necesita la educación al momento de impartir nuevos conocimientos, teniendo en cuenta la perspectiva socioformativa en el trabajo en equipo con los docentes implementando proyectos educativos para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes teniendo una comunicación asertiva para diseñar actividades apropiadas, innovadoras, lúdicas y didácticas, evaluando los procesos educativos de forma interactiva y diferente a la evaluación tradicional, aportando favorablemente a disminuir las necesidades de los estudiantes.

Planeación Didáctica

Para el desarrollo de la secuencia didáctica se diseñaron tres actividades en base a la pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer la conciencia fonética a través del juego dirigido para una lectura más fluida en los niños y niñas de 7 y 8 años de edad del grado segundo en la sede romita de la Institución Educativa Rafael Bayona Niño en el municipio de Paipa? a las cuales se dio como título Jugando, pronunciando y aprendiendo mi lectura voy fortaleciendo.

La actividad número 1, introducción a la conciencia fonética tenía como competencia comprender textos literarios para el desarrollo de capacidades creativas y lúdicas, de esta forma los aprendizajes alcanzados propuestos son reconozco e identifico los sonidos de letras y palabras por medio de la discriminación auditiva por medio del juego dirigido, comprendo la conciencia fonética a través del ejercicio de rimas.

La descripción de la actividad se basó en el momento inicial en donde se les dio la bienvenida a los estudiantes y se les explico el tema a trabajar (conciencia fonética) por medio de una presentación audiovisual, posterior a esto para captar la atención de los estudiantes se implementará una actividad rompe hielo por medio de la canción, naranja dulce, limón partido para que los niños y niñas se motiven en el desarrollo de la actividad. Después de esto en una mesa se tenía una cartelera con la canción escrita, donde los estudiantes leyendo y buscando las palabras que riman las encerraban con marcadores de diferentes colores.

El momento de desarrollo de la actividad fue en la cancha principal donde se formaron dos equipos mixtos, allí cada uno de los estudiantes de los dos grupos pasaron saltando por medio de los aros en uno o dos pies de acuerdo con las indicaciones dadas, a medida que iban llegando giraban la ruleta, observando con atención la ilustración que les correspondía, la

docente les preguntaba el nombre de la ilustración para que pronuncien discriminando los sonidos de letras y palabras, de acuerdo a esto en el tablero didáctico los estudiantes ubican la ilustración de acuerdo con la imagen que rimaba por ejemplo campana con manzana.

Para el momento de cierre se implementó un juego de concétrese en el cual pronunciaban el nombre de la imagen, seleccionando la que imagen que rimaba hasta completar el juego. Luego de esto se realizó un checklist para recolectar ideas e información necesaria que permita a la (s) docente (s) reflexionar sobre las actividades. Donde los estudiantes por medio de una lluvia de ideas crearon una cartelera haciendo rimas en compañía de la docente (s) las cuales se leyeron en voz alta. Las estrategias de evaluación fueron: diario de campo, observación directa, evidencias fotográficas y el checklist.

La actividad dos se tituló es la hora de jugar observando y pronunciando la cual tenía como competencia identificar los sonidos de las letras y palabras pronunciándolas y agrupándolas en oraciones, los aprendizajes esperados fueron reconocer los sonidos de letras y palabras de las oraciones, participando, escuchando y siguiendo las indicaciones, comprendiendo que el cambio de un sonido vocálico o consonántico en una palabra modifica su significado.

Para el momento inicial de la actividad se comenzó por medio del rompe hielo con la canción del veo veo donde los estudiantes recitaban la canción y hacían el sonido de cada una de las palabras que conformaban la palabra del nombre del objeto y de esta forma los compañeros adivinaban el objeto que tenían, posterior a esto en el desarrollo de la actividad se armaron dos equipos los cuales pasaron saltando por medio de aros siguiendo las indicaciones de las siluetas de los pies dibujados, pasando en zic-zac unos conos sin dejarse tocar de una pelota la cual la docente tenía haciendo movimientos oscilatorios, escogiendo una tarjeta para armar su oración.

