



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), UNA ALTERNATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA PRELECTURA EN EL GRADO DE TRANSICIÓN

AUTORAS

MARIA EMILIA BURGOS CASTRO
MARIA PAULA SANDOVAL CAICEDO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2022.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ), UNA ALTERNATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA PRELECTURA EN EL GRADO DE TRANSICIÓN

AUTORAS

MARIA EMILIA BURGOS CASTRO
MARIA PAULA SANDOVAL CAICEDO

TUTORA

ESP. MARTHA ISABEL NAVIA LÓPEZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2022.



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

AGRADECIMIENTOS

Es sumamente importante darle gracias a Dios en primer lugar, por colocar propósitos y con ello personas que a lo largo del camino han hecho posible la materialización de cada una de nuestras metas personales. A mi madre, que, aunque no esté en este plano terrenal ha sido mi sostén a lo largo de mi vida, mi ángel que intercede por mí y quien envía fuerzas a mi padre, el super héroe que me ha demostrado cuánto me ama y ha sido mi mayor motivación para luchar por cada uno de mis sueños. A mi familia en general, por tanto amor hacia mí, por demostrarme con cada gesto lo importante que soy en sus vidas, este logro es por ustedes. A mi buena amiga María Paula, mi compañera de choco aventuras, mi principal consejera y guía espiritual, espero que sean mil trabajos más. Finalmente, a cada uno de los docentes que estuvieron construyendo nuestra carrera y aportando de su sabiduría para poder culminarla, gracias por ser los mejores mentores.

María Emilia Burgos Castro.

Primeramente, le quiero dar las gracias a Dios por ser la luz de mi vida, porque cada triunfo que obtengo me hace ver que esta enlazado con mi propósito divino, gracias a mis abuelos quienes fueron base fundamental de mi niñez, guías genuinas de lo que hoy soy, esto es por y para ellos. Gracias a cada integrante de mi familia, pues son los que me inspiran para ser una versión mejorada cada día de mi vida, quienes me apoyan en cada decisión que tome y me hacen sentir que soy capaz en todo lo que me propongo, para ellos seré la mejor profesional existente. Gracias a mi amiga Mariaemilita por siempre estar ahí para mí, por ser un muy buen equipo para mí. A mis compañeras fiel durante todas las jornadas largas de trabajo, solo bastaba verlas dormidas en la mesa al lado de mi computador para saber que no necesitaba nada más que ellas ahí conmigo, por enseñarme el amor verdadero, ser quienes estuvieron conmigo mientras sentía que no iba a poder

más y con solo mirarlas sentirme reconfortada, gracias, Milú y Minnie. Por último pero no menos importantes, a todos mis docentes, gracias por regalarme de sus conocimientos, dedicación y tiempo, es muy grato rodearse de personas tan sabias como ellos.

María Paula Sandoval Caicedo.

Resumen

Con el tiempo, el concepto de lectura se ha aceptado universalmente. Así que no es ningún secreto que los estudiantes acumulan una serie de logros que pueden alcanzar de generación en generación. Por ejemplo, el lenguaje a nivel comprensivo y expresivo, potenciando la imaginación, adquiriendo conocimientos, expandiendo la curiosidad, entre otras razones. En este sentido, se destaca la importancia de fomentar el hábito lector en los estudiantes desde edades tempranas. Se cree que dicha acción es fundamental para gran parte del aprendizaje, así mismo, existe una investigación que estima que el cierre de escuelas debido a la pandemia de COVID-19 hicieron que más de 100 millones de niños lean por debajo del mínimo, según un nuevo estudio de la UNESCO.

De lo anterior, se argumenta por qué los estudiantes de transición que llevan más de 6 meses asistiendo a las instituciones educativas INEM José Eusebio Caro no están totalmente preparados para la lectura, así que se empleó una alternativa para fortalecer los bajos rendimientos y contrastarlos con el resultado positivo que se obtuvo al finalizar esta investigación pedagógica, es necesario mencionar, que la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como una alternativa para fortalecer los procesos prelectores de los niños estuvo acorde, por lo que gracias a estas estrategias se determinó el éxito. Ahora bien, el

enfoque que asume esta investigación es cualitativo, con el método de investigación acción y con una población de 17 estudiantes del grado de transición 02. En este sentido, se utilizaron instrumentos como la evaluación diagnóstica inicial, final y diarios de campo, por su veracidad esto posibilitó la solución al planteamiento del problema, en relación con lo anterior, se realizaron talleres como la búsqueda del tesoro, el rompecabezas, vocales calientes, rutas con letras, bingo y e history puzzle, estas actividades estuvieron apoyadas por los Derechos Básico de Aprendizaje (DBA). Para terminar, se concluye que el juego es una estrategia indudablemente favorecedora para el aprendizaje del niño siempre y cuando se dirija a fines educativos.

Palabras claves: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), alternativa, fortalecimiento, prelectura, transición, DBA

Abstract

Over time, the concept of reading has become universally accepted. So it's no secret that students accumulate a series of achievements that can be achieved from generation to generation. For example, the language at a comprehensive and expressive level, enhancing the imagination, acquiring knowledge, expanding curiosity, among other reasons. In this sense, the importance of promoting the reading habit in students from an early age is highlighted. Such action is believed to be essential for much learning, and research estimates that school closures due to the COVID-19 pandemic caused more than 100 million children to read below the minimum, according to a study. new UNESCO study.

From the above, it is argued why transition students who have been attending INEM José Eusebio Caro educational institutions for more than 6 months are not fully prepared for reading, so an alternative was used to strengthen low performance and contrast them with the positive result

that was obtained at the end of this pedagogical investigation, it is necessary to mention that the implementation of Game-Based Learning (ABJ) as an alternative to strengthen the pre-reading processes of children was consistent, since thanks to these strategies success was determined . Now, the approach that this research assumes is qualitative, with the action research method and with a population of 17 students of transition grade 02. In this sense, instruments such as the pretest, field diaries and posttest were used, due to their veracity since it enabled the solution to the approach to the problem, in relation to the above, workshops such as the treasure hunt, the rompecaletras, hot vowels, routes with letters, bingolup and history puzzle were carried out, these activities were supported by the Basic Rights of Learning (DBA). Finally, it is concluded that the game is an undoubtedly favorable strategy for the child's learning as long as it is directed towards educational purposes.

Keywords: Game-Based Learning (ABJ), alternative, strengthening, pre-reading, transition, DBA

Índice

Introducción	9
Capítulo I.....	11
1. Problemática	11
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Formulación de la pregunta de investigación.....	13
1.3.1 Objetivo general	13
1.3.2 Objetivos específicos	14
1.4 Justificación	14
1.5 Delimitación	15
Capítulo II.....	16
2 Marco referencial.....	16
2.3 Antecedentes Investigativos.....	16
2.1.1 Internacionales	16
2.1.2 Nacionales	18
2.1.3 Regionales	21
2.2.1 Categoría 1: <i>Aprendizaje Basado en Juegos</i>	23
<i>Qué es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)</i>	23

<i>En qué consiste el Aprendizaje Basado en el Juego</i>	24
<i>Cuál es el propósito de los ABJ</i>	24
2.2.2 Categoría 2: Prelectura	25
<i>Qué es la Prelectura</i>	25
<i>Por qué es importante la prelectura</i>	25
2.3 Marco conceptual	26
<i>2.3.1 ABJ</i>	26
<i>2.3.2 Juego</i>	26
<i>2.3.3 La Educación Preescolar (Transición)</i>	26
<i>2.3.4 Prelectura</i>	27
<i>2.3.5 Estrategias Pedagógicas</i>	27
<i>2.3.6 DBA</i>	28
2.4 Bases legales	28
Propuesta	31
Presentación	32
Fundamentación teórica de la propuesta	33
Descripción de las actividades	35
<i>Taller 1</i>	35
<i>Taller 2</i>	38
<i>Taller 3</i>	40

<i>Taller 4</i>	42
<i>Taller 5</i>	44
<i>Taller 6</i>	46
Plan de acción	48
Capítulo III	52
3 Marco metodológico	52
3.1 Enfoque epistemológico	52
3.2 Método de investigación	52
3.3 Escenario de investigación	53
3.4 Informantes claves	55
3.5 Técnicas de recolección de datos	55
3.6 Procedimiento de análisis de los datos	57
Cronograma	58
Capítulo IV	60
4 Análisis y discusión de los datos	60
4.1 Análisis de los datos	60
4.1.1 Diagnóstico inicial	61
4.1.2 Rúbrica de valoración diagnóstica de prelectura transición	62
4.1.3 Análisis de los resultados de la evaluación diagnóstica	65
4.1.4 Diarios de campo	78

<i>4.1.5 Diagnóstico final</i>	86
Capítulo V	88
5 Conclusiones	88
Referencias bibliográficas	90

Introducción

El trabajo de grado titulado Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), una alternativa para el fortalecimiento de la prelectura en el grado de transición, se realiza con el fin de reforzar las habilidades prelectoras en los estudiantes, mediante el diseño y adaptación de distintas herramientas donde se propone el juego como eje principal, sin embargo, el mismo debe tener siempre una base educativa y estar direccionado a un propósito de aprendizaje, tal como se evidenciará en el desarrollo del estudio. En este sentido, con la recolección de la información por medio de los instrumentos, se pretende dar criterio al efecto que se obtiene gracias a la aplicación del ABJ como recurso para la obtención de aprendizajes significativos, como resultado de los altos niveles de motivación e interés que los niños presentan.

Ahora bien, con la ejecución de este estudio se desea descartar la idea que tienen algunos docentes de ver el juego como algo completamente ajeno a los aprendizajes, puesto que en su mayoría carecen de interés por actualizarse en cuanto a procesos de enseñanza innovadores, para así poder brindar una educación integral, además, redireccionar el pensamiento de los estudiantes en cuanto a los procesos de lectura, porque simplemente se vinculan con algo netamente del colegio, siendo esto consecuencia del poco uso de recursos y herramientas que promuevan la motivación para los momentos de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a lo que concierne a la estructura del trabajo, se aborda el capítulo I, exponiendo el planteamiento del problema, de donde surge la pregunta de investigación, seguida de los objetivos, los cuales reflejan el procedimiento que se llevará a cabo durante todo el proceso de estudio. Por consiguiente, se justifica la investigación y el posible impacto que la misma generará. En este mismo orden de ideas, se plantea el capítulo II, donde se encuentra el

soporte teórico de algunos estudios anteriores, como también autores que sustentan datos de validez con respecto al tema principal del estudio, sirviendo como guía para el desarrollo de la propuesta, con relación a aspectos legales, conceptuales y también información acerca del contexto en donde se va a desarrollar el proceso de investigación.

A continuación, se plantea el capítulo III, concerniente al diseño metodológico en donde se expresa el enfoque de investigación que en este caso viene siendo cualitativo con metodología investigación-acción, donde se aspira tener una visión profunda para llegar a determinar cuál es la raíz de la problemática, mediante los instrumentos, en este caso la evaluación diagnóstica inicial, además de presentar a los informantes clave, seguido de la presentación de la propuesta, como también otros instrumentos de recolección de datos como bien son los diarios de campo y posttest, que son determinantes claves para el desarrollo del análisis de los resultados plasmado en el capítulo IV. Es así como finalmente se da un cierre significativo al estudio con el planteamiento de las conclusiones, que son las que permiten reconocer si se cumplió con los propósitos y que inferencias se tienen con respecto a la confiabilidad del estudio realizado.

Capítulo I

1. Problemática

1.1 Planteamiento del problema

A lo largo del tiempo se ha venido adoptando una concepción acerca de la lectura a nivel global, por lo que para nadie es un secreto que la misma reúne una serie de logros que los estudiantes podrán ir adquiriendo de generación en generación, como bien lo son: el desarrollo del lenguaje tanto a nivel comprensivo como expresivo, el potenciamiento de la imaginación, la adquisición del conocimiento, la ampliación de la curiosidad, entre otras habilidades. En este sentido, se resalta la importancia de fomentar los hábitos lectores en los educandos desde edades tempranas, considerando que la lectura como tal vendría siendo la base de una gran cantidad de aprendizajes, sin embargo, esto ha de ser un déficit en gran parte de las Instituciones Educativas, porque actualmente los niveles de lectura no logran avanzar significativamente.

Lo anterior basándose en estudios donde se tiene en cuenta que más de 100 millones de niños estarían por debajo de los niveles mínimos de lectura como resultado del cierre de escuelas debido a la pandemia de COVID-19, según una nueva investigación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Así mismo, el número de estudiantes con esta deficiencia había disminuido antes de la emergencia y se proyectó que pasarían de 483 millones a 460 millones en 2020, pero inesperadamente aumentó un 20% a 584 millones e inhabilitó los avances logrados en veinte años.

En este sentido, los últimos datos revelados por la Cámara Colombiana del Libro indican que en promedio un colombiano lee 2,7 libros al año, por lo que aún falta

progreso en estos índices comparándolos con otros países, quienes alcanzan a leer hasta 5 libros al año. Por lo tanto, se considera que este pormenor es probablemente la consecuencia de que las personas en sus inicios escolares (grado transición) no tienen una prelectura adecuada, debido a la falta de motivación, sumado a que, por fuera de las instituciones no se promueven espacios de lectura y por ende los estudiantes no se familiarizan completamente con esta práctica, porque quizás en el entorno familiar o social no encuentran personas que lean libros frecuentemente, ya que es considerado netamente como un ejercicio escolar y poco llamativo.

Por otra parte, la UNESCO ha subrayado que, con el paso del tiempo, en el ámbito educativo se ha contemplado al juego como improductivo. Por tal motivo, este a la larga se ha excluido con demasiada frecuencia de las clases o momentos de aprendizaje, asentándose en los prejuicios aún existentes de algunos educadores, quienes aseguran que los juegos son completamente incompatibles con las tareas educativas. En consecuencia, Colombia, es un país que ha mostrado bajos estándares de educación en cuanto a calidad, nivel de preparación de los docentes, inversión y resultados en diferentes pruebas tanto nacionales como internacionales, es decir que, en el campo académico colombiano, no se cree que el juego sea un tema serio, ni que tampoco se deba vincular con procesos prelectores, aunque tenga su reconocimiento en la pedagogía como también en psicología, no se le ha dado un puesto importante en los procesos de desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras, el cual es susceptible de ser investigado para generar aportes significativos al conocimiento.

Partiendo de lo anterior, se considera que, en la Institución Educativa José Eusebio Caro, ya transcurrido más de medio año escolar los niños del grado transición no

tienen una preparación adecuada a la lectura. Aunque no hay que desmeritar sus saberes previos sobre algunos textos literarios como lo son los cuentos leídos por su docente a cargo, para así acercarlos a los hábitos lectores. Sin embargo, dicha acción no es suficiente para promover la preparación que los niños requieren, puesto que no se tienen en cuenta alternativas que incentiven el deseo de adentrarse a la prelectura. Otro aspecto relevante, es que la poca cercanía que tienen con este ejercicio prelector, es porque sus padres cuentan con extensas horas laborales y no disponen el tiempo para fortalecer la prelectura, dejando de lado que esto es un acto que beneficiará los hábitos lectores de sus hijos a largo plazo.

Como consecuencia de este asunto surge la necesidad en la Institución Educativa de motivar de una manera lúdica y continua la práctica prelectura en los niños, realizando diferentes actividades que fomenten el hábito prelector, puesto que es una práctica difícil de adquirir si no se promueve con el ejemplo, en otras palabras, la lectura no se enseña, sino que se contagia.

1.2 Formulación de la pregunta de investigación

¿Cómo el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) puede ser una alternativa para el fortalecimiento de la prelectura en los niños del grado de transición?

1.3.1 Objetivo general

Implementar el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como alternativa para el fortalecimiento de la prelectura en los niños del grado de transición.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Determinar el nivel de prelectura que tienen los estudiantes del grado de transición.
2. Diseñar herramientas de apoyo para la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) que fortalezcan la prelectura en los niños del grado de transición.
3. Sistematizar los hallazgos evidenciados con la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).
4. Revelar los resultados de la experiencia pedagógica obtenida con los niños del grado de transición a partir de la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

1.4 Justificación

La presente investigación se justifica como primera medida en observaciones de la Institución Educativa INEM José Eusebio Caro Sede Ciudad Jardín, donde se evidencia la falta de alternativas para promover la adquisición de los procesos de prelectura. Se llevará a cabo esta investigación con un enfoque cualitativo y un método de investigación acción, aplicando diferentes instrumentos al recolectar la información generada en esta institución, evaluación diagnóstica inicial, final y diarios de campo.

Por medio de esta investigación se propondrán diferentes actividades referenciándose a los Aprendizajes Basados en Juegos (ABJ), dado que esta herramienta de apoyo está acorde para realizar actividades adaptadas a las diferentes necesidades educativas que se presenten, donde se incentive la participación de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento, garantizando así resultados satisfactorios al

culminar cada intervención, de esta manera se anhela que muchos docentes tengan de ejemplo este trabajo de investigación para así lograr mitigar la brecha que surgió como consecuencia de la pandemia COVID-19 referente a la educación, más específicamente en el área lectora de los estudiantes, desmeritando la importancia que se tiene que atribuir a este hábito.

