

**“EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL
PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE
PRIMER GRADO”**

**CATALINA RAMÍREZ MURILLO
NELLY ESMERALDA RIVERA VÁSQUEZ**



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES
MANIZALES
12/07/2.020**

**“EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL
PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE
PRIMER GRADO”**

**CATALINARAMÍREZ MURILLO
NELLY ESMERALDA RIVERA VÁSQUEZ**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación**

**Director
TATIANA INÉS NAVAS GÓMEZ.**

MAGISTER EN TELEMÁTICA

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES
CAMPUS VIRTUAL CV-ODES
MANIZALES
19/02/2.021**

	UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO	
---	--	---

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0504-ASF1
--

FECHA	23-Febrero-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Ramírez Murillo Catalina
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Navas Gómez Tatiana Inés
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Lizcano Dallos José Julian

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO: EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO.
--

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	Se presenta un análisis general de resultados, se podría profundizar un poco en las cifras y complementar con el análisis cualitativo. Las conclusiones son adecuadas y se correlacionan con los resultados obtenidos.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	Se establece la relevancia del proyecto para la institución y su original teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes.
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	Se podría profundizar en las diapositivas y en la presentación en los resultados. La presentación esta organizada de manera adecuada pero se describen aspectos de manera superficial.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	Se describen las ideas generales del proyecto. Se responden de manera adecuada las preguntas realizadas. Asimismo, se evidencia el desarrollo de las competencias planteadas en el programa académico.

Calificación Director : 4.5 (Número) CUATRO PUNTO CINCO (Letra)
--

Calificación Evaluador: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)

Calificación Definitiva: 4.4 (Número) CUATRO PUNTO CUATRO (Letra)
--

OBSERVACIONES GENERALES

Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados y el impacto positivo del proyecto para los estudiantes y la institución.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

Catalina Ramirez

(Firma)

Catalina Ramirez Murillo.

(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

José Luis

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

[Firma]

(Firma)



UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES
MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA
EDUCACIÓN
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO



ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-1-2020-0504-ASF2

FECHA	23-Febrero-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Rivera Vásquez Nelly Esmeralda
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Navas Gómez Tatiana Inés
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Lizcano Dallos José Julian

TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO:

EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
Análisis de los resultados y conclusiones Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.	Se presenta un análisis general de resultados, se podría profundizar un poco en las cifras y complementar con el análisis cualitativo. Las conclusiones son adecuadas y se correlacionan con los resultados obtenidos.
Aporte y originalidad del trabajo Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.	Se establece la relevancia del proyecto para la institución y su original teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes.
Organización de la presentación y recursos audiovisuales Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible. Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales. Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.	Se podría profundizar en las diapositivas y en la presentación en los resultados. La presentación esta organizada de manera adecuada pero se describen aspectos de manera superficial.
Habilidades de comunicación Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.	Se describen las ideas generales del proyecto. Se responden de manera adecuada las preguntas realizadas. Asimismo, se evidencia el desarrollo de las competencias planteadas en el programa académico.

Calificación Director : 4.5 (Número) CUATRO PUNTO CINCO (Letra)

Calificación Evaluador: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)

Calificación Definitiva: 4.4 (Número) CUATRO PUNTO CUATRO (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados y el impacto positivo del proyecto para los estudiantes y la institución.

ESTUDIANTE:

(Autor de Trabajo de Grado):

Nelly E. Rivera V. 30.236.811.
(Firma)

Nelly Esmeralda Rivera Vázquez.
(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

Edgardo Fajos
(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

[Firma]
(Firma)

Nota de aceptación

Evaluador

Manizales, 19 de febrero de 2021).

Dedicatoria

Este trabajo se realizó gracias a los esfuerzos y apoyo por parte de mi familia, por consiguiente, quiero dedicarlo especialmente a mi madre: *María Belén Vásquez Arango* y agradecerle infinitamente, por su amor, absoluta entrega, apoyo y colaboración en cada uno de los procesos que trajeron consigo la realización de esta maestría, a mi hijo: *Juan Esteban Díaz Rivera* quien fue mi mayor motivación para culminar mis estudios, para alcanzar las metas propuestas, y de esta manera propender por un futuro que nos garantice una mejor calidad de vida. Finalmente quiero agradecer cada uno de mis hermanos quienes de alguna u otra forma manifestaron su apoyo en cada una de las etapas de este proceso formativo.

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez.

“Quien tiene paciencia obtendrá lo que desea”

Benjamín Franklin

A Dios por haberme permitido alcanzar una meta más en mi vida, por regalarme salud, sabiduría y constancia para culminar esta etapa. A mi familia que es el empuje para ser cada día mejor y a la vida por permitirme vivir este momento

Catalina Ramírez Murillo

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia queremos agradecer a cada una de nuestras familias ya que se constituyeron en el apoyo incondicional, puesto que nos brindaron su amor y comprensión a lo largo de la realización de toda la maestría, esperamos que los esfuerzos económicos, académicos y personales realizados arrojen resultados muy positivos y que den sus frutos prontamente.

Queremos destacar además, la función de la *UNIVERSIDAD DE SANTANDER*, una universidad altamente comprometida con el proceso formativo de cada uno de sus estudiantes, ya que brindó todos los recursos humanos y tecnológicos para posibilitar espacios de aprendizaje y comunicación permanentes mediante la plataforma educativa y otros recursos informáticos, así como reconocer la importancia de la Institución Educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas), en cabeza de la rectora la *Hermana Juani Torres Gutiérrez*, por permitir la aplicación del trabajo de grado y brindar los espacios y demás requisitos que hicieron posible la implementación y consecución de la propuesta investigativa.

CONTENIDO

RESUMEN.....	16
INTRODUCCIÓN	20
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	22
1.1.1 Árbol problema	22
1.2 Descripción de la situación problema	23
1.2.1 Pregunta problema	28
1.3 ALCANCE.....	29
1.4 JUSTIFICACIÓN	30
1.5 OBJETIVOS	32
1.5.1 Objetivo general.....	32
1.5.2 Objetivos específicos	32
2. BASES TEÓRICAS.....	33
2.1. ESTADO DEL ARTE	33
2.2. MARCO REFERENCIAL	37
2.2.1. Marco Teórico.....	37
3. DISEÑO METODOLÓGICO	42
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	42
3.1.1. investigación- acción	42
3.2. HIPÓTESIS	44
3.3. VARIABLES E INDICADORES	44
3.3.1. Variables 1	44
3.3.2. Variable 2.....	45
3.3.3. Variable 3.....	45
3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS	47
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	49
3.6. PROCEDIMIENTO.....	52
3.7. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	54
3.8. TÈCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	55
4. CONSIDERACIONES ÉTICAS	60
5. DIAGNÓSTICO	64
5.1. ANÁLISIS DE LA ENCUESTA.....	64
6. DISEÑO	76
6.1. Estructura de la propuesta de intervención	76
6.2. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	76
6.3. COMPONENTE TECNOLÓGICO.....	81

7. IMPLEMENTACIÓN.....	88
8. EVALUACIÓN.....	104
8.1. Cuadro resumen de las etapas de la investigación	109
9. CONCLUSIONES	111
10. LIMITACIONES	114
11. IMPACTO.....	117
BIBLIOGRAFÍA.....	121
ANEXO A CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL USO DE IMÁGENES E INFORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES.....	128
ANEXO B ENCUESTA	140
ANEXO C PANTALLAZOS DE JUEGOS INTERACTIVOS.....	144

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Árbol problema	22
Ilustración 2. Resultados prueba saber Lenguaje grado tercero 2019.....	26
Ilustración 3. Resultados prueba saber Lenguaje quinto 2019.....	26
Ilustración 4 Cuadro espiral de la investigación acción.....	52
Ilustración 5 Encuesta a estudiantes de primer grado- Fe y Alegría la Paz	56
Ilustración 6 Identificación de docentes que intervienen y estudiantes	56
Ilustración 7 Preguntas 1 y 2.....	57
Ilustración 8 Pregunta 3	57
Ilustración 9 Pregunta 4	58
Ilustración 10 Preguntas 5 y 6.....	58
Ilustración 11 Preguntas 7 y 8.....	59
Ilustración 12 Pregunta 1 ¿Te gusta jugar?	64
Ilustración 13 Pregunta 2 ¿Te gusta cuando la profesora te marra cuentos?	65
Ilustración 14 Pregunta 3 ¿Sabes escribir tu nombre?	65
Ilustración 15 Pregunta 4 ¿Cuál de estos cuentos te gusta más?.....	66
Ilustración 16 Pregunta 5 ¿Te gusta jugar en el computador o en el celular de tus papás? .	67
Ilustración 17 Pregunta 5 ¿Te gustaría aprender a escribir y a leer jugando?.....	67
Ilustración 18 Pregunta 6 ¿En tu casa te leen cuentos o te narran historias?	68
Ilustración 19 Pre test.....	69
Ilustración 20 Primera actividad	70
Ilustración 21 Segunda actividad	70
Ilustración 22 Tercera actividad.....	71
Ilustración 23 Cuarta actividad	71
Ilustración 24 Quinta actividad	72
Ilustración 25 Sexta actividad	72
Ilustración 26 Séptima actividad.....	73
Ilustración 27 Pre test.....	73
Ilustración 28 Juego digital ABC.....	84
Ilustración 29 Juego digital. Ruleta del abecedario	85
Ilustración 30 Juego digital de asociación	86
Ilustración 31 Juego Digital: completar palabras con sílabas.	86
Ilustración 32 Cronograma propuesta de Intervención	88
Ilustración 33 Intervención presencial – Observaciones directas	89
Ilustración 34 Juego con fichas – Formando palabras	89
Ilustración 35 Encuentro sincrónico.....	90
Ilustración 36 Juguemos con fichas	90
Ilustración 37 Reforzando lo aprendido en clase	91
Ilustración 38 Elaborando material de estudio en casa	91
Ilustración 39 Juegos no digitales	92
Ilustración 40 Material de trabajo en físico.....	92
Ilustración 41 Talleres de comprensión lectora	93

Ilustración 42 Trabajo en línea.....	93
Ilustración 43 Jugando a la ruleta del abecedario	94
Ilustración 44 Encuentro sincrónico, jugando a la ruleta.....	95
Ilustración 45 Juego digital. El abecedario	95
Ilustración 46 Juego de roles.....	96
Ilustración 47 Practicando en casa con el material recibido	96
Ilustración 48 Me divierto aprendiendo	97
Ilustración 49 Un cuento para incentivar la lectura	97
Ilustración 50 ¡Que divertido es leer!.....	98
Ilustración 51 Cuentos enviados a los estudiantes.....	98
Ilustración 52 Me divierto con la aplicación ABC.....	99
Ilustración 53 Resolviendo a encuesta	99
Ilustración 54 Encuesta	100
Ilustración 55 Recortando y pegando, palabras voy armando	100
Ilustración 56 Mi caligrafía voy mejorando.....	101
Ilustración 57 Escribiendo el nombre	101
Ilustración 58 Nos divertimos leyendo	102
Ilustración 59 Encuentro sincrónico. Repasando lo aprendido	102
Ilustración 60 Análisis del post-test.....	105
Ilustración 61 Comparación pre y post-test	108

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	47
Tabla 2 Cuadro etapas de la Investigación.....	109

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A Consentimiento informado para el uso de imágenes e información de los estudiantes	
.....	128
Anexo B Encuesta	140

RESUMEN

TITULO: “EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO”

Autoras:

Catalina Ramírez Murillo

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez.