Posterior a esto los estudiantes buscaban en una caja las palabras que conformaban su oración pasando de nuevo por los obstáculos hasta completar la oración leyéndola en voz alta, para el momento de cierre se trabajó en grupo una lotería donde cada estudiante pronunciaba la tarjeta que tenía ubicándola en su respectiva imagen hasta completar la lotería, siguiente a esto los estudiantes crearon oraciones con las imágenes que les corresponden para una mayor pronunciando leyendo de manera más fluida, después de esto se hizo una actividad de metacognición, donde por medio de un computador los estudiantes giran la ruleta y responden las preguntas.

Además de esto los estudiantes lanzaron un dado y de acuerdo con el número que les salía leen de un afiche la oración en voz alta; las estrategias de evaluación fueron: diario de campo, observación directa y evidencias Fotográficas.

La actividad tres tiene como nombre la feria de la lectura su competencia es: expresa sus ideas atendiendo las características del contexto comunicativo en que las enuncia, los aprendizajes esperados planteados son participan y respetan los turnos del uso de las palabras y las palabras expresadas por los compañeros, empleando distintos ritmos de voz para dar expresividad a sus ideas, Lee con suficiente fluidez textos literarios.

Para el momento inicial se comienza por la estación de mesa redonda donde la docente invita a los estudiantes hablar sobre temas que sean de su interés; participando y respetando el turno de los demás compañeros, alzando la mano y dando a conocer su opinión sobre lo que proponen sus compañeros si están de acuerdo o en desacuerdo con lo que dice la compañera o por lo contrario si ellos han tenido experiencias similares.

En el momento de desarrollo, los estudiantes pasarán por una serie de estaciones como los son la ruleta de imágenes donde deben ubicar la imagen que les corresponda en el tablero

didáctico, él come letras consiste en lograr que los estudiantes emboquen dentro de la boca de Nemo una serie de tazos que tendrán las letras del alfabeto para esto los estudiantes primero hacen el sonido de la letra y después de esto si la pueden lanzar, la lotería los estudiantes van a encontrar palabras e imágenes las cuales tendrán que pronunciar para poder encontrar su respectiva pareja, la heladería de sílabas para este juego los estudiantes eligen una paleta de sílabas pronunciando él el sonido de las sílabas, la escalera de sílabas los estudiantes lanzan un dado y tienen que contar y ubicar la ficha en la casilla de la salida según el número que les correspondió; haciendo el sonido, escribiendo una palabra en el tablero, contando la cantidad de sílabas e identificando el sonido pronunciando las palabras.

Para el momento de cierre se trabajará en el programa manguares donde cada estudiante escoge un cuento a elección libre para leer en voz alta un pequeño fragmento del cuento, dando a conocer su opinión personal acerca de cómo le pareció el cuento, lo que más le llamó la atención y porque lo escogió para leer.

Después de esto en una hoja base se hará una autoevaluación para evidenciar los aprendizajes alcanzados, ya que el producto que deben lograr es leer de forma fluida por lo cual se tendrá una serie vasos de colores por debajo de estos tendrán en un papel con coplas, adivinanzas, cuentos. escogen uno de los vasos y leerán en voz alta lo que les correspondió. La estrategia de evaluación que se utilizará para esta actividad fue: diario de campo, observación directa y evidencias fotográficas.

Enfoque Didáctico

Para el diseño de las secuencias didácticas a implementar dentro del aula de clase, se consideró tener presente las actividades que llaman la atención de los estudiantes para un aprendizaje significativo, adaptándolas al contexto con la diversidad de necesidades que se encontraban, siendo esto primordial y no creyendo recíprocamente en lo habitual que los niños y niñas son quienes deben ajustar las actividades que se planteen puesto que no todos aprenden de la misma manera y al mismo tiempo.