En este orden de ideas, se reconoce que un adecuado proceso de prelectura se puede convertir en una estrategia para enriquecer la comunicación, con el objetivo de permitir la mejora de los conocimientos adquiridos; como puede ser el identificar y rechazar ideas válidas o fallidas, así mismo, con ayuda del ABJ, ejercer una actitud motivadora frente a los aprendizajes a adquirir a lo largo de sus ciclos escolares. Para esto el estudiante con ayuda del docente debe potencializar su observación, comparación y clasificación, todo esto con el apoyo de herramientas que favorezcan el gusto por aprender a leer correctamente.

Para posibilitar las consideraciones anteriores, como también alcanzar los resultados esperados se deben tener en cuenta los saberes literarios previos y si los niños poseen hábitos de lectura por fuera del aula con sus padres. Para esto, se debe determinar si probablemente los estudiantes junto a su núcleo familiar promueven un espacio y momento del día para facilitar esta práctica porque esto podría contribuir al mejoramiento que se quiere lograr desde edades tempranas.

1.5 Delimitación

La investigación se abordará tomando la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) donde se obtiene de los estudiantes la mejor versión de sí mismos,

favoreciendo, la adquisición de las competencias, los cuales les serán útiles a los mismos en su futuro. Por otra parte, se seleccionarán específicamente, los estudiantes de transición de la Institución Educativa Colegio José Eusebio Caro Sede Ciudad Jardín en San José de Cúcuta. Así mismo se estima que se realizará entre el 10 de octubre al 10 de noviembre del 2022, durante el semestre 2022-2; teniendo en cuenta la línea de investigación Educación y Desarrollo Humano, pues el desarrollo de la lectura en los estudiantes favorece su razonamiento y justificación moral, contribuyendo en la formación para la convivencia en contextos educativos.

Capítulo II

2 Marco referencial

2.3 Antecedentes Investigativos

En este capítulo, se encontrarán antecedentes que muestran aportes significativos de otras investigaciones, relacionadas con el objeto de estudio presente en el proyecto de investigación que se está realizando. Estos van dirigidos a determinar cómo el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una alternativa importante como herramienta de apoyo en el escenario educativo, para de este modo contribuir al fortalecimiento de los procesos de prelectura en los niños.

2.1.1 Internacionales

En primer lugar, se expone el trabajo de Juárez Melanie (2022), en México llamado ‘‘El ABJ para la mejora de la comprensión lectora en un grupo de quinto grado de educación primaria’’, centrándose en su objetivo general que fue, reflexionar sobre el uso del

Aprendizaje basado en juegos como estrategia para la mejora de la comprensión lectora en alumnos de quinto grado de educación primaria; tomando un enfoque cualitativo y como método la investigación acción, donde se tuvo en cuenta para la recolección de datos la observación y las notas de campo, para así obtener los resultados desfavorables ya que la investigadora no estructuró las estrategias adecuadamente, porque no tuvo en cuenta ciertos factores de riesgo (tiempo, contexto, virtualidad, entre otros).

En relación con el aporte anterior, se considera según la experiencia que tuvo la investigadora, tener presente cada uno de los datos recolectados por medio de los instrumentos y así mismo, tener asertividad en cuanto a los factores indispensables para poder adaptar cada una de las estrategias de acuerdo con la problemática que se quiere resolver y, por lo tanto, conducir el estudio a resultados positivos.

Así mismo, se encuentra Pucha Romero Gabriel Antonio (2021), en su trabajo de investigación titulado ‘‘Juegos serios para fortalecer habilidades de lectoescritura’’, de la Universidad Tecnológica Indoamérica, la cual presentó como objetivo general: elaborar un módulo para la implementación de juegos serios por medio de aplicaciones móviles para el refuerzo del aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de Segundo de Educación General Básica, desarrollada bajo el enfoque cualitativo, teniendo como resultados la valoración por parte de los especialistas quienes calificaron de forma positiva la estructura de la propuesta, destacando que cuenta con una estructuración instructiva, intuitiva y de fácil comprensión.

En relación con el trabajo investigativo mencionado anteriormente, se rescata la innovación y el gran aporte que este le genera al estudio actual, entendiéndose que en pleno siglo XXI es apropiado el uso de las herramientas tecnológicas como estrategia de juego para fomentar el hábito de querer y aprender a leer en los niños, teniendo en cuenta la educación tecnológica

que las investigadoras alcancen, es decir, cooperar a información oportuna para la enseñanza y participación de dichas herramientas.

Por consiguiente, en Ecuador, Espinoza Diana, (2021) realizó el estudio, titulado “El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática”, presentando como objetivo general, establecer el Aprendizaje Basado en Juegos de Mesa como metodología activa para fortalecer la enseñanza de la Matemática en estudiantes de cuarto año de básica de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha, asumiendo un enfoque mixto porque se pretendía tener una visión más profunda en la investigación, lo que conllevó a unos resultados positivos, ya que la adaptación y posterior aplicación de los juegos de mesa generaron interés por aprender a los estudiantes, demostrando que sí se puede tener aprendizajes utilizando el juego, mientras este sea diseñado con un propósito educativo.

Partiendo de lo mencionado anteriormente, se considera importante para la propuesta actual la implementación y adaptación de juegos de mesa, con propósito educativo, por lo tanto, se tiene en cuenta este antecedente como guía en cuánto al desarrollo de este estudio.

2.1.2 Nacionales

En cuanto a los referentes nacionales, se destaca la investigación de Bernal Angie, Contreras Diana, Otálora Laura, (2021), titulada “El ABJ como estrategia pedagógica para fortalecer el nivel académico en el área de inglés del grado transición del colegio Nikola Tesla de la ciudad de Villavicencio”, que plantea como objetivo general fortalecer el nivel académico en el área de inglés; potencializando el desarrollo integral de los estudiantes a través del ABJ en el grado transición del colegio Nikola tesla de la ciudad de Villavicencio, asumiendo también su enfoque cualitativo y metodología investigación acción, teniendo como resultado notable el avance en el nivel académico de los estudiantes, como también el aumento de la

motivación, ya que las investigadoras fueron asertivas con la planificación e implementación de cada una de las herramientas de apoyo, porque tuvieron en cuenta cada uno de los estilos de aprendizaje y los involucraron en los juegos.

Se considera el anterior trabajo investigativo como guía para la investigación actual, ya que resalta la importancia de considerar los estilos de aprendizaje de los niños, un factor que será relevante para el diseño y la adaptación de las herramientas de apoyo que se emplearan, con el propósito de generar aprendizajes significativos.

Por otra parte, en el año (2020), Malaver Bello Andrea Carolina, en su propuesta investigativa denominada ‘‘El juego como estrategia didáctica para el fomento de la lectura en los niños y niñas de grado jardín del liceo campestre los eucaliptos del municipio de Cajicá’’, de la Universidad Santo Tomás de Aquino, mostró como objetivo general, fomentar el aprendizaje de la lectura utilizando como estrategia didáctica el juego, en este sentido, el proyecto se basó en el diseño de tipo investigación-acción, con un enfoque de tipo cualitativo, por lo que a través de los resultados se concluyó que, la implementación de nuevas estrategias didácticas contribuyó con el desarrollo integral de los niños del grado jardín, porque en las mismas se involucró a los padres de familia y esto en gran medida motivó a los estudiantes.

Es pertinente adoptar este estudio en la investigación actual, porque los instrumentos implementados por la autora tienen gran relación con los que se utilizan en los Procesos de Investigación Formativa, por lo que, el hecho de considerar el uso de los mismos encaminará a la realización de una adecuada recolección de información, que servirá como sustento para proponer las diversas soluciones a la problemática presente en el contexto investigativo y así mismo, promover a que la comunidad educativa en general adquiera el compromiso de mejoramiento.

Por consiguiente, González Libia, Vélez Phanor, (2020), realizaron el trabajo titulado ‘‘El aprendizaje basado en juegos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial en estudiantes de grado quinto de primaria’’, donde se planteó como objetivo general, implementar una estrategia pedagógica, mediada por el aprendizaje basado en juegos, para fomentar la comprensión lectora a nivel inferencial en los estudiantes de grado quinto de la institución educativa República de Israel de la ciudad de Santiago de Cali, empleando el enfoque mixto, obteniendo resultados significativos como lo fue la motivación y autonomía de los estudiantes frente a cada uno de los momentos de aprendizaje.

Con respecto a la investigación anterior, solo se tendrán en cuenta los aspectos cualitativos. En este sentido, hubo algo que captó mayormente el interés de las investigadoras para adoptar el estudio anterior, es decir, la creatividad de las autoras en cuanto a la creación de la estrategia, ya que se tuvo la intención de generar expectativas en los estudiantes, porque le dieron un nombre llamativo a cada unidad a desarrollar y la misma tenía una secuencia, como también su finalidad, que era salvar el planeta, algo que causa motivación en los estudiantes y de este modo se puede acoger para la propuesta actual.

Es preciso tener presente, el trabajo de Voz Ligardo Aminta, Cruz Rosales Yoicy (2018), titulado ‘‘El juego didáctico, estrategia pedagógica para el mejoramiento de los procesos lecto-escritores en los estudiantes de segundo grado del colegio un mundo de colores de bonanza Turbaco – Cartagena Bolívar’’, que presentó como objetivo general, contribuir al mejoramiento de los procesos lecto-escritores de los estudiantes de segundo grado del Colegio un Mundo de Colores de Bonanza Turbaco, a través de la implementación del juego didáctico como estrategia pedagógica, esta investigación llevada a cabo fue cualitativa, es decir, se basó en una profunda descripción contextual de los hechos o las situaciones, teniendo en cuenta que los resultados

obtenidos condujeron a que los educandos aprendieran a construir textos, mejoraran su lectura y escritura reconociendo la lectura y la escritura como guía fundamental en la vida del ser humano, en otras palabras, fueron positivos.

Ciertamente, se considera importante este trabajo investigativo, porque las autoras de este resultaron ser creativas, en cuanto al diseño de los juegos que implementaron para el proceso de mejoramiento de las habilidades lectoras, dado que estas estrategias potenciaron el trabajo en equipo, un factor al cual le atribuyen gran importancia las investigadoras de la propuesta actual.

2.1.3 Regionales

En cuanto al ámbito regional, Barbosa Arenas Sandra Patricia (2021), presentó su trabajo de grado titulado ‘‘El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la IE Padre Manuel Briceño Jáuregui de Cúcuta’’, donde propuso como objetivo general, mejorar el nivel de lectura comprensiva en los estudiantes de grado tercero de la I.E Padre Manuel Briceño Jáuregui mediante la aplicación del juego como estrategia pedagógica usando la aplicación Pombo Mágico de Maguaré, así mismo se adoptó un enfoque cualitativo con método investigación acción participativa, como técnica e instrumentos se realizó una evaluación diagnóstica, encuestas y rúbrica de evaluación, para de este modo demostrar como resultados la mejora en la lectura de los estudiantes de grado tercero, donde los niños y niñas colocaron en práctica los aprendizajes significativos de las estrategias didácticas vistas en la aplicación Pombo Mágico de Maguaré.

En este orden de ideas, se toma este trabajo como referente para la investigación actual, porque resulta ser necesaria la realización de un análisis comparativo el cual medirá el impacto que tendrá la propuesta investigativa a implementar, es decir, se tendrá conocimiento con los diferentes diagnósticos de cómo se encuentra la población, pero también al final de la

investigación se sabrá cuáles fueron los aportes de las investigadoras con este proyecto y de cierta manera la influencia del mismo.

En segundo lugar, Carvajal Ariza Ángela María y Meza Ospina Luz Orlidia (2020), en su investigación titulada “El juego como estrategia para desarrollar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes de tercer grado, de la IE Maiporé de Bucaramanga”, que asumió como objetivo general, mejorar las habilidades en lectoescritura de los estudiantes de tercer grado, a través de los nuevos procesos educativos didácticos, basados en los juegos digitales y no digitales de tal manera que se fortalezca el proceso de aprendizaje. Dicha propuesta se desarrolló mediante el enfoque mixto, teniendo en cuenta como técnicas e instrumentos para la recolección de la información la evaluación diagnóstica, encuesta, evaluación final, demostrando como resultado posterior a la implementación de los instrumentos digitales y no digitales, la contribución y el fortalecimiento de aquellas debilidades existentes en los estudiantes, además de afianzar y validar las fortalezas que se identificaron.

Es necesario enfatizar la relevancia que tiene esta investigación en el estudio actual, porque en la misma se evidencia el uso de las TIC como propuesta para el mejoramiento de las habilidades lecto escritoras de los estudiantes, un factor que llamó la atención de las investigadoras, como lo fue también el involucrar a la familia en el proceso de fortalecimiento prelector del niño.

Finalmente, en el año (2017) Vergara Moreno Brighite Johanna Rodriguez Cordero Marla Liseth , desarrollaron su propuesta investigativa nombrada “Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria del colegio

distrital Manuel Céspedes Vargas”, donde se tuvo como objetivo general, promover el desarrollo de la lecto-escritura a partir de estrategias pedagógicas en niños y niñas de tercero de primaria del Colegio Distrital Manuel Cepeda Vargas sede A, para fortalecer sus procesos de lectoescritura, en este mismo sentido, dicho trabajo de investigación abordó un enfoque cualitativo, evidenciando como resultados positivos que se obtuvieron a raíz de tener en cuenta información recolectada la cual reveló aspectos de gran importancia para cada uno de los niños.

En este sentido, se toma como aporte el estudio mencionado a la investigación actual, la posible creación como también el uso de un pretest para realizar un respectivo diagnóstico y así poder determinar los niveles que tienen los estudiantes en cuanto a las habilidades prelectoras, para así dar paso al planteamiento, elaboración y ejecución de diversos juegos como estrategias de fortalecimiento en dicho ámbito.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Categoría 1: *Aprendizaje Basado en Juegos*

Qué es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Se cuenta con el soporte teórico de Sánchez (2017) donde este explica que el ABJ es “la utilización de juegos como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Usamos, creamos y adaptamos juegos para utilizarlos en el aula”. Es oportuno señalar la relación que tiene el aporte anteriormente mencionado con este trabajo de investigación, ya que se quiere lograr la adaptación de juegos que incentiven el fortalecimiento de la prelectura en los estudiantes, ya que esto posibilita el desarrollo del lenguaje.

En qué consiste el Aprendizaje Basado en el Juego

Es una metodología que tiene como principal herramienta el juego educativo, en otras palabras, es la aplicación de elementos que participan en el juego, para así hacerlo más llamativo y motivador, por lo tanto, Moreno (2002, p.11), se refiere a que el juego puede ser una alternativa para el fortalecimiento de diversas habilidades. A pesar de ello, el ABJ es “cualquier actividad o juego que promueva el desarrollo y las habilidades académicas de forma simple, divertida y colaborativa, siendo una estrategia pedagógica efectiva, según como plantean (McCain y McCain, 2018, p.1). Es así como se tiene en cuenta que jugando se obtiene resultados o aprendizajes significativos, porque el niño accede a un estado de atención y completo interés, tal como lo expone (Ruiz, 2010, p.42).

El ABJ desarrolla diferentes habilidades. Por consiguiente, las “competencias sociales y la autorregulación, se ven beneficiadas por el juego libre, así como el juego guiado, favorece más a la adquisición de habilidades académicas” (Pyle, 2018, p.1). Esto hace referencia que con el ABJ se consigue un desarrollo integral del niño, ya que se puede adaptarlo a todas las áreas del conocimiento. Al ser una actividad que resulta ser motivadora para ellos, se obtienen resultados mucho más efectivos y aprendizajes que duran más en la memoria a largo plazo, ya que lo realizan de manera práctica y siendo ellos los protagonistas.

Cuál es el propósito de los ABJ

Pepe Pedraz cuenta en su libro *Aprende jugando: JUGAR: Una garantía de aprendizaje real* (2019, p.14) que “Mediante los ABJ los estudiantes disfrutan de lo que están haciendo, para que cuando se suprima el momento de diversión quede el sentimiento de disfrute que posteriormente genera motivación. Así, poco a poco se van generando hábitos mientras se juega varias veces”. En relación con lo anteriormente mencionado, uno de los propósitos de lo que

significa aprender jugando está el de general ambientes de motivación, donde el niño experimente que los hábitos pre lectores son un acto esencial para su larga vida.

2.2.2 Categoría 2: Prelectura

Qué es la Prelectura

La prelectura, es la preparación que el niño o la niña recibe antes de dar inicio al proceso lector, mediante la cual, se facilita la comprensión, gracias a la adquisición de información que se activa en los conocimientos previos. Es decir, que la prelectura no sólo sirve de ayuda en la comprensión lectora, si no que, aumenta el dominio de vocabulario y estructuras lingüísticas, también gramaticales, si en un niño o niña se logra el buen trato a los textos, superará su autonomía lectora y por ende su rendimiento escolar. En relación con lo anteriormente mencionado se obtiene información de (Flores, 2013), citados por (Peláez, García, Ávila, Erazo, p. 697), donde se toma como primera instancia para la prelectura de los niños/as en el proceso de educación inicial, hasta la educación primaria, involucrando con frecuencia cuentos en la lectura y audición, porque estos establecen habilidades lingüísticas tomando en cuenta la importancia de la Literatura Infantil en esta etapa, entonces, se puede deducir, que los infantes que se involucran tempranamente con algún tipo de cuentos o textos, poseen un vocabulario con capacidad para decodificar, comprender y expresarse de forma oral y escrita facilitando sus procesos comunicativos.