Palabras claves: habilidades de lectura y escritura, juego digital y no digital, área de lengua castellana.

El presente proyecto de investigación pretende desarrollar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en los estudiantes del grado primero uno, (1-1) de la institución educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas).Considerando que dichas habilidades se constituyen fundamentales y claves para consolidar procesos cognitivos en todas las áreas del saber y generar en los educandos, estructuras de pensamiento más significativas que les permita construir conocimiento desde sus propios intereses y necesidades de formación, es por ello que, mediante el diseño, implementación y evaluación de una estrategia metodológica que involucre tanto el juego digital como no digital; que contenga estrategias de aprendizaje didácticas útiles, atrayentes y pertinentes, que motiven a los estudiantes a explorar nuevas oportunidades de aprendizaje a través de las temáticas académicas propuestas para el área de Lengua Castellana, haciendo un uso pedagógico y con fines altamente educativos de las nuevas tecnologías de la información y la

comunicación y que éstas a su vez estén mediadas por juegos didácticos , que atiendan a los retos , características y competencias propias del contexto del siglo XXI, a fin de superar las limitaciones culturales, académicas y procedimentales que afectan hoy a la población estudiantil y de esta manera dar respuesta a las necesidades educativas de las generaciones presentes y futuras, proporcionando una educación de alta calidad.

TITLE: DIGITAL AND NON-DIGITAL GAMES AS THE MAIN STRATEGY IN THE PROCESS OF WRITING LEARNING IN FIRST-GRADE STUDENTS"

Authors:

Catalina Ramirez Murillo

Nelly Esmeralda Rivera Vasquez.

Keywords: Reading and writing skills, digital and non-digital games, Spanish Language area.

This research project aims to develop and strengthen the reading and writing processes in first grade students (1-1) from Fe y Algeria la Paz de Manizales (Caldas) School; Considering that these skills are fundamental and key to consolidate cognitive processes in all areas of knowledge and generate in students, more significant structures of thought that allow them to build knowledge from their own interests and training needs. For this reason, through the design, implementation and evaluation of a methodological strategy that involves both, digital and non-digital games that contains useful, attractive and pertinent didactic learning strategies, motivate students to explore new learning opportunities through the academic themes proposed for the area of *Spanish Language*, making pedagogical use and highly educational purposes of new technologies of information and communication, and that these in turn are mediated by didactic games, which address the challenges, characteristics and competencies of the 21st century context.

All of this, in order to overcome the cultural, academic and procedural limitations that today affect the student population, and in this way, respond to the educational needs of present and future generations, providing a high quality education.

INTRODUCCIÓN

La propuesta investigativa que se presenta a continuación tiene como tema principal el desarrollo y

fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en estudiantes del grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas), mediante el diseño e implementación de una estrategia didáctica que involucra el juego digital y no digital en las prácticas educativas, en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de los procesos de lectura y escritura en el nivel de primero; ya que se considera que las competencias de lecto-escritura, se circunscriben en todas las habilidades de corte intelectual y académico y subyace a las prácticas cotidianas de cualquier ser humano.

Se busca motivar a la población estudiantil para que la lectura y la escritura dejen de ser una obligación académica y se consoliden en una oportunidad de aprendizaje desde los primeros ciclos de escolaridad, teniendo en cuenta que desde tiempo atrás, está mal concebida y gran parte de este fenómeno es responsabilidad del sector educativo, pues la educación tradicional ha obstaculizado en cierta medida un aprendizaje adecuado de estas dos habilidades tan importantes en el desarrollo integral de los educandos, desde esta perspectiva, la propuesta busca generar nuevos y mejores espacios de formación; en donde las prácticas pedagógicas partan de los intereses y expectativas de aprendizaje de los estudiantes, y que dichos escenarios educativos, se vean altamente enriquecidos por metodologías de aprendizaje mediadas por juegos digitales y no digitales, involucrando además el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, pero con propósitos y fines educativos que propendan por una educación de alta calidad.

A medida que avanza la ejecución de la propuesta, se analizan algunos parámetros de comportamiento mediante procesos de observación, en la cual los estudiantes hacen uso de los juegos digitales y no digitales en las diferentes temáticas desarrolladas, en el marco del proceso enseñanza aprendizaje de la lengua castellana en correlación con el acceso y

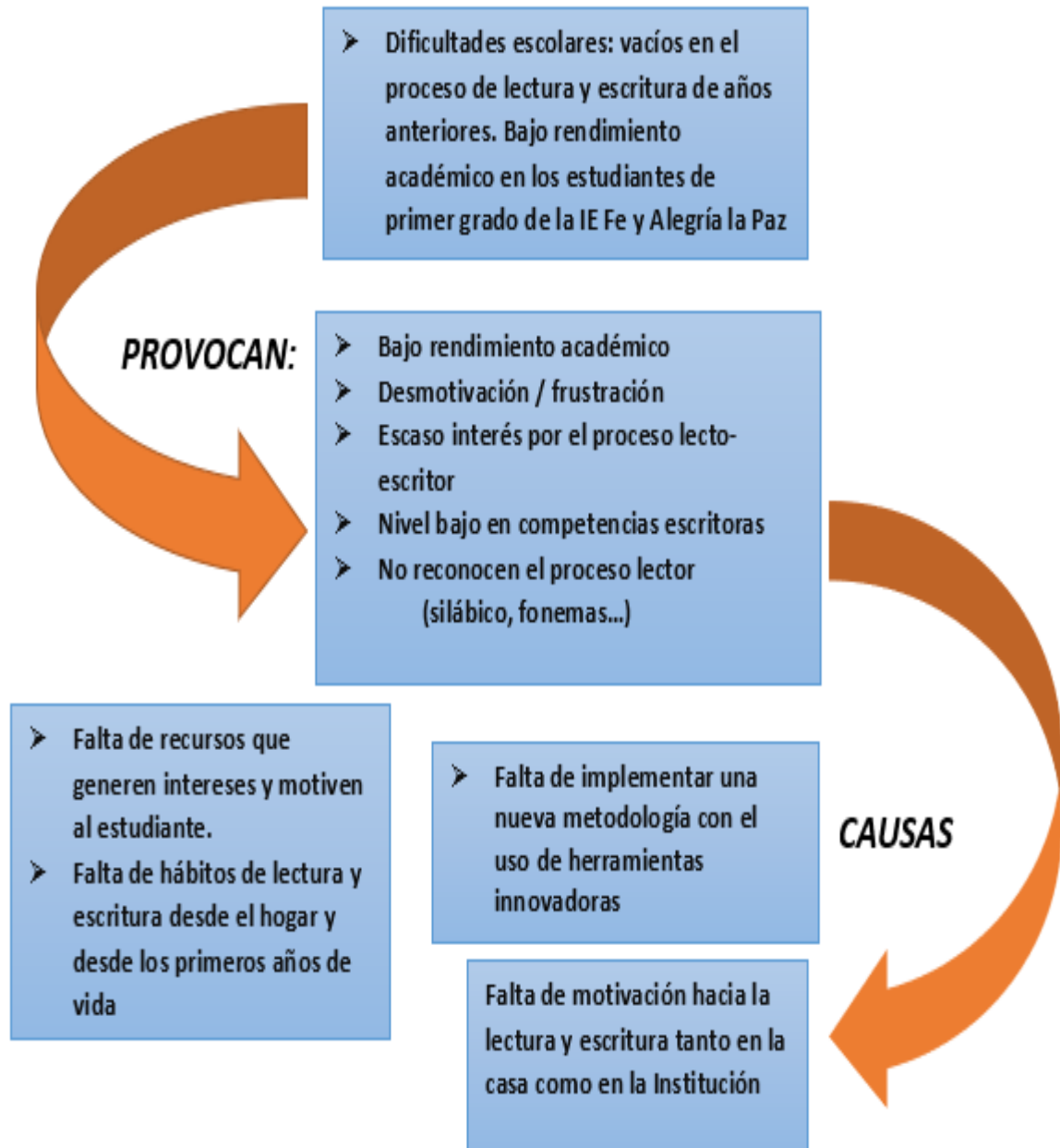
uso de la información y manejo de herramientas educativas, a través de dispositivos electrónicos conectados a internet y otros de carácter abstracto y con funciones didácticas.

El método de investigación es investigación –acción, y busca analizar el impacto que genera el diseño e implementación de una estrategia metodológica que involucra tanto el juego digital como no digital, en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de primer grado. Se busca además motivarlos para que desde temprana edad sientan gusto y amor por la lectura y la escritura, y que estas cobren sentido en su vida cotidiana, a fin de superar la principal limitante, pero que al mismo tiempo constituye la oportunidad de aprendizaje que consolida esta propuesta investigativa: la apatía generalizada en el medio educativo frente al desarrollo de procesos académicos que impliquen la puesta en escena de habilidades cognitivas cada vez más elaboradas y que requieren del uso de la lectura y escritura como principales procesos de formación integral de los aprendices.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Árbol problema

Ilustración 1 Árbol problema



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

1.2 DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMA

Las nuevas realidades mundiales, los amplios y complejos escenarios globales, inciden directamente en la educación, por ende obliga a la escuela como escenario vital a realizar rápidas y grandes transformaciones, es por esto que el fortalecimiento y desarrollo de competencias y habilidades en los procesos de lectura y escritura se constituyen en la base fundamental para que los seres humanos desde su ciclo de educación inicial se formen como ciudadanos de manera integral, que permitan la consecución no solo de una educación de calidad sino que además ésta este pensada en favorecer las distintas esferas del conocimiento, especialmente las que tiene que ver con los procesos lingüísticos y comunicativos; teniendo en cuenta que : “ en una sociedad del conocimiento, la capacidad de leer y escribir determina en gran medida el éxito que un individuo tendrá para insertarse a la sociedad, considerando sus capacidades de interpretar conocimiento científico, de crear nuevo conocimiento científico, de repensar su ser y su hacer para reconfigurarlo de acuerdo con sus necesidades y las necesidades de sostenibilidad de su entorno” (sakaiya,1995).