Por otra parte, el juego es una de las actividades rectoras que más impacta en la vida de los estudiantes, porque no solo permite la diversión y la recreación, sino que brinda la oportunidad de que los estudiantes ejerciten sus capacidades y destrezas, permitiéndoles ser participativos, atendiendo a las orientaciones que el docente les brinda, por lo cual es la herramienta principal para ayudar a fortalecer la conciencia fonética para una lectura más fluida. Gómez (2015) considera que “el juego dirigido ayuda a determinar pautas y lineamientos a seguir para la realización de las planeaciones de manera eficiente, eficaz y efectiva para las maestras, de igual manera plantear los objetivos idóneos con respecto al juego dirigido y recreación” (p.31). Dicho esto, las actividades diseñadas son dinámicas y diferentes teniendo en cuenta las características del contexto por ende se enfatiza y se busca trabajar por medio del juego dirigido.

Por lo tanto, al momento de hacer la planeación de la secuencia didáctica se observa la problemática que presentaban los estudiantes de grado segundo en el área de español al momento de leer, plasmándola en el diagnóstico, para poder diseñar las actividades a implementar saliendo del método tradicional, proponiendo actividades dinámicas e interactivas que motiven a los

estudiantes a fortalecer su conciencia fonética y de esta manera aportar una solución al momento a los aprendizajes de los estudiantes, mejorando sus dificultades de pronunciación.

Por consiguiente, para lograr que los estudiantes alcancen los aprendizajes esperados en cada una de las actividades propuestas en las planeaciones, se tuvieron presentes los estándares básicos de competencias del área de lengua castellana para grado segundo, porque estos permiten ver las competencias y criterios para cumplir con las expectativas comunes de calidad, de igual forma se trabajó con los derechos básicos de aprendizaje que sirven para ver de manera detallada los saberes y habilidades que se espera que los estudiantes adquieran, teniendo en cuenta el ritmo y aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Asimismo, la planeación didáctica hace referencia a las necesidades de la población por lo cual se adapta desde las actividades, diseñando material haciendo uso de recursos y elementos reciclables con el fin que los estudiantes puedan identificar y comprender que se puede hacer uso de elementos u objetos que se tienen en casa para que también hagan uso de estos y de este modo fortalecer los aprendizajes.

Por tanto, a través de estas actividades se quiere aumentar el interés de los estudiantes propiciando a que no solo intenten, si no que comprendan y vean la necesidad e importancia de leer de forma fluida mediante el juego dirigido: Euceda (2007) afirma “que si los docentes implementan el juego con una intención pedagógica lograrán que los niños aprendan, se diviertan, empleando conductas motrices, sociales y afectivas, que van incluidas en el propio juego” (p.52). Dicho esto, la secuencia didáctica tiene una variedad de procesos y pasos que conlleva a la motivación y realización de las actividades de forma diferente con los juegos de aprendizaje siendo interactivos y dinámicos para las clases dando una solución a la pregunta problema planteada y aportando de manera oportuna al proceso de enseñanza y aprendizaje.

De la misma forma, las actividades parten de las bases del juego dirigido para el desarrollo de habilidades y destrezas que permitan que los estudiantes memoricen de manera más rápida y fácil en la exploración, creación y vivencia de sentimientos, ya que el juego va más allá de actividades que se puedan generar, puesto que es considerada una conducta que surge de forma natural y que en este caso se toma como proceso mediador entre la asimilación de aprendizajes para generar hábitos y se unan al gusto por la lectura desde un componente lúdico didáctico que les permita construir sus propios conocimientos.

UNICEF (2018) señala que “Los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.” (p.6). En este sentido las actividades diseñadas pretenden promover y garantizar el aprendizaje significativo, partiendo de las necesidades de aprendizaje que comprenden las herramientas y contenidos básicos, considerando la problemática identificada, que permita de manera inclusiva centrar la atención de las situaciones diversas para mejorar sus capacidades, reflexionando de las oportunidades que conlleven a mejorarlas por medio de su participación activa.