Por qué es importante la prelectura

Morocho, (2015, p.13) se refiere a la prelectura como la etapa más importante, porque es la preparación para la adquisición de futuros aprendizajes, por lo que es necesario que el docente de transición proponga diferentes actividades que involucren los sentidos, ya que en este nivel no se enseña directamente a leer, sino que se pretende estimular la práctica de estas habilidades, las

cuales encaminaran a una adecuada madurez para la verdadera actividad lectora. Es decir, que según lo que propone el autor, el principal propósito de la prelectura es la de incentivar desde temprana edad a los estudiantes, para evitar posibles impedimentos en cuanto a la comunicación, como también para la construcción de conocimientos.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 ABJ

El aprendizaje basado en juegos utiliza directamente juegos para alcanzar un objetivo didáctico; consiste específicamente en utilizar diferentes juegos como un recurso o herramienta educativa para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología ofrece tanto a los estudiantes como a los profesores una experiencia educativa significativa y acorde a las necesidades. Al hablar del juego se debe ver como algo voluntario para que el niño se pueda expresar libremente, por lo tanto, al darle en el aula ese espacio al menor le damos pie a que se comunique y exprese de forma libre, desarrollando el pensamiento crítico e imaginativo que se pueda dar en las conversaciones con sus iguales o que se producen durante el juego.

2.3.2 Juego

Es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.

2.3.3 La Educación Preescolar (Transición)

La educación preescolar es vista como un período vital para cada individuo y, por lo tanto, es un ciclo previo a la educación primaria en la cual se le brinda al niño experiencias para

llevar a cabo un desarrollo integral, es importante señalar los tres niveles que se encuentran dentro de este, los cuales son, Prejardín, Jardín y Transición, siendo este último el grado obligatorio tal y como lo define, el MEN en la Ley General de Educación 115 de 1994 en su art. 15° en donde señala a la educación preescolar como “la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivo, psicomotriz, socioafectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y creativas” (p. 5). Dentro de los objetivos enmarcados en la ley 115 que se debe cumplir en la educación preescolar se encuentra que, debe satisfacer las necesidades del niño para que construya un mejor aprendizaje que nazca de los procesos que realice tanto individual como grupal eso sí, buscando un desarrollo adecuado para cada etapa que atraviesa el mismo, en la educación preescolar se forman las bases sólidas del niño, así como la ubicación espaciotemporal, el crecimiento armónico y equilibrado, la formación de hábitos, el desarrollo de la creatividad y la socialización que son necesarias para el ser humano.

2.3.4 Prelectura

La prelectura, es la preparación que el niño/a recibe antes de dar inicio al proceso lector, mediante la cual, se facilita la comprensión, gracias a la adquisición de información que se activa en los conocimientos previos. Es decir, que la prelectura no sólo sirve de ayuda en la comprensión lectora, si no que, aumenta el dominio de vocabulario y estructuras lingüísticas, también gramaticales, si en un niño/a se logra el buen trato a los textos, superará su autonomía lectora y por ende su rendimiento escolar.

2.3.5 Estrategias Pedagógicas

Son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y

recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

2.3.6 DBA

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (**DBA**) son un aterrizaraje y actualización de los Estándares Básicos de Competencias para aclarar a los docentes, estudiantes, padres de familia y otros actores relevantes del sector educativo cuáles son aquellos aprendizajes estructurantes que los estudiantes deben desarrollar año a año. En este sentido, se hace énfasis en los DBA de transición que son el conjunto de aprendizajes estructurantes que construyen los niños a través de las interacciones que establecen con el mundo, con los otros y consigo mismos, por medio de experiencias y ambientes pedagógicos en los que está presente el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio, fundamentándose en tres propósitos que engloban la identidad, comunicación (prelectura) y la relación con el medio.

2.4 Bases legales

Existe un documento del Ministerio de Educación Nacional N° 22 que habla del “juego en la educación inicial”, se define el juego como una actividad rectora junto con la literatura, el arte y la exploración del medio, todas estas actividades son la base de toda educación preescolar, promoviendo así el desarrollo integral de los niños. Según este documento, los niños deciden y participan de manera diferente a través del juego.

Por consiguiente, desde el Senado se impartió el Proyecto de Ley No. 130 DE 2013 “Por el cual se fomenta el hábito de la lectura y la escritura en los Programas de Educación Preescolar, Básica y Media, mediante la incorporación de la hora diaria de afectividad por los

libros, la lectura y la escritura y se dictan otras disposiciones”, en relación a lo anterior, todas las Instituciones Educativas están en el deber de promover prácticas lectoras desde los grados de transición, con el fin de garantizar el acercamiento por los procesos de lectura.

De igual importancia el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en el marco de la Ley de Desarrollo Integral para la Primera Infancia presenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para el grado Transición. En relación con lo anterior, se tiene en cuenta que los DBA se fundamentan en tres grandes propósitos que priorizan en gran medida a la familia y el medio en que se desenvuelven, como también la importancia de que los niños expresen las ideas que los representen, además del disfrute por la exploración y relación con el mundo para facilitar su posterior comprensión.

De esta manera, el artículo 6° del Decreto 1860 de 1994, en armonía con los artículos 17 y 18 de la Ley 115 de 1994, estableció tres (3) grados en el nivel de la educación preescolar, correspondiendo el tercero al grado obligatorio que se ofrecerá a los niños de cinco años. En concordancia con lo anteriormente mencionado, en el art N. 15, se expone que la educación preescolar debe brindarse de modo que el niño o niña potencialice un desarrollo integral por medio de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas, en otras palabras, por medio del juego puede lograrse este objetivo propuesto.

Por otra parte, el decreto 2247 se encuentran las orientaciones curriculares, especificando en el art. 11, los principios de la educación preescolar, integralidad, participación y lúdica, según este artículo dentro del principio de la lúdica “reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos”. Es decir, se establece un rol importante al juego, donde se debe involucrar de manera constante en cada una de las actividades a realizar, ya que a través de este el estudiante obtiene conocimientos no solo cognitivos, si no

también emocionales y afectivos, ya que aprende de una u otra manera a construir su propia personalidad y aumentar sus conocimientos.

En últimas está el Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Ley 1098 – Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006). Por lo tanto, si se tiene en cuenta esta normatividad como el reconocimiento de la relevancia que el Estado hace sobre los niños y sus derechos, se puede decir que incluir el juego, no sólo es destacar su importancia en el aprendizaje individual y social, sino en considerarlo como un factor esencial en la vida de infantes y una experiencia que propicia el cumplimiento de los otros derechos dada su característica de reciprocidad.

Propuesta



AMIGOS DE LAS LETRAS

APRENDAMOS JUGANDO



Presentación

Generalmente cuando se enseña se emplea una serie de herramientas basadas en didácticas específicas para cada área de conocimiento, entre ellas se encuentra el juego, el cual se convierte en una de las estrategias con las que el niño aprende con mayor facilidad, ya que permite que se sienta libre, es así, como esta propuesta se basará en como el niño aprende jugando. Dicha alternativa es conocida como Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que vendrá a atribuir una forma eficaz de adaptar herramientas didácticas con el fin de que todo sujeto se vea beneficiado de aprendizajes significativos, por lo que se pretende solucionar principalmente la problemática de la investigación: falta de motivación y bajo nivel en prelectura.

En el mismo sentido, se espera que los niños se sientan incentivados por aprender a leer, teniendo en cuenta ciertas habilidades que se deben estimular a edades tempranas, específicamente en el grado de transición. De la misma forma, con esta alternativa de aprendizaje se quiere llegar a valoraciones o apreciaciones positivas por parte de los docentes, tanto así, que lleguen a utilizarla como guía para implementarla con sus estudiantes. Ahora bien, se le da participación a los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en el grado de transición, que serán una guía clave que permitirá tener asertividad para la adaptación, el diseño y la aplicación de las diferentes herramientas que posibilitarán la obtención de resultados positivos en cuanto a los propósitos de aprendizaje que se quieren fortalecer y así nivelar las habilidades prelectoras de los niños vinculados a la propuesta.

Es oportuno mencionar, que se realizarán 6 talleres, los cuales irán enlazados con las habilidades en las que con mayor frecuencia los estudiantes presentaron bajo rendimiento, esto quiere decir, que se adaptarán de modo que cada juego estimule y fortalezca cada ítem establecido en el diagnóstico inicial, así mismo, integrarlo para obtener mejores resultados.

Finalmente, cada taller se encuentra conformado por juegos tradicionales a los cuales se les hizo la respectiva modificación teniendo como base los DBA, como también los estilos de aprendizaje de los niños, por lo tanto, dichos talleres se estructurarán en momentos, buscando el fortalecimiento de la mayoría de las características simultáneamente para así promover unas bases integrales.

Fundamentación teórica de la propuesta

Algo que se debe tener en cuenta para toda investigación es que el soporte teórico es esencial para optimizar el camino que se quiere recorrer y así mismo, darle una base con sentido a las ideas. Por lo tanto, McCain, (2018, p.1), se refiere a los ABJ como alguna actividad adaptada para la promoción del desarrollo educativo, siendo motivadora, entretenida y por consiguiente eficaz para lograr aprendizajes, complementado por Ruiz, (2010, p. 42), quien señala que gracias al juego se obtienen resultados más significativos porque viene siendo de interés para los niños, es así, como se adopta la idea en la propuesta de ofrecer experiencias novedosas que generen expectativas y sean significativas para los estudiantes, permitiendo que asuman autonomía y disfrute para aprender.

En este sentido Gamelearn, (2015), menciona unos fundamentos sobre los que se soporta el ABJ:

En primer lugar, se resalta el aprendizaje constructivista que se enfoca en ofrecer las herramientas indispensables para la autoconstrucción de conocimientos y resolución de problemas, vinculando la interacción con el entorno. Así mismo, la práctica, experiencia e interacción, que accede a generar ambientes de aprendizajes eficaces y de igual importancia alcanzar saberes por medio de la práctica y la interacción social con lo que le rodea, así como sus compañeros. De igual importancia, el enfoque motivador, que se ha convertido en la virtud para

conseguir la atención de los estudiantes asegurando un total involucramiento donde el proceso de enseñanza se vuelve entretenido e interesante, manteniéndose participe hasta la obtención de los propósitos. Al mismo tiempo, el seguimiento del proceso, que permite que los maestros puedan llevar una supervisión de lo que han elegido sus estudiantes, no solo sus habilidades sino también sus falencias.

En el mismo orden de ideas, la creatividad logra generar respuestas a conflictos que ameritan ser resueltos con su imaginación. Además, las habilidades blandas, se enfocan en reforzar aspectos tales como la inteligencia emocional, la capacidad de liderazgo, la comunicación, el autocontrol, y resolución de conflictos. En relación, la digitalización, favorece los conocimientos informáticos y el dominio de dispositivos digitales, indispensables en el desarrollo personal y profesional en el siglo XXI. En efecto, no solo se busca que esta iniciativa permita fortalecer habilidades prelectoras, sino también contribuir para la consolidación de unas bases que permitan propiciar el desarrollo integral de cada uno de los niños, viéndolo desde el punto de que pronto iniciarán la etapa escolar acompañada de una serie de retos que deberán enfrentar a diario.

Descripción de las actividades

Taller 1



ORDENA SECUENCIALMENTE BUSQUEDA DEL TESORO

DBA Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Lee imágenes, hace preguntas, formula ideas y crea historias a propósito de lo que percibe en diferentes registros (textos escritos, pinturas, aplicaciones, páginas web, entre otros).

MATERIALES Escarapelas con sílabas, mapas, imágenes de la secuencia de la fábula, canastas, cinta pegante, video beam.

LUGAR Se hará la actividad de búsqueda del tesoro en el patio de la institución educativa y el resto en el aula.





ORDENA SECUENCIALMENTE BUSQUEDA DEL TESORO

EDAD

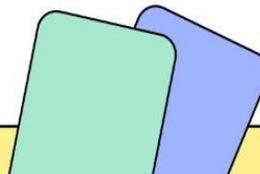
Este taller está diseñado para ser implementado con niños que se encuentren en el nivel de transición, es decir, que tengan edades entre 4, 5 y 6 años.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Este juego está adaptado para la participación de 11 estudiantes, divididos en dos 2 equipos, sin embargo se puede modificar para aplicar a más niños.

DURACIÓN

Se pensó la actividad con un tiempo a desarrollar correspondiente a 90 minutos aproximadamente.



ORDENA SECUENCIALMENTE BUSQUEDA DEL TESORO

MOTIVACIÓN

SIMÓN DICE

Se le entregará a cada estudiante una escarapela (color verde o azul), con una sílaba conformada con las consonantes (m,p,s,t,l,n), seguidamente SIMÓN DICE dará instrucciones de agruparse, donde cada niño se reunirá con otra sílaba para de este modo formar palabras sencillas y proceder a leerlas, para posteriormente dar la instrucción de que se dividan en dos equipos, según los colores. Lo anterior, con el propósito de fortalecer habilidades de leer palabras sencillas y seguir instrucciones.



JUEGO BUSQUEDA DEL TESORO MOMENTO 1

Ya conformados los equipos se designará un líder quien recibirá el mapa guía para la búsqueda del tesoro, como también recordará las reglas a sus compañeros. Cabe resaltar, que las imágenes estarán clasificadas por cantidad y color para cada equipo, además, se les dará un tiempo estimado de 10 minutos para realizar dicho ejercicio.





ORDENA SECUENCIALMENTE BUSQUEDA DEL TESORO



JUEGO BUSQUEDA DEL TESORO MOMENTO 2

Una vez los equipos terminen de recolectar las piezas del tesoro (imágenes) en la canasta, se sentarán para observar dos FÁBULAS, que serán proyectadas por Video Beam. Una de ellas es LA CIGARRA Y LA HORMIGA (equipo azul) y la otra LA LIEBRE Y LA TORTUGA (equipo verde), que muy atentos escucharán para así poder ordenar la secuencia de la historia correctamente con las imágenes encontradas. Es oportuno mencionar que, cada equipo es encargado de recrear el orden correcto de una de las dos fábulas según el color que se les asignó, se levantarán los dos equipos al mismo tiempo para realizar dicha acción y así mismo descubrir el tesoro.

JUEGO BUSQUEDA DEL TESORO MOMENTO 3

Finalmente, cada equipo mostrará cómo ordenaron las imágenes para de este modo explicar cada secuencia y contar la fábula con sus propias palabras, es importante que cada integrante del equipo participe para así asegurar que todos prestaron atención y de esta manera respondan a preguntas tales como, ¿quiénes son los personajes?, ¿en qué lugar se encontraban los personajes?, ¿cuántos personajes son?, ¿de qué color es la tortuga?, ¿de qué color es la hormiga?, el grupo que responda y realice todo correctamente será el ganador.



ORDENA SECUENCIALMENTE BUSQUEDA DEL TESORO

REGLAS DEL JUEGO

- ✓ Trabajar en equipo.
- ✓ Seguir las instrucciones del mapa y estar en silencio.
- ✓ Guardar en la canasta el color correspondiente.
- ✓ Terminado el tiempo todos tienen que alzar las manos.
- ✓ Escuchar y observar atentamente las fábulas.
- ✓ Ordenar correctamente las imágenes.
- ✓ Participar en el recuento de la fábula.
- ✓ Responder a las preguntas que las maestras hagan.



Taller 2



LEE PALABRAS SENCILLAS
ROMPECALETRAS

DBA Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Identifica letras que le son cotidianas y las asocia en diferentes tipos de textos (pancartas, avisos publicitarios, libros álbum, revistas, entre otros).

MATERIALES Aros ula ula, amplificador de sonido, imágenes similares a las del rompecabezas, fichas del rompecabezas

LUGAR Se realizará la actividad en la sala de informática.





LEE PALABRAS SENCILLAS
ROMPECALETRAS

EDAD Este taller está diseñado para ser implementado con niños que se encuentren en el nivel de transición, es decir, que tengan edades entre 4, 5 y 6 años.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Este juego está adaptado para la participación de 11 estudiantes, sin embargo se puede modificar para aplicar a más niños.

DURACIÓN Se pensó la actividad con un tiempo a desarrollar correspondiente a 90 minutos aproximadamente.







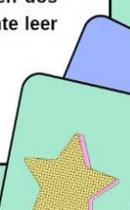
LEE PALABRAS SENCILLAS
ROMPECALETRAS

MOTIVACIÓN
IMÁGENES SALVAVIDAS

Para entrar en la temática, se les dirá a los niños que es hora de divertirse con los aros y la música. Entonces, la dinámica del juego consiste en que estarán ubicados unos aros en el suelo simulando un río y dentro de los mismos, fichas con imágenes simulando un salvavidas, por lo que deberán bailar a la orilla del río al son de la música y cuando esta se detenga, las docentes darán la señal (patos al agua), para proceder a realizar una pregunta a cada niño, que le permitirá reclamar las fichas del rompecabezas, solo si responde correctamente, la pregunta será ¿cuál es tu salvavidas?, la idea es que ellos digan lo que ven en las imágenes para no ahogarse en el río.