Es preocupante como La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) señala que Perú, Colombia, Brasil y Argentina están entre los diez países que tienen más alumnos con bajo rendimiento escolar en matemáticas, lectura y ciencia. Así las cosas, el 47% de los estudiantes de la capital colombiana ni siquiera alcanzan el nivel medio de desempeño en competencia de lectura en las pruebas internacionales.” (El Espectador, 2016)

De otra parte, Mario Lozano, profesor del Departamento de Lenguas y director de investigación citado en el periódico (El Espectador, 2016) califica como “pobre y mediocre” el nivel de lectoescritura en Colombia. Según él “Efectivamente se hacen procesos de lectura y escritura, porque se tienen establecidos en los programas, pero hace falta una política que determine una competencia como tal”. Los indicadores de la prueba PISA, a la cual se han vinculado varios países de Europa, América y Oceanía, no se oponen a las afirmaciones anteriores: Colombia en el año 2016 ocupó el deshonroso puesto 54 entre setenta países participantes en esta prueba internacional, a la cabeza están Japón, Estonia,

Taiwán, Finlandia y Macao, mientras que los últimos lugares son ocupados por Argelia y República Dominicana (el periódico de Catalunya, s.f)

Con relación a lo anteriormente citado, cabe resaltar además que actualmente Colombia junto con 76 países más, participó en la versión 2018 de las pruebas PISA aplicadas a estudiantes de 15 años sobre habilidades en ciencias, lectura y matemáticas que en su conjunto, están involucradas en la resolución de problemas y situaciones de la vida, pese a los resultados obtenidos en años anteriores, es importante mencionar que “Desde su primera participación en PISA en 2006, Colombia ha mejorado su desempeño en las tres áreas evaluadas. Si bien entre 2015 y 2018 se observa una disminución en los puntajes promedio de lectura y ciencias, Colombia mantiene su tendencia positiva de largo plazo”, **Fuente especificada no válida.**; lo que igualmente significa que se debe mejorar en dichos procesos formativos, ya que si bien es cierto que ha venido mejorando en niveles no tan significativos se ha mantenido en un avance lento, el cual debe ser altamente intervenido desde el Ministerio de Educación Nacional.

Lo anterior, demuestra que desde el ámbito de la educación se hace necesaria una transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo al interior de las aulas de clase e invitan a una reconfiguración de las prácticas pedagógicas para el aprendizaje de la lectura y la escritura especialmente en el nivel de básica primaria puesto que: “En la educación actual se observan grandes dificultades en la asimilación que tiene el estudiante para apropiarse del conocimiento, con el agravante de la escasa motivación que el estudiante colombiano evidencia en el transcurso de su educación” (Saavedra, 2013).

Es importante mencionar además que el Ministerio de Educación Nacional (MEN) reitera la importancia de hacer énfasis en las competencias a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para que el estudiante este en la capacidad de asumir con mayor propiedad y asertividad niveles de educación mucho más complejos; sin embargo esto solo será posible en la medida de que desde la educación inicial se realice una

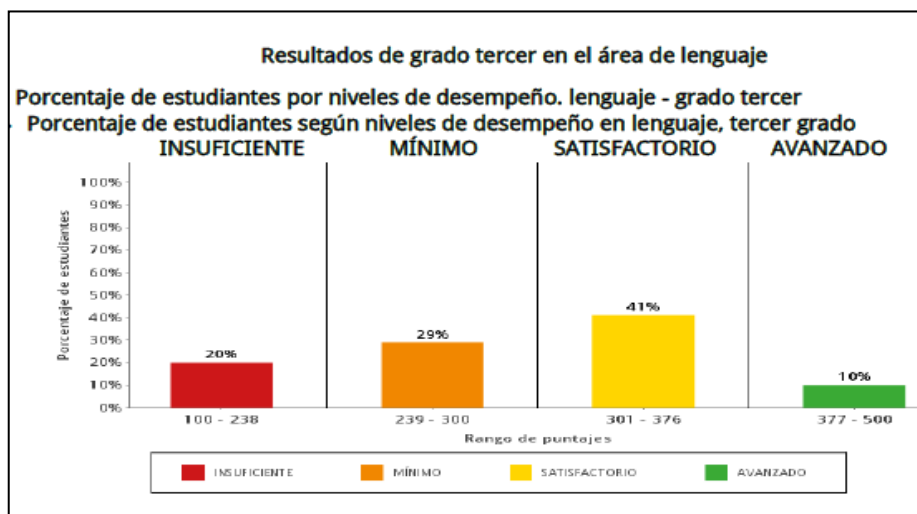
transformación significativa en los procesos metodológicos para la enseñanza y el aprendizaje de la lecto-escritura.

El panorama educativo de Colombia en cuanto al desempeño de los estudiantes en las pruebas de estado aún sigue siendo motivo de preocupación; a pesar de sus altibajos en algunas áreas. Sin embargo las que continúan generando mayor inquietud son lenguaje y matemáticas, por consiguiente: “según la Ley General de Educación cada establecimiento educativo debe definir los enfoques, modelos y metodologías pedagógicas: El Ministerio brinda lineamientos y orientaciones en el marco de los referentes curriculares para promover habilidades en lectura crítica que deberán ser contextualizadas por las instituciones educativas”, Por ello, están fortaleciendo las herramientas curriculares y es como en el año 2015 publicaron un documento con instrucciones pedagógicas para cada asignatura, que, en el caso de lectura crítica, permite a los profesores diseñar rutas de enseñanza grado a grado.

Lamentablemente la Institución Educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales(Caldas) no es ajena a la problemática que se vive en el resto del país, el desempeño académico de los estudiantes es muy bajo, (aunque pueden evidenciarse algunos casos de estudiantes sobresalientes); Aproximadamente el setenta por ciento de los estudiantes de la Institución, no desarrollan procesos de comprensión lectora eficientes, situación que se evidencia en el bajo desempeño académico y los bajos promedios obtenidos en las pruebas saber 3°. 5°, 9° y 11° así como sucede en el resto del país. De acuerdo con los resultados “La mayoría de los estudiantes apenas son capaces de comprender y explicar los elementos de la estructura cohesiva a nivel de oraciones y párrafos de textos cortos, explicativos o informativos.” (Hernández, 2015).

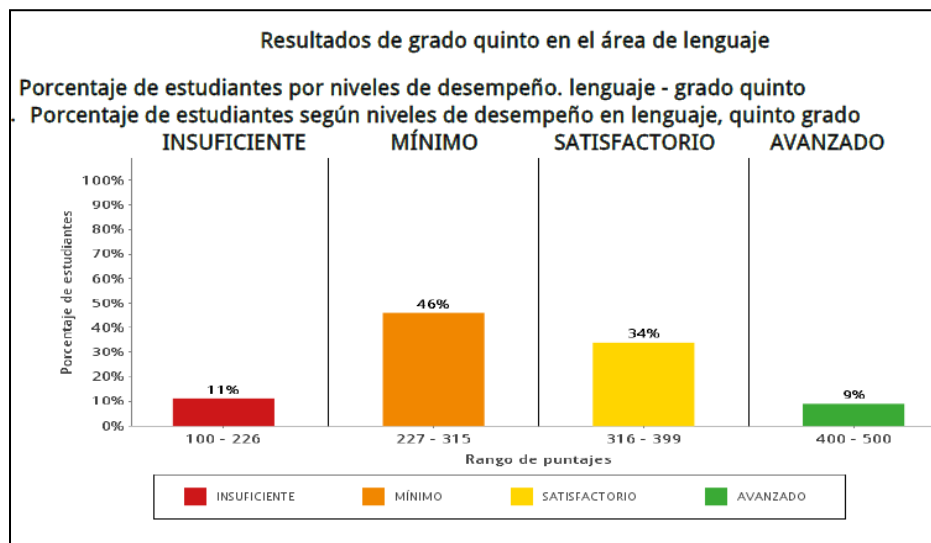
Los resultados del desempeño de los estudiantes del tercero y quinto de la institución educativa Fe y Alegría la Paz en el área de lenguaje en el año 2019. Fueron los siguientes:

Ilustración 2. Resultados prueba saber Lenguaje grado tercero 2019



Fuente: (Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior ICFES, 2019)

Ilustración 3. Resultados prueba saber Lenguaje quinto 2019



Fuente: (Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior ICFES, 2019)

Las gráficas son elocuentes y muestran como en promedio el 50% de los estudiantes de grado tercero y quinto se ubican en los niveles insuficiente y mínimo en el área de lenguaje., lo que corrobora la magnitud del problema.

Si bien las estadísticas de los resultados en lenguaje del año 2019 corresponden a los grados tercero y quinto, estas son una muestra de lo que está sucediendo en los grados inferiores (primero y segundo) donde los niveles lecto escritores son sumamente bajos

Por ello abordar este proceso investigativo con 32 estudiantes que están entre los 5 y 7 años de grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz , ubicada en la ciudad de Manizales (Caldas); se constituye en un gran reto y una enorme posibilidad de solucionar desde las bases, los aprendizajes de la lectura y escritura.