Teniendo en cuenta los aprendizajes previos que se parten para la construcción del nuevo conocimiento reconociéndolos como base fundamental para estimular y procesar la información, así como determinar los saberes y los aprendizajes alcanzar, partiendo de las ideas y percepciones que tienen; esto no se refiere solamente a información en el sentido temático de memorizar significados, sino que también de todas esas actitudes, habilidades, destrezas, valores y actitudes que se adquieren por medio de la experiencias dentro y fuera del contexto educativo en el proceso de desarrollo, en el paso de los años y las etapas que surgen.

De este modo, el docente reconoce a los alumnos como seres activos partícipes de su propio proceso y busca el desarrollo de competencias por lo que hace uso de estrategias adecuadas para la enseñanza de nuevos conocimientos siendo las secuencias didácticas un instrumento fundamental de apoyo a los docentes porque permite integrar información, delimitar y plantear de manera organizada los propósitos, actividades, tiempos y espacios, según la población y necesidades de los estudiantes.

Entendiendo el sentido de las actividades, diferenciando los momentos de aprendizajes y el tiempo de evaluación para cada intención pedagógica; que permita organizar y preparar los materiales adecuados para las actividades, siguiendo una serie de parámetros para abordar de manera integral los contenidos que permitan optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje para la solución de la problemática.

Implementación

La secuencia didáctica se desarrolló con las actividades uno y dos, implementadas en cada una de ellas el momento inicial, desarrollo y final, la primera actividad se compone de una serie de ejercicios de rima y dinámicas haciendo uso de la discriminación auditiva para introducir a los estudiantes entorno a la conciencia fonética, en la segunda actividad se desarrolló la identificación de los sonidos palabras, empleando el juego dirigido como estrategia de aprendizaje para el reconocimiento, identificación y comprensión del sonido de los fonemas.

Por tanto, los materiales didácticos diseñados y propuestos tales como: el tablero didáctico, la ruleta, caja de palabras, lotería, ejercicios motrices dentro del juego dirigido y plataformas digitales educativas y de juego, causaron un impacto en la vida de los estudiantes porque se evidenció la participación, motivación y entusiasmo con el que realizaban las actividades, escuchando las indicaciones por parte de las docentes, para respetar los turnos para desarrollar las actividades indicadas.

De esta forma los tiempos establecidos para el desarrollo de las actividades estuvo de acuerdo con el horario de los estudiantes ya que para el área de lengua castellana es de una hora cada clase y se dio cumplimiento con el tiempo propuesto en la planeación pues se logró llevar a cabalidad los momentos sin dificultad de tiempo atendiendo la diversidad y necesidades de los estudiantes de acuerdo con las dificultades de pronunciación que presentaron al momento de leer, por medio de las estrategias de evaluación propuestas en las actividades.

Dicho lo anteriormente se observó el trabajo en equipo permitiendo un espacio para reflexionar sobre los aprendizajes alcanzados, las percepciones de los estudiantes y de esta forma evidenciar las fortalezas y debilidades frente a cada ejercicio como por ejemplo al momento de crear rimas se les dificultó porque no sabían cómo hacer que las palabras rimaran, para lo cual

tomaron como base los juegos desarrollados en la realización del ejercicio; por tanto son importantes las actividades de metacognición para que los estudiantes tengan autovaloración y reflexionen sobre lo que están aprendiendo.

Por consiguiente, la estrategia de evaluación hace referencia a lo planeado porque es un proceso donde los estudiantes de manera práctica relacionan los aprendizajes adquiridos en los ejercicios finales de cada actividad, lo que permite que los docentes reflexionen sobre los resultados reales y los aprendizajes esperados para verificar que fallas se desenlazan de allí para mejorar y fortalecer dichos aprendizajes; por lo cual se considera que las estrategias de evaluación estuvieron acordes con las actividades planeadas.

La implementación uno (1) permitió a los estudiantes conocer el concepto, función e importancia de la conciencia fonética, para poder leer de forma más fluida, por lo que se observó en cada momento los aprendizajes esperados por medio de los juegos como el de la ruleta donde los estudiantes primero debían reconocer los sonidos de palabras para buscar las imágenes que correspondían; costándoles un poco de esfuerzo, pero al final pudieron crear las oraciones con palabras que rimaran. En la implementación dos (2) los estudiantes mostraron mayor interés, por la participación en la dinámica de la lotería, llamando su atención, pronunciando y armándola muy rápido creando sus propias oraciones.