JUEGO
ROMPECALETRAS

Después de haberse salvado del río, cada estudiante tendrá las fichas de su respectivo rompecaletras, distribuido en dos palabras sencillas y su imagen correspondiente, el cual deberán armar en el menor tiempo posible, para posteriormente leer las dos palabras sencillas y así ganarse un incentivo que será entregado al culminar la actividad.


LEE PALABRAS SENCILLAS
ROMPECALETRAS

REGLAS DEL JUEGO

- ✓✓ Seguir instrucciones.
- ✓✓ Cuidar las fichas del rompecaletras.
- ✓✓ Estar atentos.
- ✓✓ Dejar que los compañeros hagan el ejercicio solos.
- ✓✓ Responder a las preguntas que las maestras hagan.



Taller 3

**RECONOCE LAS VOCALES
VOCALES CALIENTES**

DBA Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Identifica letras que le son cotidianas y las asocia en diferentes tipos de textos (pancartas, avisos publicitarios, libros álbum, revistas, entre otros).

MATERIALES Bolsa transparente (simulación de la papa), fichas con las vocales, imágenes de objetos que inician su escritura con las vocales, amplificador de sonido.

LUGAR Se realizará la actividad en la sala de informática.



**RECONOCE LAS VOCALES
VOCALES CALIENTES**

EDAD Este taller está diseñado para ser implementado con niños que se encuentren en el nivel de transición, es decir, que tengan edades entre 4, 5 y 6 años.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Este juego está adaptado para la participación de 11 estudiantes, sin embargo se puede modificar para aplicar a más niños.

DURACIÓN Se pensó la actividad con un tiempo a desarrollar correspondiente a 90 minutos aproximadamente.



**RECONOCE LAS VOCALES
VOCALES CALIENTES**

**JUEGO
MOMENTO 1**

Se iniciará con la organización de los estudiantes en mesa redonda, para dar paso a la explicación de las reglas del juego que será la papa está caliente, por lo que se les entregará una bolsa transparente con vocales dentro simulando una pelota.

**JUEGO
MOMENTO 2**

Seguidamente se les dará la indicación de iniciar el juego, que estará supervisado por una docente y la otra se encargará de hacer el canto de la papa está caliente con los ojos cubiertos.

**JUEGO
MOMENTO 3**

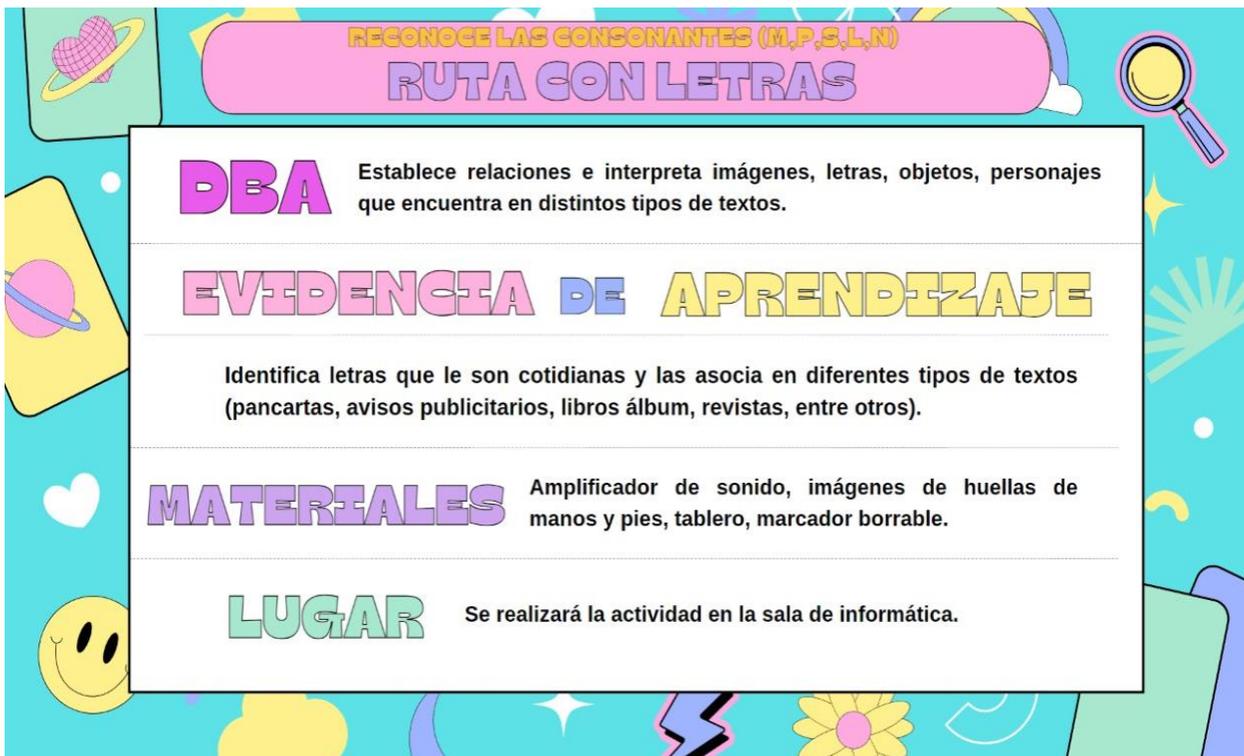
Cuando la docente indique que la papa se quemó, el estudiante que tenga la bolsa en la mano deberá abrirla y sacar un papel que corresponde a una vocal, por lo que se le preguntará ¿qué letra es? y así mismo, se le dirá que pase al tablero y observe las imágenes que están allí, para poder pegar la vocal encima del objeto que inicia su escritura con la misma, dicho proceso se repetirá hasta que todos los estudiantes participen, con el propósito de fortalecer el reconocimiento y asociación de las vocales con imágenes.

**RECONOCE LAS VOCALES
VOCALES CALIENTES**

**REGLAS DEL
JUEGO**

- ✓✓ Seguir instrucciones.
- ✓✓ Estar atentos.
- ✓✓ Sacar únicamente una vocal de la papa.
- ✓✓ Rotar de manera ordenada la papa.
- ✓✓ Responder a las preguntas que las maestras hagan.

Taller 4



RECONOCE LAS CONSONANTES (M,P,S,L,N)
RUTA CON LETRAS

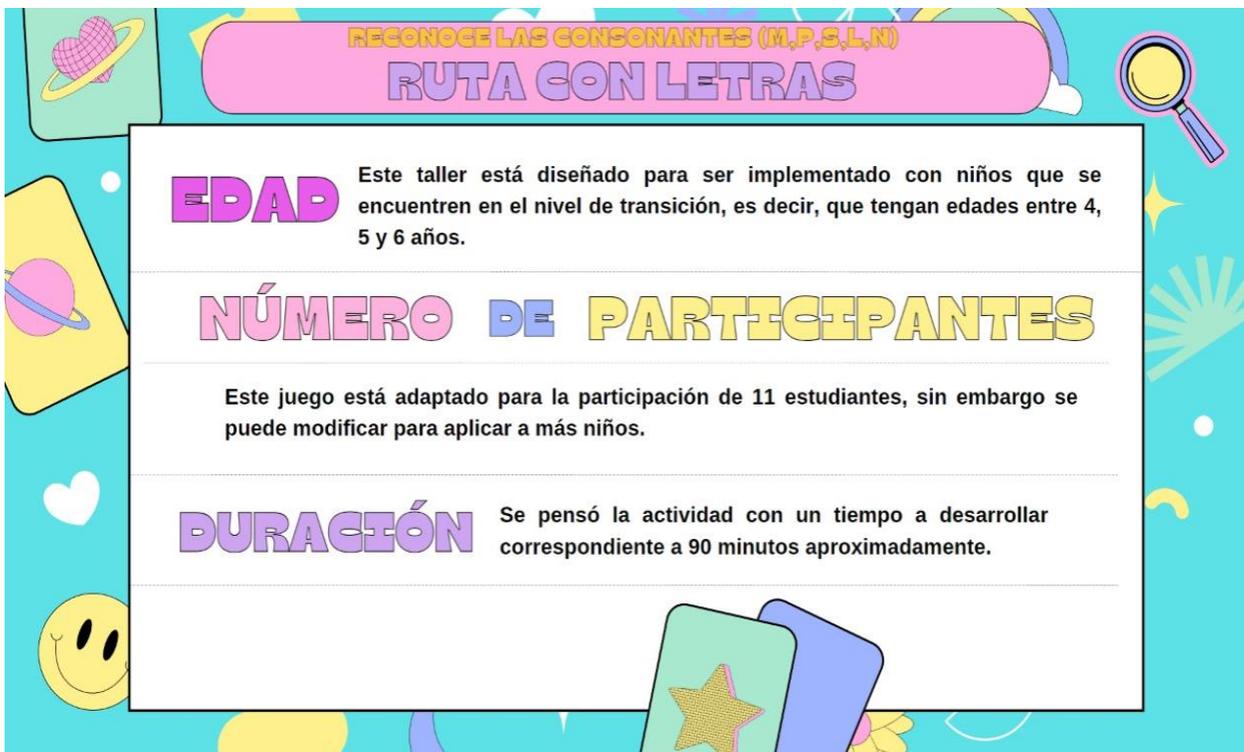
DBA Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Identifica letras que le son cotidianas y las asocia en diferentes tipos de textos (pancartas, avisos publicitarios, libros álbum, revistas, entre otros).

MATERIALES Amplificador de sonido, imágenes de huellas de manos y pies, tablero, marcador borrable.

LUGAR Se realizará la actividad en la sala de informática.



RECONOCE LAS CONSONANTES (M,P,S,L,N)
RUTA CON LETRAS

EDAD Este taller está diseñado para ser implementado con niños que se encuentren en el nivel de transición, es decir, que tengan edades entre 4, 5 y 6 años.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Este juego está adaptado para la participación de 11 estudiantes, sin embargo se puede modificar para aplicar a más niños.

DURACIÓN Se pensó la actividad con un tiempo a desarrollar correspondiente a 90 minutos aproximadamente.

RECONOCE LAS CONSONANTES (M,P,S,L,N)
RUTA CON LETRAS

JUEGO
MOMENTO 1

Iniciará el taller con la ronda SOY UNA SERPIENTE, buscando que los niños poco a poco se organicen en una hilera para proceder a indicarles las reglas del juego.

JUEGO
MOMENTO 2

Seguidamente se les enseñará la ruta por la que deberán pasar, que está constituida por huellas de manos, pies y dentro de las mismas estará plasmada una consonante que deberán observar y tener presente para poder completar todo el juego.

JUEGO
MOMENTO 3

Ya terminando de transcurrir el camino, los niños se encontrarán con el tablero en donde estarán escritas una serie de consonantes, allí tendrán que recordar las letras que estaban plasmadas en las huellas, para proceder a identificarlas en el tablero y encerrarlas con un círculo; cabe resaltar que, el estudiante que reconozca el mayor número de consonantes será el ganador, esto con la finalidad de fortalecer el reconocimiento de las consonantes vistas.

RECONOCE LAS CONSONANTES (M,P,S,L,N)
RUTA CON LETRAS

REGLAS DEL
JUEGO

- ✓✓ Seguir instrucciones.
- ✓✓ Esperar el turno.
- ✓✓ Estar atentos.
- ✓✓ Realizar los ejercicios de forma correcta.
- ✓✓ Responder a las preguntas que las maestras hagan.

Taller 5

RECONOCE LUGARES Y PERSONAJES
BINGOLUP

DBA Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Lee imágenes, hace preguntas, formula ideas y crea historias a propósito de lo que percibe en diferentes registros (textos escritos, pinturas, aplicaciones, páginas web, entre otros).

MATERIALES Cartón de bingo, fichas del mismo.

LUGAR Se realizará la actividad en la sala de informática.

RECONOCE LUGARES Y PERSONAJES
BINGOLUP

EDAD Este taller está diseñado para ser implementado con niños que se encuentren en el nivel de transición, es decir, que tengan edades entre 4, 5 y 6 años.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Este juego está adaptado para la participación de 11 estudiantes, sin embargo se puede modificar para aplicar a más niños.

DURACIÓN Se pensó la actividad con un tiempo a desarrollar correspondiente a 90 minutos aproximadamente.

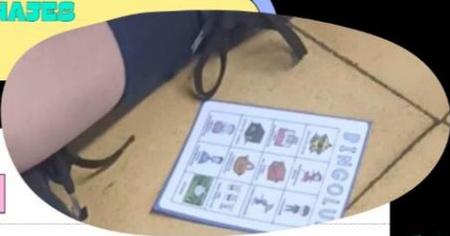
RECONOCE LUGARES Y PERSONAJES
BINGOLUP

JUEGO
MOMENTO 1

Se les pedirá a los estudiantes que se sienten cada uno en una mesa, para iniciar con la explicación del juego y de esta manera orientarlos en cuanto a las reglas del mismo. Cabe resaltar, que el BINGOLUP está adaptado con imágenes y nombres de los personajes y lugares de los cuentos, que son CAPERUCITA ROJA y LOS TRES CERDITOS.

JUEGO
MOMENTO 2

Seguidamente se les indicará a los niños que para que puedan cantar BINGOLUP, tendrán que formar líneas, por ejemplo, de manera horizontal, vertical, en L, formando un cuadrado, una cruz y una x, entre otros. Es decir, el primero que haga dicho procedimiento ganará la ronda.




RECONOCE LUGARES Y PERSONAJES
BINGOLUP

REGLAS DEL
JUEGO

- Seguir instrucciones.
- Estar atentos para cantar BINGOLUP.
- Solamente el estudiante que forme correctamente la figura será quien pueda cantar BINGOLUP.
- Cuidar el material que se le entrega.
- Estar en silencio.
- No interrumpir.
- Responder a las preguntas que las maestras hagan.



Taller 6

RECREA HISTORIAS A PARTIR DE IMÁGENES
HISTORY PUZZLE

DBA Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Lee imágenes, hace preguntas, formula ideas y crea historias a propósito de lo que percibe en diferentes registros (textos escritos, pinturas, aplicaciones, páginas web, entre otros).

MATERIALES Papel boom (dibujos de bosques), imágenes de personajes de cuentos, cinta pegante

LUGAR Se realizará la actividad en la sala de informática.

RECREA HISTORIAS A PARTIR DE IMÁGENES
HISTORY PUZZLE

EDAD Este taller está diseñado para ser implementado con niños que se encuentren en el nivel de transición, es decir, que tengan edades entre 4, 5 y 6 años.

NÚMERO DE PARTICIPANTES
Este juego está adaptado para la participación de 11 estudiantes, divididos en dos equipos, sin embargo se puede modificar para aplicar a más niños.

DURACIÓN Se pensó la actividad con un tiempo a desarrollar correspondiente a 90 minutos aproximadamente.



RECREA HISTORIAS A PARTIR DE IMÁGENES
HISTORY PUZZLE

JUEGO
MOMENTO 1

Dará inicio el taller 6 con la ronda infantil JUGUEMOS EN EL BOSQUE, en donde una docente hará el papel del lobo mientras la otra supervisa y canta con los demás, para de este modo entrar en contexto con los estudiantes.

JUEGO
MOMENTO 2

Después de la ejecución de la ronda, se organizará a los estudiantes en dos grupos (grupo 1 CAPERUCITA ROJA, grupo 2 LOS TRES CERDITOS), para proceder a indicarles la dinámica y las reglas del juego.

JUEGO
MOMENTO 3

Ahora bien, cada integrante de los grupos pasará de forma individual y seleccionará una imagen que corresponde a un personaje de alguna de las dos historias, por lo que se le preguntará ¿qué personaje es?, ¿a qué cuento pertenece? y así mismo esta imagen tendrá una vocal por detrás que deberá relacionar con el croquis de las imágenes que se encuentran en los bosques pintados en el papel boom, para ir completando los personajes progresivamente, seguido de la recreación de las historias a cargo de un líder por equipo según corresponda.

RECREA HISTORIAS A PARTIR DE IMÁGENES
HISTORY PUZZLE

REGLAS DEL
JUEGO

- ✓✓ Seguir instrucciones.
- ✓✓ Esperar el turno.
- ✓✓ Estar atentos.
- ✓✓ Realizar los ejercicios de forma correcta.
- ✓✓ Responder a las preguntas que las maestras hagan.
- ✓✓ Encajar las piezas correctamente.