Los primeros contactos con los estudiantes evidencian vacíos en los procesos iniciales sobre lectura y escritura que les dificulta desempeñarse de manera idónea en las demás esferas del conocimiento, se ha podido observar que los alumnos presentan lectura lenta y silábica, que no retienen lo que leen demostrando una comprensión lectora baja, presentan constantes errores ortográficos y sus trazos no son correctos, la mayoría de estudiantes no son capaces de hilar ideas ni de dar continuidad a las secuencias; cabe mencionar, que se cansan constantemente al momento de realizar actividades relacionadas con la lectoescritura,

Es preciso indicar, que la motivación para este proceso es deficiente ya que en sus hogares poco acompañamiento encuentran, sea por falta de tiempo de sus acudientes y/o cuidadores o por el grado de analfabetismo que se presenta en los hogares de esta comunidad y en la escuela los estudiantes se encuentran con una rutina diaria, que termina por aburrirlos, la enseñanza del proceso lectoescritura, por consiguiente y en relación con la línea de investigación seleccionada.” El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora”, surge como necesidad la propuesta de vincular en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura, el juego como estrategia metodológica para fortalecer dichos procesos en el ciclo inicial; teniendo en cuenta que, ” el juego y la

lúdica tienen un papel muy importante en el desarrollo integral del niño, por eso se hace pertinente, crear modelos pedagógicos contextualizados e innovadores que coadyuven a alcanzar los logros académicos de nuestros educandos”. Gutiérrez, B. (2015).

Con relación a los planteamientos anteriores, no se puede desconocer que en los diferentes niveles de la básica primaria de la IE Fe y Alegría la Paz, se observa un bajo rendimiento académico en las diferentes asignaturas generando una mortalidad académica preocupante, además y pese a los esfuerzos y avances que hace la institución por dar respuesta oportuna a esta situación; aún se manifiesta un porcentaje significativo de estudiantes que no presentan una buena práctica en las pruebas de estado y especialmente en la asignatura de lenguaje, lo que nos conlleva a tener una mirada crítica y reflexiva, frente a este fenómeno que cada vez es más latente en los diversos contextos educativos y que por ende exige evaluar diferentes factores dentro del proceso formativo de los estudiantes entre ellos la didáctica y la metodología con la cual se están orientando los primeros saberes, en cuanto a la lectura y escritura.

También es importante analizar el factor motivacional con el cual los niños asumen el aprendizaje en estos dos campos ya que: “el juego es una de las bases fundamentales para el desarrollo cognitivo ya que este edifica el conocimiento por sí mismo a través su propia experiencia. Es por esto por lo que el aprendizaje no debe estar aislado del juego, deben ir de la mano ya que jugando también se aprende de una manera más placentera y divertida”. Castro Caballero, D., Marimon López, R. A., Marimon López, R., & Montes Rivera, G. T. (2015).

Con base a los planteamientos anteriormente descritos surge como pregunta problemática: ¿De qué manera el juego digital y no digital pueden servir como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en el grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas)?

1.2.1 Pregunta problema

¿De qué manera el juego digital y no digital pueden servir como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en el grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas)?

1.3 ALCANCE

Con el desarrollo de la presente propuesta investigativa se pretende fortalecer los procesos de lectura y escritura en los estudiantes del grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas), a través de la implementación de una metodología de trabajo que involucre los juegos digitales y no digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje liderados en este nivel de escolaridad.

Para el logro de tal fin se proponen una serie de estrategias metodológicas, que involucran la lúdica y el juego como motivadores fundamentales para que los educandos al momento de interactuar con el aprendizaje se sientan motivados y generen un alto nivel de interés por aprender y desarrollar habilidades en lectura y escritura que les permita no solo desempeñarse de manera asertiva, en área de lenguaje sino en todas las áreas del saber; de tal manera que el 70% de la muestra objeto de estudio logre desarrollar y fortalecer los procesos en lectura y escritura en el nivel de primero, observándose dominio al momento de realizar la lectura e interpretación de textos sencillos, habilidad para escribir textos cortos, realizar en forma asertiva dictados empleando de manera adecuada grafemas y fonemas en la escritura, además de manifestar gusto por escribir cuentos, cartas, historietas y noticias apoyándose en los juegos digitales y no digitales diseñados para este fin.

1.4 JUSTIFICACIÓN

“El acto de leer como un acto que le permite al hombre y a la mujer tomar distancia de su práctica codificarla para conocerla críticamente, volviendo a ella para transformarla y transformarse a sí mismo”

Paulo Freire

Considerar la lectura y la escritura como un instrumento intelectual, es propiciar en los estudiantes nuevas formas de comprender el saber, es brindarles la oportunidad de que adquieran mayor autonomía, amplíen su mundo y conozcan nuevas realidades, el estudiante cuando aprende a leer y a escribir de manera crítica arma y desarma el conocimiento y desarrolla sus capacidades intelectuales.

Es por esto, que involucrar el juego y actividades lúdicas en el proceso aprendizaje de la lecto escritura, genera mayor motivación en los estudiantes, pues encuentra en sus producciones una oportunidad de expresarse con un propósito fundamental. En otras palabras, los estudiantes encuentran una oportunidad para aprender significativamente, con sentido, intención y relación con el contexto socio cultural, van a leer y a escribir no como una obligación sino como una actividad que disfrutan hacer.

Leer y escribir no son habilidades que se aprenden de manera general y se convierten en simples instrumentos para transmitir algunas ideas por esto, la adquisición de estas habilidades debe ser de una manera llamativa, que los niños no vean el proceso como algo que deben hacer sino como algo que desean aprender y poner en práctica constantemente, que no se limite únicamente al funcionamiento de un código lingüístico.

Hoy leer y escribir, es apropiarse de un conjunto de conocimientos, estrategias que le permitan al individuo participar activamente en las diferentes comunidades aportando sus

propias ideas, pensamientos, narrativas, lo que implica en otras palabras la socialización del individuo. (Contreras, Ortiz, & Roza, 2006).

Es tal la importancia del juego en los procesos educativos, que varios investigadores se han dedicado a indagar sobre este aspecto y han llegado a conclusiones que justifican dicho proceso investigativo. Es así como (Triana García, Cortés Otálora, & Portillo Vélez, 2015) en su investigación documental sobre el juego, en su apartado de conclusiones concluyeron

La inclusión del juego en el entorno educativo tanto virtual como presencial enriquece la práctica pedagógica del docente, al utilizar herramientas lúdicas que ayudan al proceso de enseñanza–aprendizaje de los estudiantes, se promueven las competencias para plantear soluciones y resolver problemas a través de acciones estratégicas. En este sentido, pudimos explicar y analizar el juego como una estrategia de enseñanza-aprendizaje que puede ser aplicada en los entornos educativos. Su funcionalidad didáctica y pedagógica, ya sea en el aula formal o en un ambiente virtual, se fundamenta en su aporte educativo, histórico, cultural y lúdico para el desarrollo humano. (pág. 89).

Por ello, Adoptar una estrategia que ayude a la enseñanza del proceso lecto-escritor; en este caso el juego tanto digital como no digital, tiene como finalidad que los niños desplieguen cada una de sus capacidades y desarrollen además su creatividad, que vean a través de éstos una manera diferente de aprender.

Todos estos argumentos, realzan la importancia de la presente investigación, pues se centra en implementar una estrategia a través del juego para fortalecer el proceso aprendizaje de los estudiantes de primer grado y de esta manera en pruebas futuras se evidencie un fortalecimiento en comprensión lectora y escritural.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

Fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital, desde una modalidad virtual que permita mejorar los desempeños en las diferentes áreas del conocimiento

1.5.2 Objetivos específicos

Diagnosticar los procesos de lectura y escritura a través de una prueba antes y después de implementar la estrategia principal para diagnosticar los niveles lecto escritores de los estudiantes objeto de la investigación

Diseñar estrategias apoyadas en el juego para fortalecer los procesos de aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes de primer grado, a través de diferentes espacios virtuales.

Implementar diversidad de estrategias basadas en el juego para fortalecer el proceso lecto-escritor de la población estudio.

Evaluar las estrategias basadas en el juego aplicadas a los procesos de aprendizaje en la lectura y escritura para determinar su eficacia en el mejoramiento de los niveles lecto escritores de los estudiantes

2. BASES TEÓRICAS

2.1. ESTADO DEL ARTE

Con el paso del tiempo han surgido varias investigaciones que de alguna manera apoyan y dan bases a esta propuesta entre ellas podemos mencionar:

A nivel internacional, (Reyes León, 2015) en su investigación “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria.” Se enfocó en la poca motivación que presentaban los estudiantes al momento de leer, La investigadora hizo énfasis en la falta de preparación y conocimiento de los docentes al momento de implementar estrategias que permitieran que los niños desarrollaran su gusto por la lectura. El propósito general fue presentar un plan estratégico para promover el empleo de actividades lúdicas como recurso didáctico en el aprendizaje lector; la investigación fue encaminada hacia los docentes, obteniendo como resultado final que éstos, en su mayoría manifestaron haber adquirido conocimientos acerca de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Sin embargo, durante la praxis pedagógica emplearon actividades rutinarias y metódicas. Por consiguiente, al docente no le basta con conocer la teoría sino que debe ser capaz de reflexionar y actuar de manera crítica de acuerdo a cada contexto con base a las propuestas que mejor se adecuen al mismo, tomando en consideración las teorías educativas existentes y las estrategias didácticas innovadoras que permitan satisfacer los intereses y necesidades de los educandos.

Por otro lado, en la investigación titulada “Uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la enseñanza de la lectura” realizada en México, (Pinzón Robayo, 2012) pretendió, determinar el impacto del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza de la lectura en niños de básica primaria. La población muestra seleccionada en primer lugar fueron docentes del primer ciclo de primaria (siete docentes de primero, dos de grado segundo, dos docentes de grado tercero, dos docentes que impartían la asignatura de lectoescritura) y un estudiante de cada grado.

El resultado final de la investigación fue destacar la importancia de utilizar las TIC en el proceso de la enseñanza de la lectura, pero en el transcurso de la investigación, los docentes fueron perdiendo interés en el uso de las herramientas, por tal motivo, se recomendó involucrar más la lúdica, establecer la motivación con diferentes estrategias incluidas en el currículo.

De otro lado en nuestro país, la investigación “El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora” (Cadavid Ruiz, Quijano Martínez, Tenorio, & Rosas, 2014) pretendieron evaluar el impacto de un programa de intervención de la lectura centrado en el juego y el aprendizaje implícito sobre el desempeño lector en niños con dificultades lectoras. Tuvo una estructura que constó de 10 sesiones en donde los niños participantes rotaron por cuatro estaciones de juegos.