Así pues, para la implementación de estas actividades fueron primordiales las estrategias de evaluación como el diario de campo, la observación directa, checklist y las evidencias fotográficas para observar, registrar, analizar e identificar el logro de la competencia como por ejemplo en la implementación (1) los estudiantes comprendieron los textos literarios de rimas para el desarrollo de capacidades creativas y lúdicas, en la implementación (2) identificaron los sonidos de letras y palabras al pronunciarlas agrupándolas en oraciones, por lo que se considera

que las estrategias de evaluación son las que valoran el aprendizaje de los estudiantes por medio de los instrumentos de evaluación que aplica el docente.

Dicho esto, las acciones realizadas se basaron en motivar a los estudiantes con actividades diferentes para promover el aprendizaje, por lo cual no solo se trabajó en el salón de clase, sino que también se hizo uso de otros espacios mediadores, que permitieran desarrollar las actividades, como la cancha principal y el salón de informática para que los estudiantes estuvieran más a gusto en el desarrollo de las actividades, buscando una mayor interacción entre estudiantes y docentes.

Teniendo como estrategia el juego dirigido para que los estudiantes escucharan y seguirán las indicaciones de la docente (s) estando atentos a las indicaciones de los juegos, siendo los docentes mediadores del proceso en el uso de los recursos didácticos para aportar significativamente en las dificultades que los estudiantes presentaran al momento de pronunciar las palabras con mayor complejidad, para dar cumplimiento a los aprendizajes alcanzados propuestos.

Por tal motivo, estos recursos permitieron fortalecer el aprendizaje de los estudiantes al utilizar variedad de material, porque de lo contrario esto causa desinterés en los estudiantes, resaltando que entre más llamativos sean los recursos causarán una mayor atención y concentración, lo cual se evidencio en el desarrollo de las dos primeras estrategias que ayudaron a los estudiantes a leer de forma más fluida sin deletrear tanto al momento de leer las oraciones que ellos mismos creaban.

Finalmente se considera que los recursos didácticos como guía de aprendizaje se diseñaron acorde con lo planeado porque los estudiantes participan activamente, desarrollando cada una de las actividades. Estas tuvieron ciertos niveles de dificultad, pero la claridad de estos

permitió que lograran desarrollarlas sin problema y de hecho repetirla una vez más de manera minuciosa generando en ellos un aprendizaje significativo, el cual se rige a lo esperado en el desarrollo de las estrategias que componen la secuencia didáctica fortaleciendo aspectos fundamentales para que los niños de grado segundo lean de manera fluidamente.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de la secuencia didáctica muestra una posible solución en las actividades desarrolladas, donde los estudiantes de grado segundo tuvieron una participación activa en cada uno de los momentos propuestos; también se observaron las diferentes dificultades que se presentaron en los momentos de las actividades y al instante de comprender el concepto de conciencia fonética.

Dicho esto, los espacios en los cuales la docente (s) por medio de ejemplos prácticos buscaron que los estudiantes comprendieran la explicación dada para un oportuno desarrollo de las actividades; eligiendo estrategia de aprendizaje el juego dirigido por medio de dinámicas y acciones relacionadas se fortaleciera la lectura de manera más fluida y de este modo comprendieran lo que estaban leyendo y le encontrarán sentido a la temática explicada.

De la misma forma, el juego dirigido es tomado como punto de apoyo para la docente (s) para cumplir los objetivos planteados. Gómez (2015) expresa que “el juego dirigido ayuda a determinar pautas y lineamientos a seguir la realización de las planeaciones de manera eficiente, eficaz y efectiva para las maestras, de igual manera plantear los objetivos idóneos con respecto a juegos dirigidos” (p.31). De acuerdo con lo anterior, se puede decir que el juego es un mecanismo importante y oportuno para mediar procesos, ya que los estudiantes estuvieron más motivados siendo el aprendizaje más significativo; por lo tanto, se ve la necesidad de seguir planificando actividades significativas con el uso de diversos recursos y materiales como en el caso del uso las Tic que permiten apoyar y mediar las actividades.