Plan de acción

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	ACCIONES- CONTENIDO	RECURSOS	RESPONSABLE	FECHA- TIEMPO
Comprender que las situaciones tienen un orden, primero se hace una cosa y luego otra.	Taller 1 BUSQUEDA DEL TESORO, dirigido a 11 estudiantes que presentaron bajo nivel, en cuanto a la habilidad de ordena secuencialmente.	Juego de Simón dice. Explicación y reglas del juego. Búsqueda del tesoro (imágenes de fábulas) Proyección de dos fábulas. Ordenar secuencialmente las imágenes de la fábula. Preguntas relacionadas a lo observado.	Patio escolar. Estudiantes. Escarapela con sílabas. Mapas guía. Imágenes de la secuencia de la fábula. Canastas Cinta pegante. Computador. Video beam. Amplificador de sonido. Conexión a internet.	María Emilia Burgos. María Paula Sandoval.	02/11/2022 Tiempo: 90 minutos
Leer con seguridad palabras de los fonemas trabajados en clase.	Taller 2 ROMPECALETRA S, dirigido a 11 estudiantes que presentaron bajo nivel, en cuanto a la habilidad de leer palabras sencillas.	Juego imágenes salvavidas (ronda donde los estudiantes al pausar la música deberán saltar adentro de un ula-ula y la imagen que le corresponda lo salvara). Explicación y reglas del juego. Entrega de fichas del rompecaletras Armar correctamente el rompecaletras. Lectura de palabras sencillas que aparecen en el rompecaletras. Preguntas relacionadas a aprendido en el taller.	Sala de informática. Estudiantes. Aros ula-ulas. Amplificador de sonido. Imágenes similares a las del rompecabezas. Fichas del rompecabezas.	María Emilia Burgos. María Paula Sandoval.	02/11/2022 Tiempo: 90 minutos

<p>Identificar las vocales, saber su nombre y su fonema.</p>	<p>Taller 3 VOCALES CALIENTES, dirigido a 11 estudiantes que presentaron bajo nivel, en cuanto a la habilidad de reconocer las vocales.</p>	<p>Organización de los estudiantes en mesa redonda. Explicación y reglas del juego. Juego de la papa está caliente adaptada a las vocales. Imágenes de objetos donde su escritura inicia con alguna vocal. Relación de ficha de la vocal correspondiente con la imagen del objeto. Retroalimentación del taller.</p>	<p>Sala de informática. Estudiantes. Bolsa transparente (simulación de la papa). Fichas con las vocales. Imágenes de objetos que inician su escritura con las vocales. Amplificador de sonido para ambientar.</p>	<p>María Emilia Burgos. Paula Sandoval.</p>	<p>03/11/2022 Tiempo: 90 minutos</p>
<p>Identificar las consonantes (m, p, s, l, n), saber su nombre y su fonema</p>	<p>Taller 4 RUTA CON LETRAS, dirigido a 11 estudiantes que presentaron bajo nivel, en cuanto a la habilidad de reconocer las consonantes (m,p,s,l,n).</p>	<p>Ronda de SOY UNA SERPIENTE. Explicación y reglas del juego. Ruta con letras de manos y pies. Tablero con letras al azar. Relación de letras vistas en las huellas con las que aparecen en el tablero. Preguntas relacionadas a aprendido en el taller.</p>	<p>Sala de informática. Estudiantes. Amplificador de sonido para ambientar. Imágenes de huellas de manos y pies. Tablero. Marcador borrable.</p>	<p>María Emilia Burgos. Paula Sandoval.</p>	<p>03/11/2022 Tiempo: 90 minutos</p>

Reconocer todos los personajes y lugares de los cuentos que se les presente.	Taller 5 BINGOLUP, dirigido a 11 estudiantes que presentaron bajo nivel, en cuanto a la habilidad de reconocer lugares y personajes.	Presentación de los cartones del bingolup. Explicación y reglas del juego. Participante que canta bingolup Retroalimentación del taller.	Sala de informática. Estudiantes. Cartón de bingolup. Fichas del bingolup.	María Emilia Burgos. María Paula Sandoval.	09/11/2022 Tiempo: 90 minutos
Mantener una imaginación desarrollada al crear nuevas historias.	Taller 6 HISTORY PUZZLE, dirigido a 11 estudiantes que presentaron bajo nivel, en cuanto a la habilidad de recrea historias a partir de imágenes.	Ronda infantil JUEGUEMOS EN EL BOSQUE. Explicación y reglas del juego. Organización de los estudiantes en dos grupos. Relación de personajes del cuento con la silueta de dicho personaje en el bosque ubicado al frente de cada grupo. Recreación de la historia por cada líder del grupo. Retroalimentación del taller.	Sala informática. Estudiantes. Papel boom (dibujos de bosques). Imágenes de personajes de cuentos. Cinta pegante.	María Emilia Burgos. María Paula Sandoval.	09/11/2022 Tiempo: 90 minutos

Capítulo III

3 Marco metodológico

3.1 Enfoque epistemológico

Para la realización de este estudio se asumió como enfoque epistemológico la investigación cualitativa que, para Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.7) "utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación", es decir, que se aborda de esta forma con la finalidad de obtener datos específicos ya que de esta manera se tiene una percepción profunda con respecto a la problemática y a los diferentes aspectos que se deben considerar para la solución de la misma.

3.2 Método de investigación

De igual importancia, como método investigativo se tuvo en cuenta la investigación acción, que según Withmore y Mckee (2001), citados por León y Montero (2002, p.506) se entiende como "el estudio de un contexto social donde mediante un proceso de investigación con pasos en espiral, se investiga al mismo tiempo que se interviene", en otras palabras, se pretende buscar respuestas de manera simultánea con la ejecución de la propuesta y de los instrumentos. En este sentido Colás y Buendía (1994, p. 297) explican este método en cuatro fases (Diagnóstico, planificación, acción y reflexión). A continuación, se definirán cada uno de ellos, el diagnóstico se emplea con la finalidad de tener mayor conocimiento con respecto al origen y desarrollo de la problemática, los saberes y experiencias previas, etc. En relación con lo anterior, se debe diseñar posterior a la observación del contexto, de acuerdo con el objeto de estudio, con el propósito de recolectar la mayor información posible.

En cuanto a la planificación, se establece después de haber delimitado el problema, por lo que se debe considerar flexible y abierto, como también lo suficientemente adaptable a cualquier circunstancia no prevista en el transcurso de la investigación, además de ser completamente descriptivo en cuanto a cada uno de los pasos a seguir. Dando paso a la fase que le da el sentido al estudio denominada acción, la cual tiene cierto factor de riesgo e incertidumbre, porque conlleva la ejecución de la propuesta, en donde se debe tener asertividad al momento de elaborar los análisis y las interpretaciones para el desarrollo de la investigación. Por último, se estipula la fase que explica el análisis y las conclusiones de los procesos empleados por medio de la planificación, en vista que este genera una solución a la problemática por medio de la reflexión, sin embargo, esta etapa ayuda a identificar nuevas eventualidades de las necesidades. Es necesario destacar, que la investigación se desarrollará teniendo en cuenta las fases anteriormente expuestas.

3.3 Escenario de investigación

Tal como lo plantea Ortiz, (2011) citado por Martínez, E (2018), el escenario es el lugar que acopia unos elementos que son: iluminación, ventilación, inventario de materiales de apoyo, los cuales son vinculados con el propósito de la enseñanza, promoviendo la construcción de aprendizajes, ya sea de manera individual o colectiva. Por esta razón, la Institución Educativa INEM José Eusebio Caro Sede Ciudad Jardín código DANE 15400100079 -2 se encuentra ubicada en la Calle 8AN N° 14E-06 barrio Ciudad Jardín, en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander. La (IE) es de carácter público, tiene una población estudiantil de 514 estudiantes: 72 en transición y 442 en básica primaria, así mismo este colegio es principalmente católico, inspirado en el respeto de las creencias religiosas, tiene como fundamento proporcionar a sus

estudiantes una educación integral orientada a enseñar bajo una formación de excelencia académica, como también a educar el cuerpo y el espíritu de forma sana, deportiva y ajena a vicios adictivos consolidando y fortaleciendo los principios y virtudes cristianas.

Con relación a la misión institucional, esta hace énfasis en brindar educación de calidad en los niveles de preescolar, básica primaria, Secundaria, media académico y media técnica, según la vocación productiva que la región, el país y el mundo global requieran para formar al estudiante INEMITA está direccionada como un ser integral respondiendo a sus objetivos y política de la educación de Colombia, que cimienta sus acciones según las orientaciones de la UNESCO en los cuatro saberes y competencia fundamentales, los cuales son aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir para propiciar calidad de vida individual, institucional familiar y comunitaria, por consiguiente, la visión institución es avalar el compromiso de la calidad total en su labor educativa, simpatizando por la alineación integral del estudiante INEMITA, actuando en la formación cristiana, humanista, científica, técnica, artística y deportiva de tal manera que le permita posicionarse siempre como una institución que trascienda su labor como la mejor en su acontecer histórico en el oriente colombiano y en la nación.

En otro aspecto, el establecimiento educativo cuenta con un área donde se ubican 12 aulas y una oficina de secretaria y coordinación, así mismo alrededor de la institución hay una iglesia católica y canchas deportivas, las cuales los estudiantes y profesorados hacen uso de estas instalaciones, generando así integración escuela-comunidad. En este mismo sentido, el aula de transición está equipado con tablero y 13 pupitres los cuales se sientan dos niños por cada escritorio, con el fin de que todos se integren, compartan y se respeten.

3.4 Informantes claves

Los informantes claves según Martínez (1991) son “personas con conocimientos especiales, estatus y buena capacidad de información” (p.56). El investigador debe cuidar, al hacer la selección, que dichos informantes representen lo mejor posible la comunidad estudiada. En otras palabras, quien investigue debe ser asertivo a la hora de escoger a quienes serán los que posibiliten el avance de la investigación, por lo que, estos tendrán que reunir cualidades similares. De igual importancia, el grado transición 02 de la sede ubicada en Ciudad Jardín, está conformado por 17 estudiantes, específicamente 11 niños y 6 niñas, que se sitúan entre las edades de 4 a 6 años. En este mismo orden de ideas, se destaca que estos son de estrato 3, igualmente, los padres de familia de estos niños son comprometidos con los requerimientos de la institución, por lo que asisten a todas las reuniones o actividades programadas por el colegio, un aspecto favorecedor para el estudio. En efecto, para el curso y ejecución de esta propuesta se tuvo en cuenta como informantes claves a 11 estudiantes del grado transición, en los cuales se evidenció la falta de motivación y bajo nivel de prelectura.

3.5 Técnicas de recolección de datos

Para la investigación, se utilizaron unas técnicas de recolección de datos que posibilitaron el acercamiento a la mejora de la problemática, en este sentido, Arias (2006 p. 146) señala que son las distintas formas o maneras de obtener la información; es por ellos que se emplearon evaluaciones diagnósticas (inicial-final) y diarios de campo; entendiéndose a la primera, según Díaz F, (2002, p. 396), como aquella que se realiza con la intención de obtener información precisa que permita identificar el grado de adecuación de las capacidades cognitivas generales y

específicas de los estudiantes, en relación con el programa pedagógico al que se van a incorporar.

Finalmente, para Bonilla y Rodríguez (1997, p.129) el diario de campo puede ser un instrumento particularmente útil para el investigador, porque en este se van a describir aspectos que tengan relevancia en cuanto al análisis, como también a la interpretación de la información que se intenta recolectar. Por lo tanto, dicho mecanismo debe propiciarle al investigador un seguimiento constante del proceso de observación que está realizando.

3.6 Procedimiento de análisis de los datos

Es preciso resaltar que, el procedimiento de análisis de la información se convierte en fundamento para el desarrollo de toda investigación, porque tal como lo plantea Sandín (2003), citado por Vera (2010, p.1) es un proceso periódico de recolección, comparación, verificación e interpretación de los diferentes datos, el cual se encuentra inmerso en todas las fases del estudio, que, además, garantiza un mayor entendimiento en cuanto a la problemática y los fenómenos que se puedan presentar en el contexto investigativo. Para ello, es necesario sacar ventaja de todos los instrumentos requeridos para posibilitar la obtención de los hallazgos a analizar.

En tal sentido, el procedimiento de análisis de los datos de la investigación se realizó en 3 fases. Por lo tanto, en primera instancia está el diagnóstico inicial que contiene (12) ítems correspondientes a diversas habilidades pre lectoras, las cuales se medirán teniendo en cuenta una rúbrica de evaluación distribuida en tres niveles 1: LR que corresponde a lo realiza, 2: NL relacionado con no lo realiza, 3:EP que significa en proceso (ver rúbrica en la página 64). Seguidamente la fase dos que contiene los diarios de campo, donde se plasmaron los hallazgos a considerar en cuanto a la aplicación de la propuesta. Dando cabida a la última fase, donde se interviene con la evaluación diagnóstica final, que posibilitó la realización de una comparación entre el inicio y el final.

Cronograma



CRONOGRAMA

CONSOLIDACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

M E S E S

ACTIVIDAD		05/22	07/22	08/22	09/22	10/22	11/22	12/22
REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	Selección de la problemática.							
	Introducción al contexto de la investigación.							
	Planteamiento del problema.							
	Construcción de los objetivos y la justificación.							
	Elaboración de los antecedentes de investigación.							
	Desarrollo de las bases teóricas.							
	Diseño de la propuesta y el plan de acción.							
	Construcción del marco metodológico.							
	Selección de los informantes clave.							
	Aplicación de la propuesta.							
	Recolección de la información.							
	Presentación de la propuesta y sustentación.							



CRONOGRAMA

APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

D Í A S

ACTIVIDAD	26OCT	02NOV	03NOV	09NOV	10NOV
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA INICIAL: de las habilidades prelectoras.					
TALLER 1: Búsqueda del tesoro, fortalecimiento de la habilidad ordena secuencialmente.					
TALLER 2: Rompecaletas, fortalecimiento de la habilidad lee palabras sencillas.					
TALLER 3: Vocales calientes, para el fortalecimiento de la habilidad reconoce las vocales.					
TALLER 4: Ruta con letras, para el fortalecimiento de la habilidad reconoce las consonantes m,p,s,l,n.					
TALLER 5: Bingolup, para el fortalecimiento de la habilidad reconoce lugares y personajes.					
TALLER 6: History puzzle, para el fortalecimiento de la habilidad recrea historias a partir de imágenes.					
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA FINAL: de las habilidades prelectoras.					

Capítulo IV

4 Análisis y discusión de los datos

4.1 Análisis de los datos

Es importante reconocer que el analizar los datos de los resultados del presente trabajo de investigación, ayuda a tener una mirada más asertiva en cuanto al éxito de la propuesta, esto quiere decir, que se evidenciarán los hallazgos obtenidos en la evaluación diagnóstica final y del mismo modo, los diarios de campo, que contribuyeron a sistematizar la información obtenida en cada taller. En este sentido, Spradley, (1980, p.70) aporta, que el análisis de los datos cualitativos es el proceso mediante el cual se estructura y maneja la información recopilada por los investigadores para establecer relaciones, interpretar, extraer significados y conclusiones, de acuerdo con lo anteriormente mencionado, en este capítulo las investigadoras plasman las experiencias y mejoras alcanzadas.

Por otra parte, McCain, (2018, p.1), hace referencia a los ABJ como alguna actividad adaptada para la promoción del desarrollo educativo, siendo entretenida, motivadora y por consiguiente eficaz para lograr aprendizajes, conforme a lo anteriormente citado, dicho autor fue de utilidad para esta investigación dando un enfoque más preciso, en cuanto a las estrategias empleadas en la presentación de la propuesta. Seguidamente, se presentará el análisis de la evaluación diagnóstica inicial, diarios de campo y diagnóstico final.

4.1.1 Diagnóstico inicial

TRANSICIÓN

Institución Educativa: INEM JOSÉ EUSEBIO CARO

Cantidad de estudiantes	ESTUDIANTE	EDAD	GENERO	CONCEPTO											
				1. Ordena secuencialmente las imágenes de un cuento	2. Responde a preguntas	3. Describe objetos, personas, cosas animales y lugares	4. Recrea historias a partir de imágenes	5. Lee palabras sencillas	6. Reconoce las vocales	7. Le agradan los cuentos en cualquier formato que se le presente.	8. Reconoce personajes de una historia	9. Reconoce lugares de una historia	10. Reconoce las consonantes (m, p, s, j, n)	11. Sigue instrucciones	12. Usa el lenguaje para expresar lo que piensa y lo que necesita
1	Adrián	5	M	2	1	3	3	3	1	1	1	3	1	3	1
2	Lizay	6	F	2	2	1	2	2	1	1	3	3	1	3	1
3	Mariana	6	F	2	1	1	1	2	1	1	3	3	1	3	1
4	Emanuel	6	M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Mario	6	M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Kamila	6	F	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Angely	5	F	2	1	1	3	2	1	1	1	1	3	1	1
8	Joseph	6	M	3	1	1	3	2	2	1	1	1	2	2	1
9	Valery	6	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Daniel	7	M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Gabriel	6	M	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1
12	Isahat	4	M	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
13	Marcelo	6	M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Juan José	6	M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Samara	5	F	2	1	1	3	3	3	1	1	1	3	1	1
16	Sebastián	6	M	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	3	1
17	Juan Andrés	6	M	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1

Grado: Transición Pública: X Privada: _____

4.1.2 Rúbrica de valoración diagnóstica de prelectura transición

CARACTERÍSTICA	NIVEL		
	LR	NL	EP
Ordena secuencialmente las imágenes de un cuento	Comprender que las situaciones tienen un orden, primero se hace una cosa y luego otra y las consecuencias que puede tener, así mismo mantuvo la atención y su percepción visual durante la realización de la lectura.	Presenta dificultad al ordenar las situaciones, no sabe cuál va primero y cual le continúa de igual manera, se distrae y no mantiene la atención y su percepción visual durante la realización de la lectura	Presenta inseguridad al organizar las situaciones en orden, así como en determinar que hace primero y que situación continúa, es intermitente su atención y percepción visual durante la realización de la lectura
Responde a preguntas	Ordena adecuadamente las ideas para responder manteniendo un vocabulario de más de 2000 palabras, demostrando comprensión del texto leído y atención durante la lectura	Posee un vocabulario escaso, no hay coherencia en sus respuestas, organiza las ideas para responder a las preguntas y no demuestra comprensión del texto leído y atención durante la lectura	Sus respuestas son muy cortas, emplea poco vocabulario, se enreda al dar una respuesta de manera coherente y sus respuestas son incompletas y atención durante la lectura.
Describe objetos, personas, cosas animales y lugares	Sitúa y describe los objetos, personas, cosas animales y lugares en el espacio con precisión, puntualizando las características de cada uno.	No Sitúa y describe los objetos, personas, cosas animales y lugares en el espacio con precisión, puntualizando las características de cada uno	Olvida características de algunos objetos, personas, cosas animales y lugares