La población muestra fueron 20 niños entre los 7 y 9 años con un desarrollo psicológico típico, quienes regularmente asistían a un colegio de la ciudad de Cali-Colombia. La investigación se enmarcó dentro la metodología cuantitativa, empleando un diseño cuasi-experimental con un pre y post prueba. Los datos recogidos demostraron que los niños mejoraron significativamente el rendimiento lector después de la aplicación del programa, con un efecto a largo plazo.

Por otro lado (Camacho Ballestas, 2015) en su investigación titulada “Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria” pretendió diseñar y aplicar una experiencia de aprendizaje basada en elementos tecnológicos, su población muestra fueron 22 niños de grado primero de una escuela en el municipio de Cúcuta- Colombia. El, enmarcó su investigación en una metodología cualitativa y su objetivo general fue comprender la relación entre las TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de la población muestra; Para observar los avances, se hizo un diagnóstico entre la población escolar participante, entrevistas a los docentes y grupos focales con algunos niños y niñas que dieron pautas para el diseño de la experiencia de aprendizaje. Frente al objetivo general de la investigación. La experiencia de

aprendizaje tuvo una duración de dos meses, y por ello sólo algunos avances se presentan en el grupo escolar en cuanto la mejora de las habilidades en la lectura y la escritura.

(Gutierrez & Reyes, 2015) en su investigación titulada “Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado primero de la Institución educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres de la ciudad de Cartagena” plantea como objetivo dar algunas estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el desempeño lector del estudiantado, teniendo como base los géneros literarios recomendados en los estándares curriculares y los Indicadores de logros formulados por el Ministerio de Educación Nacional.

La identificación de estas falencias arrojó como consecuencia la planeación, ejecución de un proyecto de intervención, con los niños y niñas del grado primero de básica primaria, jornada de la mañana. La investigación, que se presenta aborda el tema de estrategias lúdicas pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura. (Cuento, coplas, trabalenguas, retahílas y adivinanzas), de educación básica.

El estudio parte de la revisión de antecedentes investigativos y de la elaboración de un diagnóstico con los estudiantes del grado 1°. Luego con el diseño, la implementación, la evaluación de la propuesta que se planteó como alternativa de solución al problema: de qué manera se puede desde estrategias lúdico-pedagógicas despertar el interés por la lectura en niños y niñas del grado 1° de educación básica. Su importancia y características; la comprensión de lectura, los niveles de comprensión entre otros.

Con base en estos referentes se diseñó una propuesta que consistió en cinco secuencias didácticas con el propósito de apoyar, las clases de intervención fundamentada principalmente en la activación y construcción de conocimiento. (Cuentos, coplas, trabalenguas, retahílas y adivinanzas). Otras investigación que apoya la presente es “Juguemos con ABC: estrategia lúdico pedagógica para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños y niñas de 5 a 7 años” (Castro Caballero , Marimón López , Marimón , & Montes Rivera , 2016) las investigadoras vieron la necesidad de fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y niñas en edades entre 5 a

7 años, quienes cursaban los grados transición, primero y segundo. Algunos de ellos, mostraron cierto grado de dificultad en el aprendizaje de la lectura y escritura, para aprender los niños y niñas se limitaban a repetir las planas, transcribir del tablero al cuaderno y leer en el texto escogido. Mostrando así poco interés frente a dichas actividades que se utilizaron para enseñar y fortalecer estos procesos.

Ante la preocupante situación, se planteó el siguiente interrogante: ¿Cómo fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de lectura y escritura en niños y niñas en edad de 5 a 7 años a través del juego, aplicando la estrategia lúdica pedagógica “juguemos con ABC”? Este constituyó el punto de partida del proceso de investigación, la consulta de diversas fuentes teóricas y las reflexiones acerca de la responsabilidad que deben afrontar los profesores en la enseñanza de la lectura y escritura. Al finalizar la investigación, los niños se mostraron muy motivados hasta llegar a solicitar más actividades y plantear nuevas alternativas para seguir aplicando en el aula.

(Contreras Molano, Ortiz Ortiz, & Rozo Prieto, 2015) en su investigación nombrada “El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero de la casa Bosco V”, aportan que el juego les permitió integrar por una parte la escritura como objeto de conocimiento, a los niños y a las niñas con sus características y a quienes orientaron ese proceso en una dinámica de comunicación permanente, quizá una de las mayores virtudes del juego fue incluir los usos escriturales de manera natural; incorporaron las interacciones cotidianas para el logro de los objetivos, teniendo en cuenta las características, los alcances, aciertos y desaciertos desde la aplicabilidad hasta la concreción de la experiencia. Fue una investigación mixta, cualitativa y cuantitativa.

Además, (Tovar Torres , 2016) en su investigación titulada: “El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición” tuvo como objetivo general analizar en la literatura el papel del juego como mediación en las prácticas pedagógicas para la enseñanza de los procesos de lectura y escritura en los niños y niñas del grado transición; tuvo una metodología cualitativa y en sus resultados finales, se evidenció la importancia de implementar un adecuado desarrollo motriz y de lenguaje, en cuanto a los

procesos iniciales de lectura y escritura en los niños y niñas de transición. Permitió reflexionar y establecer cómo influye en el aprendizaje de los niños la manera como el docente desarrolla sus prácticas pedagógicas.

En la investigación “Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria” (Vergara Moreno & Rodriguez , 2015) cuyo interrogante investigativo fue ¿Qué estrategias se pueden emplear para fortalecer procesos lecto-escriturales en niños y niñas de tercero de primaria del Colegio Distrital Manuel Cepeda Vargas? Se buscó 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, la investigación tuvo un enfoque cualitativo, la población estuvo compuesta por 104 estudiantes del grado tercero de primaria de la sede A, correspondiente al Colegio Distrital Manuel Cepeda Vargas, jornada de la mañana, las ocho intervenciones que se realizaron permitieron evaluar a cada uno de los estudiantes y tener en cuenta falencias en el proceso de lecto-escritura, pero a la vez se tuvo la oportunidad de impactar a la población con la propuesta realizada, ya que los educandos se mostraron participativos y lo más importante, que obtuvieron mejora en su proceso de lectura y escritura; esto se puede evidenciar con los diferentes resultados de cada uno de los talleres, ya que es notorio el avance de los estudiantes desde el primer taller hasta el último.

2.2. MARCO REFERENCIAL

2.2.1. Marco Teórico

Actualmente el uso de la tecnología se ha convertido para la población humana, quizás en uno de los retos más demandantes del siglo XXI, ya que esto implica movilizar grandes estructuras de pensamiento frente a la concepción de esta, teniendo en cuenta que se presentan grandes desafíos al momento de ponerla en práctica en la vida cotidiana de las personas, puesto que: “debido a su aplicación, nuestro nivel de vida ha mejorado, pues las

necesidades se satisfacen con mayor facilidad. De manera general todas las industrias y negocios se ven beneficiadas por ella, ya sea la medicina, el turismo, la seguridad, la educación, el entretenimiento entre muchos otros. Muchos de los trabajos manuales y repetitivos han facilitado y aligerado gracias a la tecnología” (León, 2016).

En cuanto al sector educativo vemos como los estudiantes han desarrollado ciertas habilidades para manejar de forma idónea las diferentes herramientas tecnológicas y gracias a esto pueden establecer diferentes relaciones a nivel social, acceden además con gran facilidad a gran cantidad de información de acuerdo a sus intereses y necesidades formativas, disfrutan de la lúdica y entretenimiento que les proporciona la tecnología por medio de juegos y otras aplicaciones que llaman su atención e interés al momento de interactuar con estas; en este sentido vemos como las TIC se tornan en un mundo cada vez más apetecido no solo por la generaciones presentes sino también futuras.

De acuerdo con los postulados anteriores, se hace imperante que el sector educativo manifieste un alto nivel de compromiso frente a la manera de direccionar las prácticas educativas, para que se potencialicen las herramientas tecnológicas en los diferentes contextos educativos generando de esta forma un gran impacto en los diferentes procesos de formación; por consiguiente: “La educación y el aprendizaje deben adaptarse al ritmo de la tecnología. En un entorno en el cual nuestros niños crecen a la par de ella es nuestro deber garantizar que lo hagan de forma responsable y, sobre todo, científica, es decir, que apliquen las mismas lógicas racionales que se aplican a la solución de los problemas de la vida real y busquen conscientemente sacarle el mejor provecho para mejorar su entorno.” (Peregrino, 2019).

Con base en las consideraciones anteriores cabe resaltar además que el éxito de un individuo, empresa o entidad en general está determinada por su capacidad de adaptación al medio en el que se desenvuelve y esto implica a la capacidad de conocer, entender y manejar de forma adecuada los avances que se vienen generando en materia de tecnología y que por ende requiere de un conocimiento práctico e idóneo de las mismas.

En este sentido los diferentes entes educativos juegan un papel indispensable en la formación de personas con habilidades y competencias en el manejo de las TIC, ya que la experticia en el manejo de estas les permitirá a las personas comprender y desempeñarse mejor en una realidad cada vez más apremiante y exigente, sin embargo cabe aclarar que: “las Tecnologías de la Información y la comunicación, más que herramientas generadoras de productos finales, son procesos científicos cuyo principal objetivo es la generación de conocimientos, que a la postre incidirán en los modos de vida de las sociedades, no solo en un ámbito técnico o especializado, sino principalmente en la creación de nuevas formas de comunicación y convivencia global. (Ospina, 2012).

En este orden de ideas, las TIC se convierten en una de las estrategias educativas más completas porque ponen en interacción los sentidos con el aprendizaje, por medio de las tecnologías de la información, la comunicación y de los medios virtuales los estudiantes tienen la oportunidad de integrar animadamente los conocimientos, practicarlos y prepararse para un futuro completamente competitivo e innovado por el campo tecnológico. Con las TIC se consigue aprendizajes más significativos que potencian la formación intelectual, afectiva, social y diversa de los estudiantes. La buena utilización de las TIC ayuda a potenciar y estimular cada una de las inteligencias múltiples que poseen los educandos.

2.2.2. Marco Conceptual

La presente investigación se soporta conceptualmente sobre las siguientes palabras claves que serán el fundamento y piso epistemológico para el desarrollo y puesta en escena de la misma; teniendo en cuenta que el enfoque de esta es involucrar el juego tanto digital y no digital como estrategia principal en el proceso enseñanza aprendizaje de la lecto escritura. Se han tomado como referentes conceptuales específicos las siguientes temáticas:

2.2.2.1. Enseñanza aprendizaje.

La universidad Marista de Mérida, argumenta que: “El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida”.