El uso de estas nuevas tecnologías ha causado un gran impacto en la vida de los estudiantes y para los docentes porque son una manera de fortalecer e intervenir los procesos de enseñanza y aprendizaje para clases más innovadoras con el uso de recursos como el material

didáctico que los estudiantes pueden manipular de manera fácil y autónoma; una de las fortalezas en la implementación de la secuencia didáctica fue el dinamismo con el que se desarrollaron las actividades que se apoyaban de material didáctico y a su vez teniendo en cuenta los Estándares básicos de competencias, los Derechos básicos de aprendizaje y los lineamientos curriculares. Por tanto, es necesario crear espacios puntuales y oportunos donde los estudiantes puedan jugar, explorar, aprender y leer transformando el método tradicional al que están acostumbrados.

Teniendo en cuenta que el contexto en donde se implementaron las actividades propuestas, es un sector rural donde se evidencian la diversidad de situaciones que generan necesidades a diario, viendo cómo los estudiantes son inclusivos con sus compañeros ayudándose mutuamente, comprenden que la importancia del juego no es quien termine primero por el contrario es jugar para divertirse y de este modo aprender, crear y ampliar los conocimientos; por ende estas acciones hacen que las actividades se pueden desarrollar de forma más amena, inculcándole a los estudiantes el respeto por los procesos que lleva cada uno.

Igualmente, las orientaciones claras hacen que los estudiantes comprendan y hagan uso de los valores, lo que permite mejorar la conducta de los estudiantes porque ayudan a los compañeros que más lo necesitan y el trabajo en grupo es muy evidente atendiendo las recomendaciones y manifestaciones que se les hacen en donde todos los estudiantes tienen su propio ritmo de aprendizaje y entienden de manera diferente.

Por esto, los aprendizajes esperados son el aliciente que sintetiza lo que los estudiantes deben percibir en la intervención e implementación pedagógica, por tal motivo, cabe aclarar que se plantean y surgen de las necesidades de los alumnos y el contexto; de acuerdo a esto cada actividad, el diseño de material didáctico, el uso de las TIC, el juego dirigido como estrategia de aprendizaje para una lectura más fluida, dar indicaciones claras, adaptar las actividades a los

estudiantes y a sus necesidades fueron el punto clave para la implementación de las actividades siendo oportunas.

De este modo, se logró que los estudiantes conocieran sobre la conciencia fonética de manera dinámica, aprendieran a discriminar los sonidos de las letras para entender y percibir el sentido de las palabras, aún más desde el ejercicio de rima, comprendiendo que el cambio de un sonido vocálico o consonántico en una palabra modifica su significado, lo que les ayudó a practicar para leer de forma más fluida y menos silábica.

Por esto, los estudiantes tuvieron una participación activa gracias al acompañamiento que se les dio, la motivación y seguridad brindada por parte de las docentes, lo que les permitió desarrollar las actividades, influyendo el espacio y todo el material didáctico diseñado, pues se interesaron por aprender de una forma diferente y de este modo llegar a alcanzar algunos de los aprendizajes planteados.

Por tanto, las actividades de metacognición no solo permitieron evidenciar los aprendizajes previos de los estudiantes, sino que también les permitió expresarse, brindar ideas, compartir percepciones, con el resultado de cada actividad, como un hilo conductor entre lo que saben y lo que aprenderán. Medina y Tobón (2010), indican que “la docencia metacognitiva consiste en la comprensión, regulación que los docentes realizan del proceso aprendizaje-enseñanza, con el fin de formar determinadas competencias en sus estudiantes y, al mismo tiempo, construir y afianzar sus propias competencias como profesionales de la pedagogía” (p.93). Esto permite que tanto los estudiantes como los docentes reflexionen del proceso para seguir mejorando a partir de las características y debilidades que surgen de cada implementación.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe resaltar que este es un contexto con diversidad social, de capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje en donde de manera oportuna se logra la