Recrea historias a partir de imágenes	Mantiene una imaginación desarrollada al crear nuevas historias, empleando un vocabulario y creatividad significativos	No crea historias que presenten creatividad e imaginación y su vocabulario es pobre	Sus creaciones son cortas de imaginación y creatividad.
Lee palabras sencillas	Lee con seguridad palabras de los fonemas trabajados en clase	No lee con seguridad palabras de los fonemas trabajados en clase	Lee algunas palabras de los fonemas trabajados en clase
Reconoce las vocales	Identifica las vocales, sabe su nombre y su fonema	No identifica las vocales, no sabe su nombre ni su fonema	Identifica algunas vocales, pero varía su reconocimiento entre nombre y fonema
Le agradan los cuentos en cualquier formato que se le presente	Se muestra motivado ante los cuentos en cualquier formato que se le presente	No presenta interés ante los cuentos en cualquier formato que se le presente	Le son indiferentes los cuentos en cualquier formato que se le presente
Reconoce personajes de una historia	Reconoce todos los personajes de la historia leída frente a otros personajes	No reconoce los personajes de la historia leída frente a otros personajes	Reconoce algunos personajes de la historia leída frente a otros personajes
Reconoce lugares de una historia	Identifica los lugares que se muestran de la historia leída frente a otros lugares que se le presentan	No identifica los lugares que se muestran de la historia leída frente a otros lugares que se le presentan	Reconoce algunos lugares que se muestran de la historia leída frente a otros lugares que se le presentan
Reconoce las consonantes (m, p, s, l, n)	Identifica las consonantes (m, p, s, l, n), sabe su nombre y su fonema	No identifica las consonantes (m, p, s, l, n), por lo que tampoco sabe	Identifica algunas consonantes entre (m, p, s, l, n), pero varía su reconocimiento entre nombre y fonema.

		su nombre ni su fonema	
Sigue instrucciones	Permanece atento y obediente a las orientaciones dadas por las docentes	No permanece atento ni obedece las orientaciones dadas por las docentes	Trata de permanecer atento, sin embargo, en ocasiones se dispersa
Usa el lenguaje para expresar lo que piensa y lo que necesita	Manifiesta lo que observa, siente, piensa e imagina mediante diferentes formas de expresión.	No manifiesta lo que observa, siente, piensa e imagina mediante diferentes formas de expresión.	Escasamente manifiesta lo que observa, siente, piensa e imagina mediante diferentes formas de expresión.

4.1.3 Análisis de los resultados de la evaluación diagnóstica

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Ordena secuencialmente las imágenes de un cuento	17	7	5	5

Tabla 1 análisis característica 1 Ordena secuencialmente las imágenes de un cuento

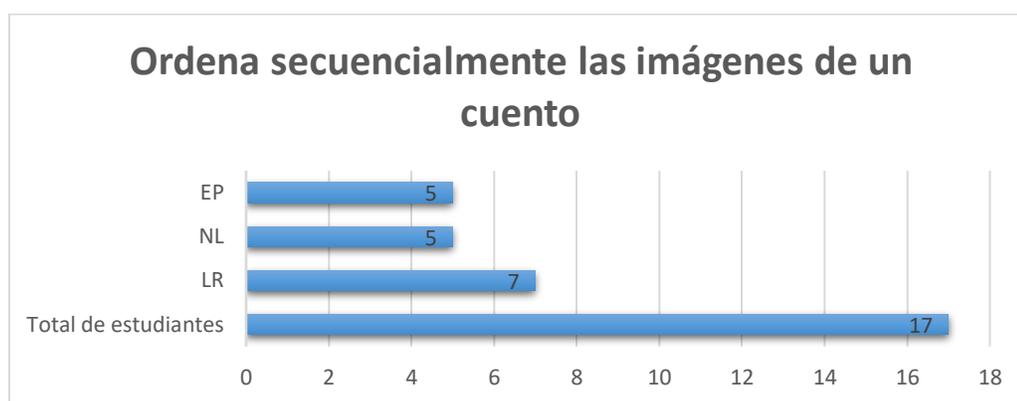


Gráfico 1 ordena secuencialmente las imágenes de un cuento

Al realizar el análisis del ítem 1 correspondiente a **ordena secuencialmente las imágenes de un cuento**, se puede observar que de un 100% al que corresponde 17 estudiantes de transición, 7 estudiantes lo realizan al comprender que las situaciones tienen un orden, primero se hace una cosa y luego otra y las consecuencias que puede tener, así mismo mantuvo la atención y su percepción visual durante la realización de la lectura, mientras que 5 no lo realizan por lo tanto, presenta dificultad al ordenar las situaciones, no sabe cuál va primero y cual le continúa de igual manera, se distrae y no mantiene la atención y su percepción visual durante la realización de la lectura, así mismo 5 estudiantes se encuentran en proceso de cumplirlo, ya que presenta inseguridad al organizar las situaciones en orden así como en determinar que hace primero y que situación continúa, es intermitente su atención y percepción visual durante la realización de la lectura. Esto indica que 10 de 17 estudiantes están fallando en la organización de una secuencia de imágenes, es decir que se debe reforzar este ítem.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Responde a preguntas	17	16	1	0

Tabla 2 análisis característica 2 Responde a preguntas



Gráfico 2 responde preguntas

De acuerdo al análisis de la característica 2 correspondiente a **responder preguntas** se puede evidenciar que de un 100% al que corresponde 17 estudiantes de transición, 16 estudiantes lo realizan, por lo tanto ordena adecuadamente las ideas para responder manteniendo un vocabulario de más de 2000 palabras, demostrando comprensión del texto leído y atención durante la lectura; tan solo un estudiante posee un vocabulario escaso, no hay coherencia en sus respuestas, organiza las ideas para responder a las preguntas, no demuestra comprensión y atención durante la lectura del texto leído. Por lo tanto se puede concluir que 16 estudiantes cumplen en con este Ítem, estando en condiciones de dar respuesta a las preguntas que se realizan sobre una lectura.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Describe objetos, personas, cosas animales y lugares	17	16	0	1

Tabla 3 análisis característica 3 Describe, personas, cosas animales y lugares



Gráfico 3 describe, personas, cosas animales y lugares

Al analizar el ítem 3 correspondiente a **describe objetos, personas, cosas, animales y lugares**, se puede evidenciar que de un 100% al que corresponde 17 estudiantes de transición, 16 de ellos cumplen con este ítem, por lo tanto sitúa y describe los objetos, personas, cosas animales y lugares en el espacio con precisión, puntualizando las características de cada uno, tan solo uno se encuentra en proceso de realizarlo, es decir olvida características de algunos objetos, personas, cosas animales y lugares; Por lo tanto se puede concluir que 16 estudiantes cumplen en con este Ítem, estando en condiciones de describir objetos, personas, cosas, animales y lugares de manera correcta y acorde a la lectura que se realiza.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Recrea historias a partir de imágenes	17	10	1	6

Tabla 4 análisis característica 4 Recrea historias a partir de imágenes

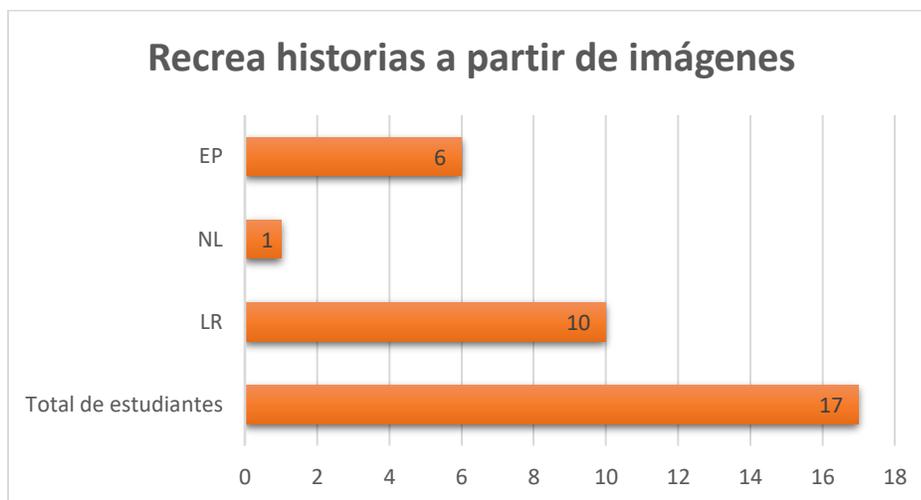


Gráfico 4 Recrea historias a partir de imágenes

Haciendo la revisión del ítem 4 en cuanto a **Recrea historias a partir de imágenes**, se observa que de un 100% al que corresponde 17 estudiantes de transición, 10 de ellos cumplen con este ítem, por lo que mantienen una imaginación desarrollada al crear nuevas historias, empleando un vocabulario y creatividad significativos, por consiguiente 1 no lo realiza, lo que quiere decir que no crea historias que presenten creatividad e imaginación y su vocabulario es pobre; sin embargo, 6 de ellos están en proceso de realizarlo, en otras palabras sus creaciones son cortas de imaginación y creatividad. De acuerdo con lo anterior se puede determinar que 10 estudiantes correspondiente al 58,82%, cumplen con este Ítem, estando en condiciones de Recrear historias a partir de cualquier imagen que se le muestre.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Lee palabras sencillas	17	9	5	3

Tabla 5 análisis característica 5 Lee palabras sencillas

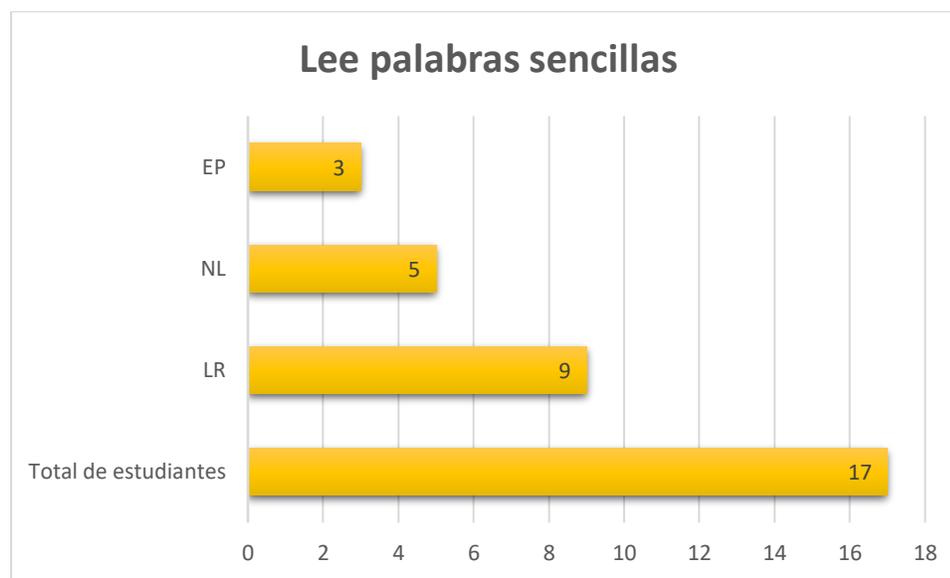


Gráfico 5 lee palabras sencillas

En cuanto al análisis de la característica 5 referente a **Lee palabras sencillas**, se contempla que de un 100% que corresponde a 17 estudiantes de transición, 9 lo realizan, porque leen con seguridad palabras de los fonemas trabajados en clase, también se encuentran 5 que no lo realizan, es decir, no leen con seguridad palabras de los fonemas trabajados en clase; a pesar de ello, 6 están en proceso de realizarlo, lo que indica que leen algunas palabras de los fonemas trabajados en clase. Por lo tanto, se deduce que el 52,94%, cumplen con este Ítem, estando en condiciones de leer palabras sencillas, sin embargo, el 47,06 % debe ser reforzado.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Reconoce las vocales	17	14	2	1

Tabla 6 análisis característica 6 Reconoce las vocales

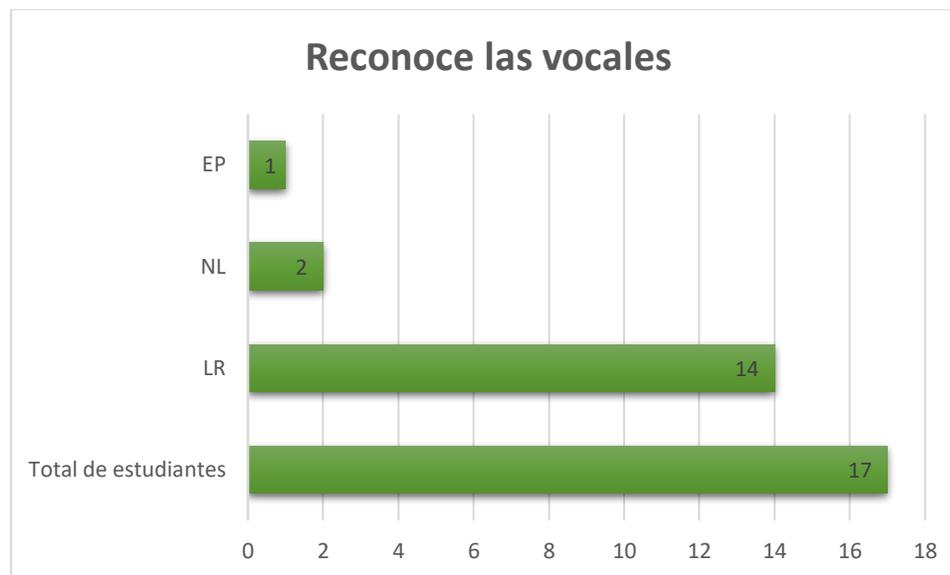


Gráfico 6 Reconoce las vocales

En lo que concierne a la revisión del ítem 6 vinculado a **Reconoce las vocales**, se logra determinar que de un 100% que incluye a los 17 niños de transición, 14 de los mismos realizan dicho proceso, ya que identifican las vocales, saben su nombre y su fonema, así mismo, solo 1 niño está en proceso por lo que, identifica algunas vocales, pero varía su reconocimiento entre nombre y fonema; aunque 2 de ellos no identifican las vocales, ni saben su nombre y su fonema. Según lo anterior, se concluye que el 11,76% del total de los estudiantes presenta dificultades por razones como la edad e inasistencia a clases, por lo que es algo que debe fortalecerse.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Le agradan los cuentos en cualquier formato que se le presente	17	17	0	0

Tabla 7 análisis característica 7 Le agradan los cuentos en cualquier formato que se le presente

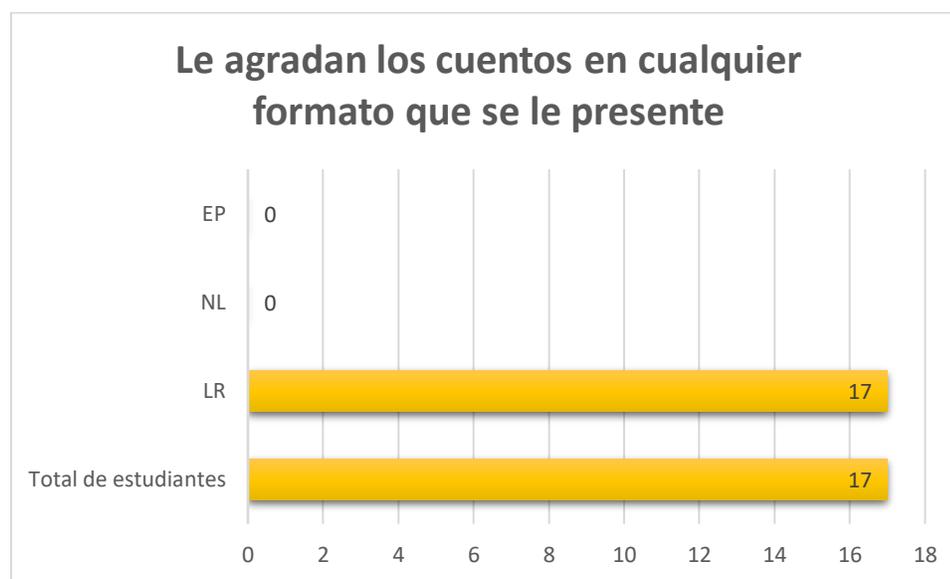


Gráfico 7 Le agradan los cuentos en cualquier formato que se le presente

Al detallar la característica 7 relacionada a **Le agradan los cuentos en cualquier formato que se le presente**, se puede evidenciar que de un 100% respectivo a los 17 niños de transición, el total de los mismos cumplen dicha cualidad, por lo que se muestran motivados ante los cuentos en cualquier formato que se le presente, esto quiere decir que ninguno presenta actitudes de descontento en cuanto a la vinculación a la literatura infantil en su proceso de enseñanza.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Reconoce personajes de una historia	17	13	0	4