2.2.2.2. El juego.

(Zabalza, 1987) asevera que: “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. Esta definición se acerca a una definición del juego de Bruner (1986) quien lo describe como: “Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para adecuarnos mejor a la estructura del mundo.

2.2.2.3. Aprendizaje significativo.

Para (Ausubel, 1976) el aprendizaje significativo es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. El aprendizaje significativo es el conjunto conformado por los conocimientos previos que posee el individuo más los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

2.2.2.4. Lectoescritura.

La lectoescritura es el proceso consistente en conocer el modo de leer y escribir en una lengua determinada. Como tal, tiene una aparición tardía con respecto a la aparición de la raza humana sobre la faz de la tierra. La lectoescritura tuvo un impacto notable en la sociedad por el hecho de permitir que un determinado mensaje quedase vigente más allá de un momento determinado en el tiempo; esta circunstancia hizo que en las sociedades primitivas aquellos que se dedicaban a utilizar la escritura tuviesen una alta valoración social como mediadores de la comunicación entre las autoridades y el pueblo en general. Hoy en día, la lectoescritura es una competencia esencial que se enseña en etapas tempranas de la vida y que sirve como medio para el desarrollo de otras competencias. (MX, 2014)

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. INVESTIGACIÓN- ACCIÓN

De acuerdo con (Kemmis, 1988) la investigación acción, es un término acuñado y desarrollado por Kurt Lewin en varias de sus investigaciones, actualmente, es utilizado con diversos enfoques y perspectivas, depende de la problemática a abordar. Es una forma de entender la enseñanza, no sólo de investigar sobre ella. La investigación acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. (Bauselas Herreras, 2004)

Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas. En general, la investigación acción constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje (Bauselas Herreras, 2004). Este tipo de investigación queda delimitada por una terminología propia y por unas características que la diferencian de otras metodologías de investigación.

En su artículo denominado la docencia a través de la investigación acción (Bauselas Herreras, 2004)ratifica que este tipo de investigación fue planteada para desarrollar los problemas de aprendizaje en el aula y aunque inicialmente surgió un paradigma que nombraba a esta investigación como cualitativa, los estudios y otra investigaciones han demostrado que no se puede trabajar en esta ni recoger información solo con búsqueda de la reflexión, se necesitan datos estadísticos que fundamenten las teorías y puestas en escena en el aula, es por esto, que en la investigación acción en la recogida de información se efectúa utilizando diversos instrumentos, previstos en las investigaciones del propio plan de trabajo. Para la recogida de la información (Bauselas Herreras, 2004) asevera que se han utilizado siempre tres instrumentos básicos; los estudios cuantitativos a través de encuestas, pre y post pruebas, observaciones y diarios de campo, pero también hace referencia a que la utilización de estos tres instrumentos no excluye el posible uso de otros complementarios y habituales en los procesos de investigación acción tales como son los análisis de documentos, datos fotográficos, grabaciones de audio y video (con sus correspondientes transcripciones), entrevistas, encuestas; cabe anotar que de las anteriormente nombradas se pueden extraer datos cuantitativos.

Por otro lado (Hernandez Sampieri, 2017) en su libro metodología de la investigación, argumenta que los diseños investigación-acción también representan una forma de intervención y algunos autores los consideran diseños mixtos, pues normalmente recolectan datos cuantitativos y cualitativos, y se mueven de manera simultánea entre el esquema inductivo y el deductivo. En España y América Latina estos diseños son muy utilizados para enfrentar retos en diversos campos del conocimiento y resolver cuestiones sociales. Un investigador muy reconocido en todo el ámbito de las ciencias sociales, Paulo Freire, realizó diversos estudios fundamentados en la investigación-acción, hasta su muerte en 1997.

Cabe mencionar, que la investigación acción se desarrolla en tres fases esenciales que son: observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemáticas e implementar mejoras), las cuales se dan de

manera cíclica, una y otra vez, hasta que todo es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente (Hernandez Sampieri, 2017) y el proceso detallado es flexible; cabe señalar que la mayoría de los autores lo presentan como una “espiral” sucesiva de ciclos. Los ciclos son:

- Detectar el problema de investigación, clarificarlo y diagnosticarlo (ya sea un problema social, la necesidad de un cambio, una mejora, etcétera).
- Formulación de un plan o programa para resolver el problema o introducir el cambio.
- Implementar el plan o programa y evaluar resultados.
- Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

3.2. HIPÓTESIS

A partir de la problemática ¿De qué manera el juego digital y no digital pueden servir como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en el grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas)? Se plantea la siguiente hipótesis:

La utilización de juegos digital y no digital para la enseñanza aprendizajes de la lecto escritura facilitan, dinamizan y mejoran la calidad educativa en la institución Educativa Fe y Alegría la Paz de la ciudad de Manizales

3.3. VARIABLES E INDICADORES

3.3.1. Variables 1

Utilización de juegos digitales y no digitales para la enseñanza aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado

Indicador.

Cantidad de juegos tanto digitales y no digitales que se utilizarán en el proceso de enseñanza aprendizaje

Técnica o instrumento de recolección de datos.

Estadística de número de juegos tanto digital y no digital para trabajar en el aula

3.3.2. Variable 2

Facilitan y dinamizan los procesos de enseñanza aprendizaje.

Indicador.

Nivel de motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes.

Técnica o instrumento de recolección de datos.

Encuesta a estudiantes que permita establecer el nivel de satisfacción con la utilización de los juegos escogidos. Niveles de aprendizaje en el área de lenguaje (grafemas y fonemas) a través de análisis cualitativos (logros adquiridos) y cuantitativos (Estadísticas) de los estándares de aprendizaje asimilados por los estudiantes.

3.3.3. Variable 3

Mejoramiento de la calidad educativa en la institución Educativa Fe y Alegría la Paz de la ciudad de Manizales.

Indicador.

Resultados de pruebas realizadas a la población muestra y a otros estudiantes que no participaron en la investigación

Técnica o instrumento de recolección de datos.

Análisis comparativo de los resultados de pruebas. Aunque en la investigación no se plantaron variables intervinientes estas podrían estar implícitas en situaciones indeterminadas como: estados anímicos de los estudiantes y maestros, disposición de los maestros y estudiantes para el trabajo con la web y los diferentes juegos digitales y no digitales, cabe anotar que se debe tener en cuenta la situación actual y el escenario del Desarrollo del trabajo puede variar más no el objetivo principal.

3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Tabla 1 Operacionalización de variables

PREGUNTA	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS	Indicadores y otros
¿De qué manera el juego digital y no digital pueden servir como estrategia principal en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura en el grado primero de	Fortalecer el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital,	La utilización de juegos digital y no digital para la enseñanza de aprendizajes de la lecto escritura facilitan, dinamizan y mejoran la calidad educativa en la institución	VARIABLE 1	Cantidad de juegos tanto digitales y no digitales que se utilizarán en el proceso de enseñanza aprendizaje	Estadística de número de juegos tanto digitales y no digitales para trabajar en el aula	Identifica grafemas y fonemas. Relaciona palabras con sus respectivos dibujos. Aunque en la investigación no se plantaron variables intervinientes estas podrían estar implícitas en situaciones indeterminadas como: estados anímicos de los estudiantes y maestros, disposición de los maestros y estudiantes para el trabajo con la web y los diferentes juegos digitales y no digitales, cabe anotar que se debe tener en cuenta la situación actual (COVID) y el escenario del
		Educativa Fe y	VARIABLE 2	Nivel de motivación, participación y	Encuesta a estudiantes que permita establecer	

la institución educativa Fe y Alegría la Paz de Manizales (Caldas)?	desde una	Alegría la Paz	Facilitan y aprendizaje de los	el nivel de satisfacción	desarrollo del trabajo puede variar más no el
	modalidad	de la ciudad de	dinamizan los estudiantes	con la utilización de	objetivo principal.
	virtual.	Manizales	procesos de enseñanza aprendizaje.	los juegos escogidos.	
Niveles de aprendizaje en el área de lenguaje (grafemas y fonemas) a través de análisis cualitativos (logros adquiridos) y cuantitativos (Estadísticas) de los estándares de aprendizaje					
VARIABLE 3					
Mejoramiento de la calidad educativa en la institución Educativa Fe y Alegría la Paz de la ciudad de Manizales.					
Resultados de pruebas realizadas a la población muestra y a otros estudiantes que no participaron en la investigación					
Análisis comparativo de los resultados de pruebas					

Fuente: Creación propia

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

El Colegio Fe y Alegría la Paz, está ubicado en el municipio de Manizales (Caldas), como institución perteneciente al Movimiento Fe y Alegría Internacional, se fundamenta en principios cristianos de justicia, participación y solidaridad, proyectando a través de la educación popular y la promoción social, la formación de un ser humano integral. La Institución atiende la población de la comuna cinco de la ciudad de Manizales, ciudadela del norte, que incluye los barrios: el Caribe, Peralonso, San Sebastián y Bosques del Norte principalmente. De acuerdo a un estudio realizado se observa que 274 estudiantes pertenecen al estrato 1; 1.672 estudiantes al estrato 2; 75 estudiantes al estrato 3; y 2 estudiantes pertenecientes al estrato 4; para un total de 2.023 estudiantes.

Por otra parte se tiene claridad de que los padres de familia presenta un nivel de escolaridad así: sin haber cursado la básica primaria el 10%; el 25% cursaron el nivel de básica primaria, alcanzaron el nivel de secundaria el 40% algunos padres pertenecientes a este porcentaje la realizaron de manera incompleta, en el nivel técnico se presenta un 20% y en educación superior un 10%, cabe resaltar además que el nivel de escolaridad logrado en estos porcentajes es superior en las madres que en los padres de familia.

Información General de la institución:

La naturaleza de la Institución es Oficial con carácter Mixto, Calendario A, que atiende una población estudiantil de 2.023 estudiantes en el presente año, en los niveles de Preescolar, Básica primaria, Básica secundaria y Media académica, ofreciendo sus servicios en tres Sedes:

- Bachillerato, sede principal en el barrio el Caribe con jornada única
- Sede A Primaria, Barrio el Caribe con dos jornadas

- Sede B Primaria, Barrio Peralonso con dos jornadas.