implementación y llegar al aprendizaje porque las actividades permiten adaptarse a los estudiantes y a su propio proceso de aprendizaje, mediante el acompañamiento oportuno, como en el caso de 3 menores que evidencian progresos representativos que tal vez de otra manera no pueden demostrar entorno a sus habilidades y capacidades por falta de atención y acompañamiento en las jornadas académicas, pues esta fue una forma eficiente para que mostraran resultados porque también al trabajar en aulas multigrado por medio de escuela nueva y métodos tradicionales es tedioso y casi no se ven los avances porque no tienen la forma de demostrarlo.

Por esto se logra generarán nuevos conocimientos, trabajo en equipo y compañerismo, así como todos los aspectos que se han relacionado a través de este escrito; otro punto a favor fue la oportunidad de mediar el proceso con las TIC y contar con buena conexión a internet ya que por medio de plataformas digitales los niños y niñas conceptualizan sus aprendizajes, dándoles un uso adecuado.

Por lo cual es fundamental resaltar que la conciencia fonética es una habilidad que permite escuchar sonidos individuales, reconocer y hacer uso de los fonemas que integran las palabras; esta habilidad necesita de un proceso de estimulación y evolución que permitan mejorar las dificultades del desempeño lector. Vieiro y Gómez (2004), se refieren a la conciencia fonética como “La capacidad que tiene el niño para reflexionar sobre elementos del lenguaje oral específicamente manipular los segmentos mínimos del habla (fonemas y sílabas) por lo que indica que la conciencia fonológica tiene niveles (conciencia fonológica silábica y conciencia fonológica fonémica)” (p. 21). De acuerdo con lo anterior se puede decir que la fonética permite que los niños y niñas aprendan a conectar las palabras y manipular los sonidos de las palabras para aprender a leer, por esto es conveniente crear estrategias de aprendizaje a través del juego

dirigido ya que permite que los estudiantes estimulen su conciencia fonética y así se puedan reducir las falencias de los estudiantes al momento de pronunciar y leer de corrido.

Por tanto, es considerable saber organizar bien los momentos de la planeación didáctica ya que estos permiten tener una mayor claridad de la forma como se quieren transmitir los conocimientos a los estudiantes con las estrategias de evaluación para evidenciar al final de la actividad si se lograron los objetivos planteados, teniendo en cuenta el enfoque educativo integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer para un aprendizaje significativo. Morín y Tobón (2010), señala que “las competencias no producirán ningún cambio significativo si no cambiamos nuestra manera de pensar” (p.92). Dicho esto, como docentes estamos inmersos a investigar para generar cambios en la educación, planeando y no llegando a imitar los aprendizajes que se quieren enseñar porque no se causaría impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Para finalizar es fundamental comprender que la planeación es indispensable ya que permite planificar los propósitos de las actividades y a su vez organizar de manera detallada los contenidos a desarrollar en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de concretar lo que se quiere lograr con los alumnos de acuerdo con Pérez (2003) “Para concretar la intención de transformación, se requiere la existencia de un grupo permanente de docentes que define y delimita un proyecto de trabajo, e inicia el proceso de análisis de sus propias prácticas” (p.4). Dicho esto, reflexionar en la práctica pedagógica, determina qué aspectos se deben seguir trabajando para mejorar.

Conclusiones

La planeación e implementación de esta propuesta pedagógica sirvió para aprender e interiorizar diferentes técnicas para fortalecer la conciencia fonética mediante estrategias y actividades asociadas al juego dirigido que permitieran aplicarlas de forma adecuada y de ese modo contribuir para que los niños y niñas de grado segundo de la I.E. Rafael Bayona Niño lean más fluidamente.

Mediante la observación realizada en la I.E. Rafael Bayona Niño sede Romita con el grado segundo, se logró establecer la importancia y la necesidad que tiene el desarrollo de la conciencia fonética dentro de este contexto para que los estudiantes mejoren y aprendan a leer de manera fluida, ya que los docentes o agentes educativos encargados de mediar el proceso e impartir conocimientos a estos estudiantes no lo realizaban de manera adecuada.