Tabla 8 análisis característica 8 Reconoce personajes de una historia

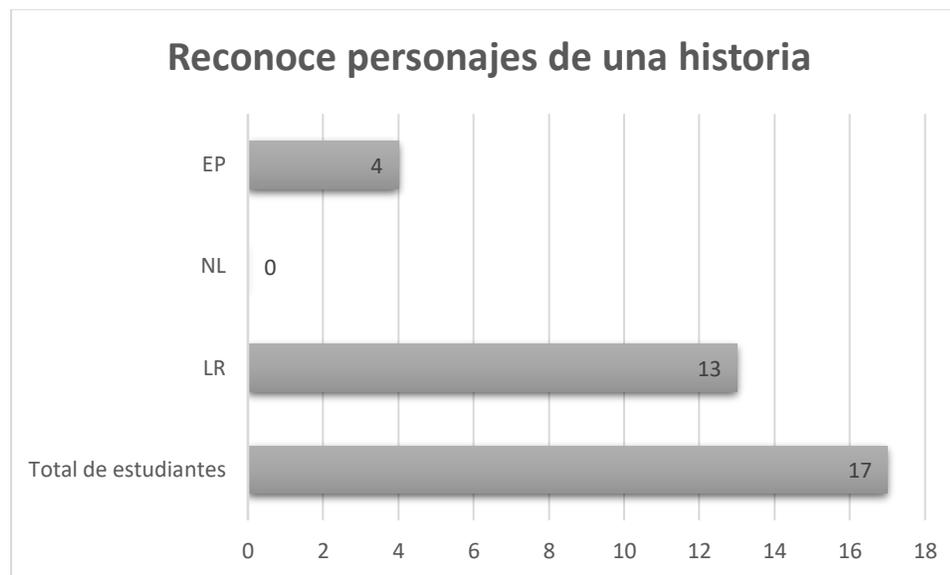


Gráfico 8 Reconoce personajes de una historia

A propósito del análisis del ítem 8 concerniente a **Reconoce personajes de una historia**, se precisa que de un 100% que abarca a los 17 niños de transición, 13 de los mismos realizan dicho proceso, esto quiere decir que reconocen todos los personajes de la historia leída frente a otros personajes, mientras que 4 estudiantes están en proceso, dicho de otra manera, reconocen algunos personajes de la historia leída frente a otros personajes. En definitiva, el 23,53% del total de los estudiantes presentan inconvenientes al reconocer todos los personajes de una historia.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Reconoce lugares de una historia	17	13	0	4

Tabla 9 análisis característica 9 Reconoce lugares de una historia

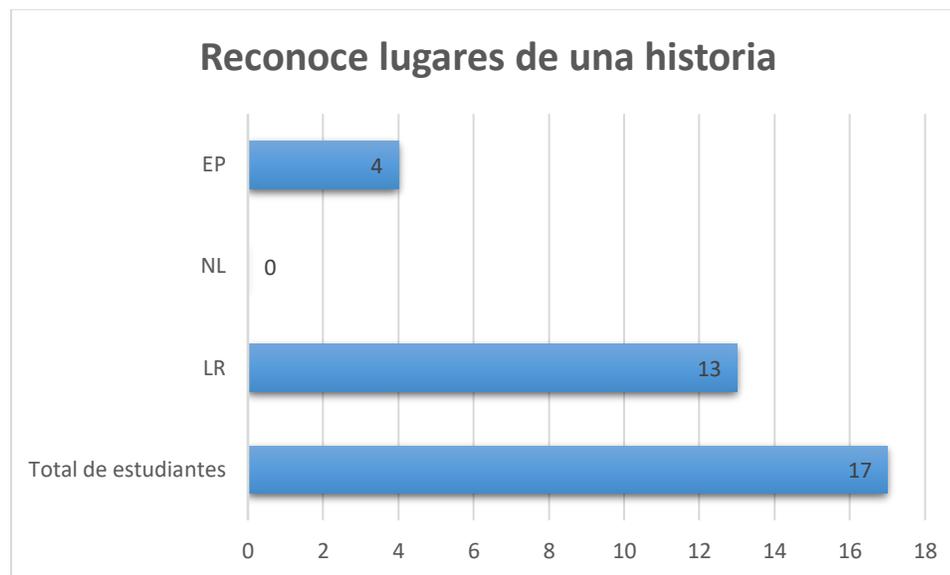


Gráfico 9 Reconoce lugares de una historia

El análisis de la característica 9 asociada a **Reconoce lugares de una historia**, se concreta que de un 100% de los 17 estudiantes de transición, 4 de los niños están en proceso de realizar este ítem, por lo que quiere decir que, reconocen algunos lugares que se muestran de la historia leída frente a otros lugares que se le presentan, en cambio, 13 realizan dicho proceso, en otras palabras, reconocen todos los lugares de la historia leída frente a otros personajes. Ahora bien, el 76,47% del total de los estudiantes demuestran que reconocen fácilmente los contextos de una historia.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Reconoce las consonantes (m,p,s,l, n)	17	14	1	3

Tabla 10 análisis característica 10 Reconoce las consonantes (m.p.s.l, n)

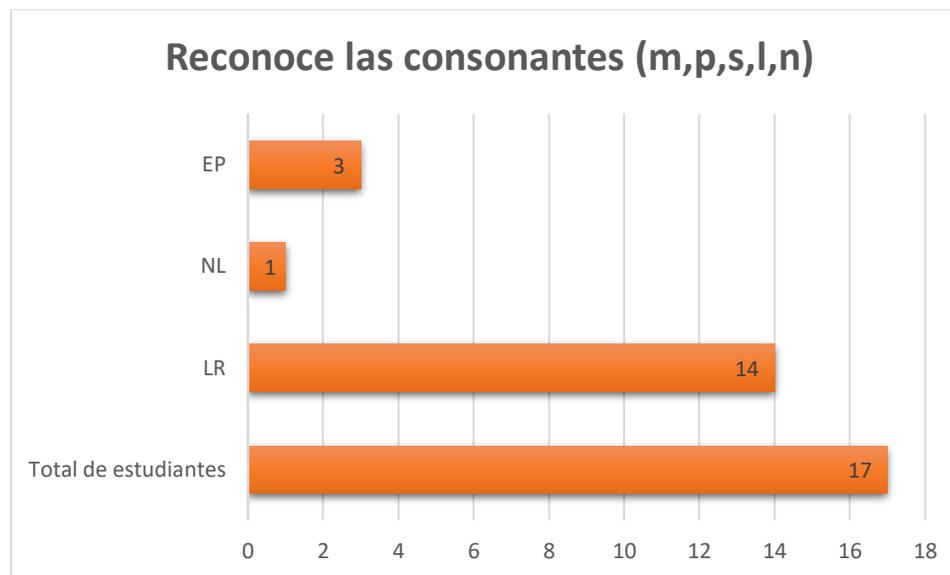


Gráfico 10 Reconoce las consonantes (m, p, s, l, n)

Al observar el ítem 10 que tiene que ver con **Reconoce las consonantes (m, p, s, l, n)** se logra notar que de los 17 niños de transición, 14 identifican las consonantes (m, p, s, l, n), saben su nombre y su fonema, así mismo 3 se encuentran en proceso de identificación de algunas consonantes entre (m, p, s, l, n), pero varía su reconocimiento entre nombre y fonema, finalmente solo 1 de los niños no identifica las consonantes (m, p, s, l, n), ni sabe su nombre tampoco su fonema, debido a que no asiste con frecuencia a clases y en casa no se evidencia el interés de retroalimentar.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Sigue instrucciones	17	13	1	4

Tabla 10 análisis característica 10 Sigue instrucciones

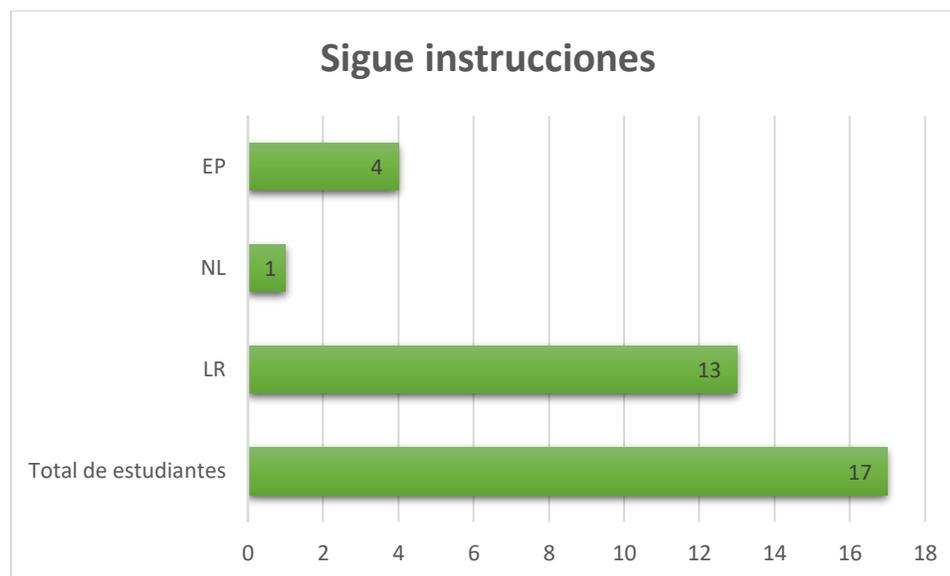


Gráfico 11 Sigue instrucciones

El análisis de la característica 11 vinculada a **Sigue instrucciones**, se determina que de los 17 estudiantes de transición, 4 de los niños están en proceso de cumplir con este ítem, pues tratan de permanecer atentos, sin embargo, en ocasiones se dispersan. En cambio, 13 de ellos permanecen atentos y obedientes a las orientaciones dadas por las docentes, por el contrario 1 no permanece atento ni obedece las orientaciones dadas por las docentes, a causa de su continua inasistencia a clases, lo que impide que pueda generar hábitos de convivencia escolar.

CARACTERÍSTICA	Total de estudiantes	LR	NL	EP
Usa el lenguaje para expresar lo que piensa y lo que necesita	17	17	0	0

Tabla 12 análisis característica 12 Usa el lenguaje para expresar lo que piensa y lo que necesita

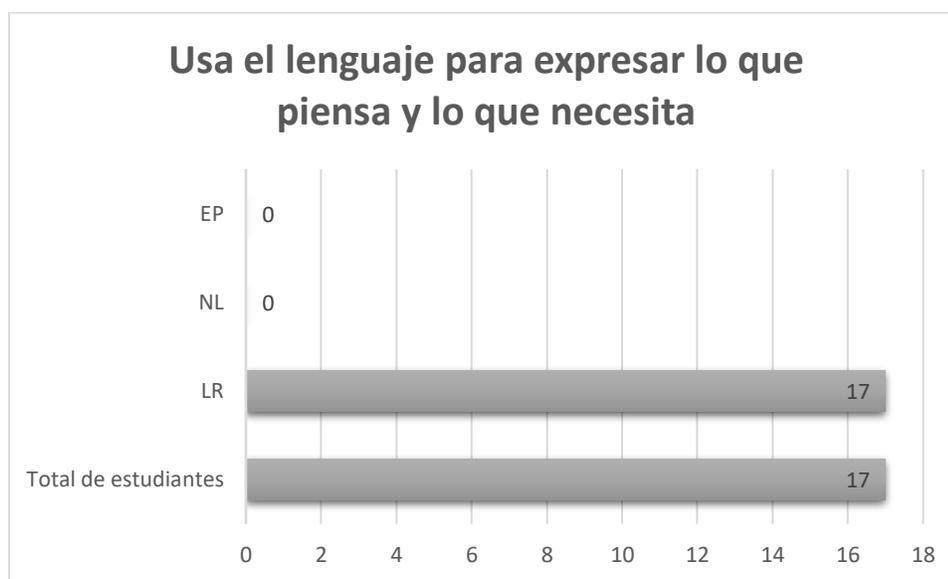


Gráfico 12 Usa el lenguaje para expresar lo que piensa y lo que necesita

El resultado del ítem 12 relacionado a **Usa el lenguaje para expresar lo que piensa y lo que necesita**, revela que el total de los niños transición, logran manifestar lo que observan, sienten, piensan e imaginan mediante diferentes formas de expresión. Lo que conlleva a determinar que en el transcurso del año escolar se han generado ambientes que han incentivado la apropiada estimulación del lenguaje en los estudiantes.

Luego de realizado el análisis por característica, se puede evidenciar de manera general que la formación frente al proceso de prelectura realizado en transición ha sido significativa, ya que los resultados no son desalentadores, al contrario, se observa que se cumplen de acuerdo con la formación que la teoría expone. Por lo tanto, se realiza un análisis individual donde se obtienen los siguientes resultados.

ESTUDIANTE	LR	NL	EP
Adrián	6	1	5
Lizay	5	4	3
Mariana	7	2	3
Emanuel	12	0	0
Mario	12	0	0
Kamila	9	0	3
Angely	8	2	2
Joseph	6	4	2
Valery	12	0	0
Daniel	12	0	0
Gabriel	9	0	3
Isahat	9	2	1
Marcelo	12	0	0
Juan José	12	0	0
Samara	7	1	4
Sebastián	8	0	4
Juan Andrés	10	0	2

Tabla 13 Características del proceso prelector por estudiante

Dado a lo expuesto anteriormente se contempla que 6 estudiantes que corresponden al 35,29%, demostraron resultados positivos, en cuanto a sus habilidades prelectoras. Consecuentemente, se presenta que 11 niños pertenecientes al 64,71%, evidenciaron algunas habilidades prelectoras, sin embargo, se requiere el fortalecimiento de otras.

4.1.4 Diarios de campo

Este instrumento fue utilizado con la finalidad de que las investigadoras al transcurrir cada taller recopilaran datos claves para el fortalecimiento de las intervenciones próximas, en el mismo orden de ideas, la estructuración de los diarios de campo fue por medio de la descripción, allí se sistematizaron las experiencias y el comportamiento que presentaron los niños en dichas actividades. De igual manera, la impresión alcanzada en cada taller, en esta parte se plasmaron los hallazgos vistos de cada estudiante, en otras palabras, lo más relevante y sobresaliente de las participaciones obtenidas.

Diario de campo 1

NOMBRE DE LAS DOCENTES RESPONSABLES: MARIA E. BURGOS Y MARIA P. SANDOVAL
INSTITUCIÓN: INEM JOSÉ EUSEBIO CARO
FECHA: 02 de noviembre del 2022

DESCRIPCIÓN

Se inició la ejecución del taller número 1, correspondiente al ítem ORDENA SECUENCIALMENTE, con la actividad de motivación llamada Simón dice que fue adaptada con recursos pedagógicos que fueron escarapelas con sílabas, con la intención de estimular la habilidad de leer palabras sencillas y seguir instrucciones. En este sentido, se pudo evidenciar la falta de atención y frecuente dispersión que tuvieron los niños durante este ejercicio.

Seguidamente se procedió al momento 1 del juego llamado la BUSQUEDA DEL TESORO el cual fue modificado con el propósito de fortalecer la característica mencionada al principio, lo cual resulto beneficioso porque se pudo observar trabajo en equipo y facilidad para ejecutar el ejercicio de la búsqueda, los mapas guías resultaron ser de gran ayuda para que los niños comprendieran donde debían buscar el tesoro. Una vez cumplida la misión los estudiantes se sentaron a observar el video de dos fábulas

IMPRESIONES

En la actividad de Simón dice hubo una notable falta de concentración, por lo que los estudiantes no desarrollaron el ejercicio de manera eficaz, ya que al momento de recibir indicaciones ellos en su mayoría se distrajeron y no atendieron a las instrucciones.

Por otra parte, se puede destacar de forma positiva como el material presentado (mapas) fue algo que motivó a los niños porque las imágenes de los lugares y los colores despertaron en ellos la curiosidad. En este sentido, hubo un hallazgo importante que fue el reconocimiento del estilo de aprendizaje visual que se presentó en la mayoría de los niños, lo que permitió repensar las actividades futuras.

que tenían relación con las imágenes que fueron recolectando.

Ahora bien, se rescata que los estudiantes en su mayoría presentan aprendizaje visual, esto ayudo en la concentración de los mismos, dejando así en evidencia el agrado en la intervención. Finalmente se hizo una socialización de los dos grupos donde cada equipo demostró los resultados del juego y del mismo modo las docentes intervinieron con preguntas relacionadas a las fábulas, como por ejemplo, ¿Quiénes son los personajes?, ¿en qué lugar se encontraban los personajes?, ¿cuántos personajes son?, ¿de qué color es la tortuga?, ¿de qué color es la hormiga?, dichas preguntas generaron participación y del mismo modo que los estudiantes expresaran sus conocimientos cómodamente.