Es importante aclarar que la realización de la presente propuesta investigativa; se llevará a cabo con el grado primero uno (1-1) de la básica primaria Sede A jornada de la tarde, ubicado en el barrio el Caribe, y que por factores de tiempo, espacio y movilidad es mucho más factible acceder a la información, con la cual se sustenta este trabajo.

El grado 1-1 cuenta con 33 estudiantes de los cuales 14 son mujeres y 19 son hombres, sus edades oscilan entre los 5- 6 y 7 años de edad respectivamente, con estudiantes que provienen de hogares muy humildes con recursos económicos muy escasos y con diferentes problemáticas a nivel familiar, destacándose la falta de acompañamiento en los procesos formativos de los niños.

En cuanto al aspecto educativo son educandos que presentan un bajo nivel de formación, en su mayoría presentan dificultades a nivel cognitivo, de atención y de habla observándose dificultad para expresar o dar a conocer ideas o pensamientos, a nivel general el desempeño del grupo se torna en términos básicos.

Los procesos iniciales de lectura y escritura en el grupo se han venido desarrollando de una forma totalmente diferente a como se maneja en procesos de enseñanza tradicionales, ya que se ha buscado por medio de la implementación de diferentes estrategias lúdicas involucradas con los recursos tecnológicos con los cuales cuenta la institución para este caso: (computadores, televisor, acceso reducido a internet), y material no digital como libros, cartillas, loterías, rompecabezas, juegos de mesa, entre otros que han permitido generar otros espacios de aprendizaje que permitan fortalecer la lectura y escritura en los estudiantes como principal objetivo de esta propuesta investigativa, teniendo en cuenta que: “Leer y escribir como habilidades cognitivas contribuyen a la

ampliación y permanencia de la cultura actual, tal vez, sean las destrezas más difíciles de aprender para el ser humano; pero a su vez las más importantes para darle soporte a todo lo que califica a una sociedad, pues gracias a la palabra escrita y a la profundización crítica del hombre en los textos es que sobrevive su pensamiento” (Andrade & Moreno, 2017).

Es importante mencionar además que de acuerdo a la situación presentada por el fenómeno denominado: “ COVID-19”, ha forzado a la población en general a realizar un aislamiento obligatorio en los distintos hogares del país y de acuerdo a las directrices de las entidades gubernamentales, especialmente desde el Ministerio de Educación Nacional y propiamente desde el ente municipal; es decir desde la Secretaria de Educación de Manizales; en común acuerdo con rectores y padres de familia, se determinó, que por la seguridad de todos y especialmente la población estudiantil, los diferentes procesos educativos se seguirán desarrollando en una modalidad virtual para el fin del ciclo escolar 2.020, como se ha venido ejecutando desde el inicio de la contingencia; hasta que se tengan nuevas indicaciones del gobierno y especialmente al comportamiento que tenga la pandemia. Dada esta situación es de carácter relevante mencionar que de manera colaborativa con los padres de familia, estudiantes, docentes y comunidad educativa en general, se han establecido algunos canales de interacción para el intercambio de experiencias y demás procesos de índole formativo; dichos canales son: Whatsapp, correo electrónico, video llamadas, encuentros por la plataforma zoom y llamadas telefónicas, por otro lado el ente educativo ha proporcionado de recursos tecnológicos como portátiles y tabletas a aquellos estudiantes que no contaban con el material indicado para continuar sus procesos de enseñanza y aprendizaje de manera virtual. En cuanto al factor de la conectividad de los 33 estudiantes que hacen parte de la muestra, solo 6 estudiantes no

tienen acceso a internet; por tal razón se les ha facilitado a través de diferentes medios físicos la información, a través de talleres, guías de trabajo, libros de consulta, cartillas, videos y audios explicativos, entre otros y de esta manera lograr que todos los educandos continúen su proceso escolar de la manera más favorable posible.

3.6. PROCEDIMIENTO

Retomando la investigación acción que según (kemmis, 1998) es un proceso espiral cíclico de planificar, actuar, observar y reflexionar; en esta investigación se desarrolla de la siguiente manera.

Ilustración 4 Cuadro espiral de la investigación acción



Fuente: (Latorre, 2003)

Fase 1:

Planificar: En esta fase hay un acercamiento al contexto, es decir con los padres de familia y estudiantes de primer grado del colegio Fe y Alegría la Paz, además, se identifica el problema con el propósito de cambiar o mejorar la situación objeto de estudio.

Después de identificar la necesidad se inicia la planificación del problema con sus respectivos objetivos deseables de alcanzar y se plantea la hipótesis o acción estratégica que se puede aportar en la intervención.

Fase 2:

Actuar: En esta fase se proyecta un cambio, a través de la actuación de los investigadores participativos en donde se pone en práctica el plan; para esta investigación, en esta fase se hace un análisis de la metodología para la enseñanza y el aprendizaje del proceso de lecto-escritura, de igual manera se aplican encuestas a padres de familia de cómo ha sido el trabajo con los niños en casa. Se hace un pre- test del proceso lector y de escritura en la población muestra. Las investigadoras clasifican y diseñan los juegos digitales y no digitales que implementaran en la investigación. Finalmente se procede a realizar las diferentes intervenciones.

Fase 3:

Observación: para esta fase la observación constante recae sobre la acción, en esta investigación implica recoger los datos, analizarlos para detectar sus efectos. Para lo cual las investigadoras irán recolectando las conclusiones que va emanando en la medida en que se van aplicando cada uno de los talleres los cuales serán insumos indispensables para realizar posteriormente las diferentes conclusiones.

Fase 4:

Reflexión: Esta fase cierra un ciclo, se extrae el significado de los datos y se realiza una evaluación de los resultados (post test) que tiene los mismos ítems del pre test que aplicó en la fase 1, se elabora un informe con la valoración de los procesos y logros alcanzados para saber que ocurrió con el problema y si se hace necesario iniciar un nuevo ciclo del espiral buscando una mejora continua.

3.7. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Durante la realización de la presente investigación se recogerán los datos a través de diferentes técnicas e instrumentos utilizados en la investigación acción. En primer lugar todas las observaciones y reflexiones ayudarán a planear los ciclos de la investigación, centrándose principalmente en las necesidades de los docentes y estudiantes de primer grado que consiste en fortalecer el proceso de lectura y escritura en estudiantes de primer grado, a través de juegos digitales y no digitales.

Como instrumento principal se aplicará una encuesta en línea que será contestada por los estudiantes en compañía de sus padres. Este instrumento ha proporcionará una valiosa información que permitirá analizar cada una de las aristas de la problemática planteada al inicio del presente trabajo, enriqueciendo el campo investigativo y brindando insumos valiosos para que las investigadoras puedan aportar conclusiones que fortalezcan y enriquezcan el eje principal del presente trabajo. Se podrá observar en <https://forms.gle/HeTaSvzTZSf5ToAW7> o en el anexo número 2

Además, se realizará un pre y post test para validar el nivel de lecto escritura en los niños. Cabe anotar que serán los mismos ítems que se evaluarán para poder hacer una contrastación de los resultados y de esta manera verificar los avances o retrocesos, además también se aplicará a estudiantes de primer grado que no pertenecen a la población muestra,

esto con el fin de comparar los procesos entre los niños población objeto de la investigación y los demás que no han participado de ella.

3.8. TÈCNICAS DE ANÀLISIS DE DATOS

Para la presente investigación y como se ha mencionado anteriormente, se han tenido en cuenta una serie de técnicas e instrumentos para la recolección de datos que han sido de gran ayuda para la detección del problema, para la intervención con los estudiantes y lo serán para el análisis del resultado final.

Se reitera que se han realizado observaciones directas y de allí nació este proyecto, inicialmente se plantearon técnicas para la recolección y análisis de datos teniendo en cuenta la presencialidad; pero cabe resaltar que el COVID 19 ha propiciado que la educación y con ella sus contextos y entornos se reinventen. Además de la observación directa durante el tiempo que se trabajó en presencialidad, los 33 estudiantes del grado primero de Fe y Alegría la Paz, contestaron una encuesta cuya finalidad era centrar la mirada en las preferencias y deseos de los niños por aprender a leer y escribir a través de juegos, cuentos y actividades que permitieran desarrollar lúdicamente este proceso. La técnica para el análisis de este instrumento fue a través del análisis de datos y elaboración de gráficos, los cuales arrojando porcentajes que demuestran el interés de los estudiantes por afianzar el proceso lecto escritor a través del juego.

La falta de conectividad ha sido un contratiempo en el proceso de la investigación, ya que la población muestra son de un estrato socioeconómico bajo, donde la mayoría no cuenta con internet.

La encuesta fue diseñada con dibujos donde los niños la pudieran resolver sin contratiempos y se hizo claridad a los acudientes que ellos debían leer las preguntas para los menores.

Ilustración 5 Encuesta a estudiantes de primer grado- Fe y Alegría la Paz



Encuesta a estudiantes de primer grado-
Fe y Alegría la Paz-Manizales

Pide a tus papás que te lean las preguntas y tu las vas a responder.

*Obligatorio

“EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL
PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMER
GRADO”

 UVES
Centro de Educación Urbana

(Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 6 Identificación de docentes que intervienen y estudiantes



Docentes que intervienen: Nelly Esmeralda Rivera y Catalina Ramirez M.

 FE Y ALEGRÍA

COLEGIO FE Y ALEGRÍA
LA PAZ

Nombre *

Tu respuesta

(Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 7 Preguntas 1 y 2

¿Te gusta jugar? *

☐ No ☐ Sí

¿Te gusta cuando la profesora te narra cuentos? *

☐ No ☐ Sí

Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 8 Pregunta 3

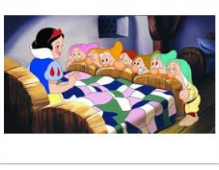
¿Sabes escribir tu nombre completo? *

☐ No ☐ Sí

Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 9 Pregunta 4

¿Cuál de estos cuentos te gusta más? *

	
☐ Caperucita roja	☐ Los 3 cerditos
	
☐ Blanca nieves	☐ Hansel y Gretel

Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 10 Preguntas 5 y 6

¿Te gusta jugar en el computador o en el celular de tus papás? *

	
☐ No	☐ Sí

¿Te gustaría aprender a escribir y a leer jugando? *

	
☐ No	☐ Sí

Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 11 Preguntas 7 y 8

¿En tu casa te leen cuentos o te narran historias? *

☐ No

☐ Sí

¿Qué prefieres, jugar en el computador o con todos tus juguetes? *

☐ Computador

☐ Juguetes

Enviar

Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

4. CONSIDERACIONES ÉTICAS

“Las Consideraciones éticas no son más que las actuaciones a partir de las cuales los investigadores e investigadoras aplican los principios morales a un mundo concreto de la práctica. En la actualidad son muchos los autores y autoras que trabajan los principios éticos contemporáneos en la investigación con niños y niñas (Mandell 1991; Christensen & James, 2000; Lewis & Lindsay, 2000; Casas, 2006; Gaitán, 2006; Greig, Taylor & Mackay, 2007).” (Barreto, 2010).