Por lo tanto, en la secuencia didáctica se tuvo en cuenta las necesidades de los niños y la etapa de cada uno de los estudiantes de acuerdo con las características evolutivas de la conciencia fonológica durante el periodo de Educación Infantil y además es pertinente decir que este no es un método de enseñanza si no que es una habilidad que los estudiantes deben fortalecer y adquirir.

De acuerdo con esta propuesta se plantearon propósitos, para los cuales se diseñaron unas actividades que fueron implementadas de manera lúdico-didáctica haciendo uso de material didáctico que permitió centrar la atención de los estudiantes y el cual pudieron manipular adecuadamente. Por consiguiente, sus sentidos fueron importantes para percibir y adquirir nuevos conocimientos y habilidades, pero sobre todo fortalecerlos con apoyo de las TIC incentivando la innovación y tomando como instrumento principal el juego dirigido.

El trabajo que se llevó a cabo en el aula de clase con los estudiantes de grado segundo involucro aspectos básicos de los diferentes procesos cognitivos como la atención, la percepción y el reconocimiento de fonemas luego de la implementación de las estrategias teniendo en cuenta los referentes teóricos y el trabajo de aula.

De igual forma el juego dirigido es una manera divertida y apropiada para fomentar el desarrollo de las habilidades de los niños especialmente en el área social, verbal, física y de pensamiento, ofreciendo confianza y autonomía para que puedan interesarse y concentrarse para alcanzar los aprendizajes esperados.

Se considera que los estudiantes estuvieron motivados durante la implementación de las actividades, las cuales tenían ciertos niveles de dificultad; por lo cual no les fue fácil reconocer el sonido los fonemas de las palabras, permitiéndoles adaptarse a nuevas adversidades para generar conocimientos; el apoyo docente y el trabajo en grupo favoreció positivamente generando cambios en el aprendizaje permitiendo apropiarse del tema y realizando ejercicios repetitivos prácticos para que fortalecieran su habilidad lectora.

Por lo tanto, es importante hacer uso de la observación y análisis constante, que permita resignificar la práctica docente y reflexionar entorno al proceso de enseñanza - aprendizaje haciendo una oportuna comprensión del entorno y de este modo orientar a los estudiantes adecuadamente.

Por ultimo los aspectos que integra esta propuesta pedagógica se hicieron con el fin de promover e incentivar nuevas estrategias que otros docentes y agentes educativos puedan implementar en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua castellana.

Referencias

Castillo Damián, L. J., & Ortega Polindara, M. F. (2019). El juego dirigido como herramienta pedagógica en la dimensión cognitiva de los niños y las niñas del nivel de párvulos 7 en el Hogar Infantil Pequeñines de Popayán (Doctoral dissertation, Uniautónoma del Cauca. Facultad de Educación. Programa de Licenciatura en Educación para la Primera Infancia).

<https://repositorio.uniautonomo.edu.co/bitstream/handle/123456789/131/T%20P-M%20225%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fernández López, M. D. C. (2013). El desarrollo de la conciencia fonética en edades tempranas.

<https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/23559>

Ministerio de educación Nacional. (2015). Derechos básicos de aprendizaje Lenguaje

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf

Ministerio de educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)

[340021_recurso_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)

Pérez Abril, M. (2003). [La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio](#)

[escolar](#). Pedagogía y Saberes, 18, 70–74. <https://doi->

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Pimienta, J. H. (2012). Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes.

Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1

Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario CIFE.

<https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5>.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. unicef.org. [http://chrome-](http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

[extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Apéndices

Enlace drive.

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/lacurrear_unadvirtual_edu_co/EvrqoT31AsBDiysVrEapUbsBnx7XBB2x9KQYoHuQTEaWkQ?e=451Y20

Enlace video de sustentación.

<https://youtu.be/RPF3Jqw8LmA>