Diario de campo 2

NOMBRE DE LAS DOCENTES RESPONSABLES: MARIA E. BURGOS Y MARIA P. SANDOVAL INSTITUCIÓN: INEM JOSÉ EUSEBIO CARO FECHA: 02 de noviembre del 2022	
DESCRIPCIÓN	IMPRESIONES
<p>El taller número 2 relacionado con la característica LEE PALABRAS SENCILLAS, inicio en un primer momento con la actividad llamada imágenes salvavidas, diseñada con el objetivo de articularla con el juego de mesa ROMPECALETRAS por medio de una pregunta que se le hizo a cada participante para que este tuviera un presaber en cuanto a lo que iba a observar en el rompecaletas. Cabe resaltar que para el primer ejercicio se utilizaron recursos como la música, esto propicio un ambiente ameno.</p> <p>Ya terminado el juego los estudiantes tenían cada uno las fichas de su rompecaletas el cual procedieron a armar, un proceso que desarrollaron en su mayoría con eficacia y solo una niña tuvo dificultad. A medida que el niño iba armando su rompecaletas identificaba las palabras que se encontraban en el mismo, guiado por las imágenes por lo que procedía a hacer la respectiva lectura de palabras sencillas, para finalmente recibir su incentivo.</p>	<p>Es apropiado reconocer que no es buena idea trabajar con los estudiantes en equipo por más de una actividad, por lo que esto genera distracciones y falta de interés.</p> <p>Un descubrimiento significativo en la aplicación del taller 2 fue la importancia de diseñar material individual, porque esto hace que el estudiante este completamente concentrado en el momento de la realización de la actividad.</p>

Diario de campo 3

NOMBRE DE LAS DOCENTES RESPONSABLES: MARIA E. BURGOS Y MARIA P. SANDOVAL INSTITUCIÓN: INEM JOSÉ EUSEBIO CARO FECHA: 03 de noviembre del 2022	
DESCRIPCIÓN	IMPRESIONES
<p>El inicio del taller 3 vinculado al ítem RECONOCE LAS VOCALES, se dio en primer lugar con la organización de los estudiantes en mesa redonda para proceder a jugar la papa está caliente, adaptado para el fortalecimiento de la característica mencionada anteriormente, por lo que la papa era una bolsa que contenía unas fichas con vocales escritas y el niño que se quemaba con la papa debía sacar una ficha de la bolsa y pasar al frente para relacionarla con la imagen que iniciara su escritura con la misma.</p>	<p>Algo a resaltar en cuanto a la aplicación del taller 3 es que se deben pensar juegos que no impliquen tanto tiempo, ya que por la edad de los niños su nivel de atención y motivación disminuye más rápido. En este sentido, otro factor que incide es el entorno porque volviendo a la edad se evidencio la dificultad al trabajar con los estudiantes en espacios abiertos con respecto a las actividades anteriores, por lo que utilizar y condicionar el aula de clases para el juego fue algo positivo y se tuvo en cuenta para los talleres futuros.</p>

Diario de campo 4

<p>NOMBRE DE LAS DOCENTES RESPONSABLES: MARIA E. BURGOS Y MARIA P. SANDOVAL INSTITUCIÓN: INEM JOSÉ EUSEBIO CARO FECHA: 03 de noviembre del 2022</p>	
DESCRIPCIÓN	IMPRESIONES
<p>La aplicación del taller 4 relacionada al ítem RECONOCE LAS CONSONANTES (M,P, S, L, N) tuvo lugar con la ronda infantil SOY UNA SERPIENTE en donde los niños expectantes se unían a la serpiente mientras se cantaba, con la intención de organizarlos en una hilera para dar paso al juego ruta con letras modificado para el fortalecimiento de la habilidad mencionada al inicio. Cabe resaltar que para este juego se requería captar la atención de los niños porque fue una debilidad que se detectó en los talleres anteriores, por lo tanto, los niños estuvieron concentrados en el momento de cruzar la ruta, ya que más adelante encontrarían escrito en el tablero una serie de consonantes que debían identificar encerrándolas con un círculo, en este sentido, todos los estudiantes realizaron el ejercicio de atravesar el camino correctamente, pero sólo algunos lograron recordar e identificar las consonantes que aparecían en las huellas.</p>	<p>Es oportuno mencionar que los estudiantes estaban más dispuestos de atravesar de manera correcta el camino que a observar detenidamente que consonantes se encontraba en cada huella, debido al entusiasmo que tenían por terminar el ejercicio no tuvieron mayor concentración y esto hizo también que no respetarán las reglas, como por ejemplo, esperar el turno.</p>

Diario de campo 5

<p>NOMBRE DE LAS DOCENTES RESPONSABLES: MARIA E. BURGOS Y MARIA P. SANDOVAL INSTITUCIÓN: INEM JOSÉ EUSEBIO CARO FECHA: 09 de noviembre del 2022</p>	
DESCRIPCIÓN	IMPRESIONES
<p>Al iniciar el taller número 5 enlazado con la característica RECONOCE LUGARES Y PERSONAJES se propuso en primer lugar la organización de un estudiante por mesa, para jugar BINGOLUP, dando paso a la explicación de las reglas del juego y la presentación del material, es oportuno mencionar que las docentes hicieron la simulación del juego para que los estudiantes entendieran de manera eficaz el sentido del juego, sin embargo, después de varias rondas se logró culminar la actividad con cierto nivel de dificultad.</p>	<p>Algo relevante de la aplicación del taller número 5 fue que la implementación del BINGOLUP no estuvo acorde a los saberes de los niños, porque ninguno conocía el juego, esto se debe en su proceso de formación no se implementaron juegos de mesa, sino que a pesar de que fue adaptada.</p>

Diario de campo 6

<p>NOMBRE DE LAS DOCENTES RESPONSABLES: MARIA E. BURGOS Y MARIA P. SANDOVAL INSTITUCIÓN: INEM JOSÉ EUSEBIO CARO FECHA: 09 de noviembre del 2022</p>	
DESCRIPCIÓN	IMPRESIONES
<p>El taller número 6 relacionado con el ítem RECREA HISTORIAS A PARTIR DE IMÁGENES dio comienzo con la ronda infantil juguemos en el bosque donde todos los estudiantes se dispusieron a divertirse, al finalizar la ronda se ordenaron a los niños en dos grupos donde se prosiguió a explicar las reglas y el juego, por lo cual se mantuvieron atentos e interesados por jugar. El juego consistía en que cada grupo debía recrear la historia de los cuentos CAPERUCITA ROJA y LOS TRES CERDITOS, por lo que cada integrante del grupo, paso y selecciono una imagen correspondiente a un personaje que debía encajar en la silueta dibujada en el papel boom.</p> <p>Cabe resaltar que para estimular el reconocimiento de las vocales se realizó otra adaptación al juego que fue la de escribir una vocal al respaldo de la imagen del personaje y así mismo en la silueta dibujada en el papel boom, y así proceder a ubicar los personajes de forma progresiva para dar paso a la recreación de las historias según correspondió, ejercicio que realizaron de manera significativa, ya que fue notorio el interés puesto en el juego al participar activamente.</p>	<p>Se destaca la importancia de la disposición en los niños, así mismo el de las docentes al dirigir el juego de forma clara y ordenada, ya que esto creo un ambiente de aprendizaje satisfactorio y ameno mientras se divertían, dejando ver el éxito del taller y el gusto de los estudiantes por querer participar.</p>

4.1.5 Diagnóstico final

A continuación, se presentarán los resultados obtenidos al finalizar los talleres propuestos para el fortalecimiento de la prelectura por medio de las estrategias basadas en juegos, con los estudiantes de TRANSICIÓN 02.

ESTUDIANTE	LR	NL	EP
Adrián	11	0	1
Lizay	12	0	0
Mariana	12	0	0
Emanuel	12	0	0
Mario	12	0	0
Kamila	12	0	0
Angely	10	0	2
Joseph	11	0	1
Valery	12	0	0
Daniel	12	0	0
Gabriel	11	1	0
Isahat	11	0	1
Marcelo	12	0	0
Juan José	12	0	0
Samara	10	1	2
Sebastián	12	0	0
Juan Andrés	11	0	1

Tabla 14 Resultados de las características (evaluación diagnóstica final) del proceso prelector por estudiante.

De acuerdo con lo evidenciado durante el proceso de aplicación de los talleres, se destacan los datos de la tabla anterior, siendo estos significativos a comparación de la evaluación diagnóstica inicial, demostrando el alcance del propósito principal de la propuesta (fortalecer las características en las que los niños presentaron un bajo nivel). En este sentido, se pueden apreciar resultados positivos, debido al asertividad que se tuvo en cuanto a la implementación del ABJ con el diseño y adaptación de cada una de las estrategias, considerando uno a uno los hallazgos significativos que se presentaron en el transcurso de las intervenciones, en pro del mejoramiento de las habilidades prelectoras de los estudiantes.

Capítulo V

5 Conclusiones

Gracias a lo anterior, se puede interpretar que los hallazgos obtenidos durante todo el proceso de recolección de datos y así mismo, enfocándose en los objetivos planteados, fueron satisfactorios, tal como se observa en el notable avance que se presentó en los niños de transición, lo que conlleva a exponer las conclusiones a continuación:

En primera instancia, se dio cumplimiento al objetivo de determinar el nivel de prelectura que presentaban los estudiantes, por medio del diagnóstico inicial, donde se evaluaron una serie de características acordes al nivel que debían estar, lo que permitió identificar las falencias a nivel global e individual, para así tomar decisiones pertinentes en cuanto a la propuesta de mejoramiento que se quiso implementar.

Con la materialización del propósito anterior, se dio paso a la resolución del segundo objetivo, que conllevó a diseñar las herramientas de apoyo para la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), teniendo como base los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), como también el considerar los diferentes estilos de aprendizaje, ayudando a determinar que, a partir de cada uno de los mismos, se pudieron desarrollar o fortalecer habilidades específicas en los niños.

En lo que se refiere a la sistematización de los hallazgos evidenciados con la aplicación de la propuesta, se puede destacar que el instrumento implementado para dicho procedimiento resultó ser de gran ayuda para establecer los avances, como también las debilidades en torno a cada uno de los encuentros, por lo tanto, se llegó al cumplimiento del objetivo final donde se pudieron revelar los resultados de la experiencia pedagógica obtenida con los niños, mediante la

evaluación diagnóstica final, argumentando que, dichas estrategias tuvieron gran impacto a la hora de ser ejecutadas, demostrando el interés de los niños y por consiguiente la mejora en las habilidades que conciernen a la prelectura.

Sin lugar a duda, con la realización de esta investigación, se llega al argumento de que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), si es una alternativa para el fortalecimiento de la prelectura, siempre y cuando se realicen las respectivas adaptaciones teniendo fundamentos educativos y dirigidos a la finalidad de aprender, porque no simplemente es proponer un juego para divertirse, puesto que este debe ir ligado a algún beneficio que en la medida posible vaya en pro del desarrollo integral de los estudiantes, es decir, que el niño aprenda sin necesidad de comunicarle que lo está haciendo, para que de esta forma sienta ese disfrute y deseo de adquirir mayor conocimiento jugando, potenciando una a una las habilidades requeridas para seguir avanzando en su proceso de formación dimensional.

Referencias bibliográficas

- Arias, F. (2006). *Introducción a la Técnica de Investigación en ciencias de la Administración y del Comportamiento*, 3ª. ed., Ed. Trillas, México.
- Ávila, C. Erazo, J. García, D. y Peláez, A. (2020). Análisis de la prelectura en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, vol. (1), 697.
- Barbosa, S. (2021). *El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E Padre Manuel Briceño Jáuregui de Cúcuta*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio institucional UDES.
- Bastis Consultores. (2020, 11 de noviembre). *Pre test y post test*. Online-tesis. <https://online-tesis.com/pre-test-y-post-test/>
- Bernal, A. Contreras, D y Otálora, L. (2021). *El ABJ como estrategia pedagógica para fortalecer el nivel académico en el área de inglés del grado transición del Colegio Nikola Tesla de la ciudad de Villavicencio*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio institucional UNIMINUTO.
- Bonilla, E. Rodríguez, P.(1997). *Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Editorial Norma. Colombia. 1997.
- Briceño, M. (2008). *El escrito científico en la universidad: propuesta de estrategias pedagógicas*. *Pedagogía Universitaria*. (11), 113.

Carvajal, Á y Meza, L. (2021). *El juego como estrategia para desarrollar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes de tercer grado, de la I.E Maiporé de Bucaramanga*. [Trabajo de grado, Universidad de Santander]. Repositorio institucional UDES.

Colás, M. y Buendía, L. (1994). *Investigación Educativa*. Sevilla: ALFAR

Congreso de la República de Colombia. (1994). 5 de agosto de 1994. Decreto 1860 Art 6. Organización de la Educación Preescolar. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Congreso de la República de Colombia. (1994). 8 de febrero de 1994. Ley 115 Art 15. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de la República de Colombia. (2006). 8 de noviembre de 2006. Art 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html#:~:text=ART%C3%8DCULO%2030.,vida%20cultural%20y%20las%20artes.

Congreso de la República de Colombia. (2006). 8 de noviembre de 2006. Ley 1098. Código de infancia y adolescencia. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html#:~:text=ART%C3%8DCULO%2030.,vida%20cultural%20y%20las%20artes.

De Voz, A y Cruz, Y. (2018). *El juego didáctico, estrategia pedagógica para el mejoramiento de los procesos lecto-escritores en los estudiantes de segundo grado del colegio un mundo de colores de bonanza Turbaco – Cartagena, Bolívar*. [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio institucional UNICARTAGENA.

Díaz, F. Y Barriga, A. (2002) *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.

Espinoza, D. (2021). *El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio institucional UTI.

Figueroa, E. Esteves, Z. Bravo, O. y Estrella, P. (2017). *Los escenarios educativos en la actualidad: historicidad, reflexiones y propuestas para la mejora educativa en el Ecuador*. Revista mensual de la UIDE extensión Guayaquil. (2) 175-188.

Flores, J. (2013). *Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años*. Ciencia y Tecnología, (9), 363-380.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018, octubre). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gamelearn Team. (2015, 24 de septiembre). *La teoría del game-based learning*. Gamelearn. <https://www.game-learn.com/es/recursos/blog/la-teoria-del-game-based-learning/>

González, L y Vélez, P. (2020). *El Aprendizaje Basado en Juegos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial en estudiantes de grado quinto de primaria*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio institucional UDES.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

Instituto Nacional de Enseñanza Media Diversificada INEM. (2022). *Proyecto Educativo Institucional versión 3*. <https://www.inemcucuta.edu.co/images/institucional/pei-2022.pdf>

Juárez, M. (2022). *El ABJ para la mejora de la comprensión lectora en un grupo de quinto grado de educación primaria* [Trabajo de grado, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí]. Repositorio institucional BECENE.

León, O.G. y Montero, I. (2002). *Métodos de Investigación en Psicología y Educación*. Madrid: McGraw-Hill.

Malaver, A. (2020). *El juego como estrategia didáctica para el fomento de la lectura en los niños y niñas del grado jardín del Liceo Campestre Los Eucaliptos del municipio de Cajicá*. [Trabajo de grado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional UTSA.

McCain, M y McCain W. (2018). *Aprendizaje basado en el juego: la alegría de aprender jugando*. Montreal. CEDPI.

Ministerio de Educación Nacional. (1997). 11 de septiembre de 1997. Decreto 2247 Art 11. Orientaciones curriculares. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento N22, El juego en la educación inicial. Rey Naranjo. <http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje Transición*. Panamericana Formas e Impresos S.A.

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

Morocho, M. (2015). *Métodos y técnicas que utilizan las maestras y su incidencia en el aprendizaje de la prelectura de los niños y niñas del primer año de educación general básica* [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio institucional UNL.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (1980). *El niño y el juego planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Editorial Losada.

Organización de las Naciones Unidas. (2021, 26 de marzo). *El número de niños con dificultades para leer aumentó en cien millones debido al cierre mundial de escuelas*. Noticias ONU. <https://news.un.org/es/story/2021/03/1490142>

Pedraz, P. (2019). *Aprende jugando: JUGAR: Una garantía de aprendizaje real*. B de Blok.

Pucha, G. (2021). *Juegos serios para fortalecer habilidades de lectoescritura* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio institucional UTI.

Pyle A, y Danniels E. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego*. Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Ramírez, N. (2021). *DBA Derechos Básicos de Aprendizaje*. Ruta maestra. Santillana S.A.S. <https://rutamaestra.santillana.com.co/dba-derechos-basicos-de-aprendizaje/>

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Trabajo de grado, Universidad de Cantabria]. Repositorio institucional UNICAN.

Sánchez, M. (2017, 05 de abril). *ABJ: aprender jugando, la metodología lúdica que funciona*. Blog tiching. <http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/>

Senado de la República de Colombia. (2013). Octubre del 2013. Proyecto de Ley No. 130 del 2013. <http://leyes.senado.gov.co/proyectos/images/documentos/>

Solorzano, S. (2022, 17 de abril). *Colombianos aumentaron sus hábitos de lectura a 2,7 libros al año durante pandemia*. Diario La República. <https://www.larepublica.co/ocio/durante-la-pandemia-colombianos-han-aumentado-sus-habitos-de-lectura-a-2-7-libros-al-ano-3350979>

Spradley, J.P. (1980). *Participant Observation*, Nueva York, Rinehart & Winston.

Vera, L. (2010). *Formación continuada y varias voces del profesorado de educación infantil de Blumenau: Una Propuesta desde dentro*. [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona].

Repositorio institucional UB.

http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41493/6/05.VLS_ANALISIS_Y_TRATAMIENTO_INFORMACION.pdf

Vergara, B. y Rodríguez Cordero, M. (2017). *Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria*. [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional LIBERTADORES.