Antes de adentrarnos en las Consideraciones éticas de esta propuesta investigativa, es importante tener claro la definición de la palabra “ética”; teniendo en cuenta que será de gran relevancia su aplicación dentro del marco teórico y práctico de este proyecto; por consiguiente el concepto ya mencionado “viene del término “ethos”; que significa carácter o modo de ser, siendo este decisivo para las personas por tanto es el centro de la toma de decisiones internas del sujeto, pese a los factores externos. Formar un buen carácter favorece el vivir bien, ser conscientes de los fines y valores bajo los cuales decide conducirse, habituándose a elegir y obrar en relación con esos fines” (Valera, 2016).

Por otro lado “Según P. Barroso: Ética es la ciencia filosófica -normativa y teórico-práctica que estudia los aspectos individuales y sociales de las personas a tenor de la moralidad de los actos humanos, bajo el prisma de la razón humana, la honestidad teniendo siempre como fin el bien honesto”. (Vicente, 2018).

Teniendo en cuenta los planteamientos anteriores cabe mencionar que la presente investigación, con relación a los aspectos éticos, en primera instancia respeta y protege la propiedad intelectual de los autores, ya que se citan de manera apropiada y se especifican las fuentes bibliográficas en donde se pueden consultar las teorías, planteamientos y demás postulados debidamente referenciados; a saber que :

El derecho de autor: “es el derecho que se ejerce sobre las creaciones científicas, literarias, artísticas, técnicas, científicas, literarias, artísticas, técnicas, científico–literarias, programas de computador y bases de datos, siempre y cuando se plasmen mediante un lenguaje o una representación física, cualquiera sea el modo o forma de expresión. Los derechos conexos se aplican sobre las interpretaciones o ejecuciones hechas por los artistas, los intérpretes o los ejecutantes y sobre las emisiones y transmisiones de radio y televisión y sobre las producciones discográficas.

El derecho de autor protege como obras independientes, las traducciones, adaptaciones, arreglos musicales y demás transformaciones, sin perjuicio de los derechos de autor de las obras originales”. (Artículo 14. Acuerdo 35 de 2003 del Consejo Académico). Los derechos de autor se encuentran regulados en nuestro país por la Ley 23 de 1982 y la Decisión Andina 351 de 1993”. (Universidad Nacional de Colombia. , 2020).

A continuación se describen de manera específica y justificada los principales factores éticos sobre los cuales se sustenta esta propuesta investigativa.

Esta investigación contempla la importancia de potencializar el conocimiento de los educandos en el campo de la lectura y la escritura como procesos fundamentales dentro de su desarrollo formativo a partir del ciclo inicial de enseñanza y que será fundamental para el buen desempeño de estos en los diferentes campos del saber humano.

Se apoya en teorías, trabajos, proyectos, entre otros, de autores que sustentan la propuesta investigativa desde diferentes perspectivas analíticas, que ayudan a visualizar de una manera más amplia la problemática abordada y generar una postura crítica y reflexiva, frente a la investigación en curso, para establecer en el proceso de la misma acciones de mejora que permitan enriquecer la propuesta, es importante resaltar además que los diferentes postulados sobre los cuales se apoya la propuesta están debidamente citados en el documento, salvaguardando la propiedad intelectual de los mismos.

La población con la cual se lleva a cabo la propuesta investigativa, fue seleccionada atendiendo a las necesidades educativas de la misma, y teniendo en cuenta que está en permanente interacción con los docentes líderes del proceso investigativo, lo cual favorece en gran medida el estudio de la propuesta, puesto que los datos y demás componentes o aspectos de la investigación adquieren un carácter más objetivo, cobrando así mayor significado y relevancia al momento de ser analizados.

Dentro de los riesgos que se tienen en cuenta en la investigación hacen referencia a factores de conectividad para llevar a cabo ciertas actividades digitales que requieren del acceso internet y que son susceptibles de fallar en determinado momento, por otro lado también se tiene en cuenta el funcionamiento adecuado de implementos tecnológicos con las computadoras, tabletas, celulares entre otros, que pueden presentar fallas o ciertas incompatibilidades de uso al ejecutar algunas aplicaciones de tipo digital. A nivel de satisfacción se pueden presentar casos de estudiantes que manifiesten que la propuesta no cumple con las expectativas de aprendizaje esperadas.

La propuesta visualiza y proyecta grandes beneficios como: fortalecimiento de las habilidades y competencias en lecto-escritura de los estudiantes, desarrollo de la capacidad creativa, analítica y propositiva al ejecutar actividades de tipo digital y no digital, incremento del factor motivacional al momento de aprender, desempeños asertivos en las diferentes áreas de saber, menor tasa de mortandad académica en la básica primaria, fortalecimiento de habilidades para el manejo de herramientas tecnológicas, mejores resultados en las pruebas de estado, ambientes de aprendizaje dinamizados y enriquecidos por el uso educativo de las TICS, procesos de enseñanza y aprendizaje altamente favorecidos por el uso pedagógico de las herramientas tecnológicas, como nueva alternativa para los docentes en cuanto a la forma de construir de manera conjunta el conocimiento y de una forma moderna que responda a las exigencias de la era digital actual.

La institución educativa: Fe y Alegría la Paz en cabeza de su rectora la Hermana Juani Torres Gutiérrez quien en conocimiento de la propuesta investigativa, emitieron los

respectivos permisos que avalan la ejecución de dicha propuesta en el ente educativo ya mencionado y que para constancia de ello, se anexan los respectivos documentos.

Por otra parte: “De acuerdo con la Organización Panamericana de la Salud (2005), el consentimiento informado es un proceso por medio del cual un sujeto voluntariamente confirma su deseo de participar en un estudio, en particular después de haber sido informado acerca de todos los aspectos relevantes de su decisión a participar. El consentimiento informado se materializa en un formato escrito, firmado y fechado.” (Barreto, 2010). Por consiguiente se tienen debidamente diseñados los consentimientos y permisos informados tanto para padres de familia como para los estudiantes que hacen parte de la propuesta investigativa y que en conocimiento de la misma y de forma voluntaria accederán a hacer parte de ella o no.

Respecto a los consentimientos informados, allí se hace claridad que en la investigación se requieren recopilar evidencias de tipo gráfico como fotos, y videos y de tipo textual como entrevistas, encuestas, test, entre otros mecanismos de recolección de datos y que deben contar con la autorización de quien hace parte del proceso investigativo, sin embargo se hace expresa claridad, de que se vela por el bienestar de todos los actores que se hacen partícipes en la propuesta, monitoreando de manera permanente su grado de aceptación y bienestar en general con el proceso, siendo flexibles en la permanencia o no en el mismo; teniendo en cuenta que:” de acuerdo con la declaración de Helsinki , aunque un niño o niña puede no ser legalmente competente, debe dar el asentimiento antes de ser involucrado en un estudio; esto significa que debe saber que puede aceptar participar de la investigación y también que puede retirarse en cualquier momento si lo desea, sin que ello implique un detrimento en su cuidado; de igual manera, ha de comprender cuál es su papel, saber qué debe hacer si elige participar, saber qué sucederá con los datos que se generen, y conocer cuáles son los riesgos que tiene si decide participar” (Barreto, 2010).

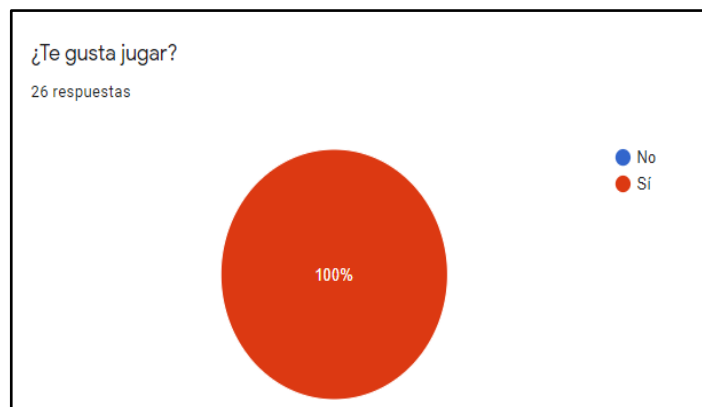
5. DIAGNÓSTICO

Para desarrollar el diagnóstico de la presente investigación se realizó una encuesta para tener una visión más acertada de aspectos que consideran los niños sobre el juego y la lectoescritura.

Los resultados obtenidos en la encuesta son los siguientes

5.1. ANÁLISIS DE LA ENCUESTA

Ilustración 12 Pregunta 1 ¿Te gusta jugar?



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

En la ilustración anterior se puede observar que la población muestra el 100% afirma que les gusta jugar. Este ítem es muy importante para el desarrollo de la investigación ya que la misma gira alrededor del juego como estrategia principal para la adquisición del proceso lecto escritor en los estudiantes de primer grado.

Ilustración 13 Pregunta 2 ¿Te gusta cuando la profesora te narra cuentos?



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Los resultados de la pregunta número 2, ilustración 11; se puede aseverar que el 100% de los estudiantes disfrutaban cuando se les narra cuentos. Es relevante para la investigación ya que a través de estos se pueden implementar estrategias donde se involucre la lectura de cuentos para afianzar el proceso de lectura y escritura.

Ilustración 14 Pregunta 3 ¿Sabes escribir tu nombre completo?



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Se puede apreciar que en la pregunta ¿sabes escribir tu nombre?, el 88.5% de la población muestra dice que sí y el 11.5% no sabe escribir el nombre; lo que significa que con este porcentaje de población se debe hacer un trabajo para el aprendizaje del nombre propio como un primer acercamiento a la escritura. Y continuar fortaleciendo el proceso en los otros estudiantes. El propósito es que al culminar la investigación, el 100% de los estudiantes sepan escribir su nombre completo diferenciando las letras y los sonidos.

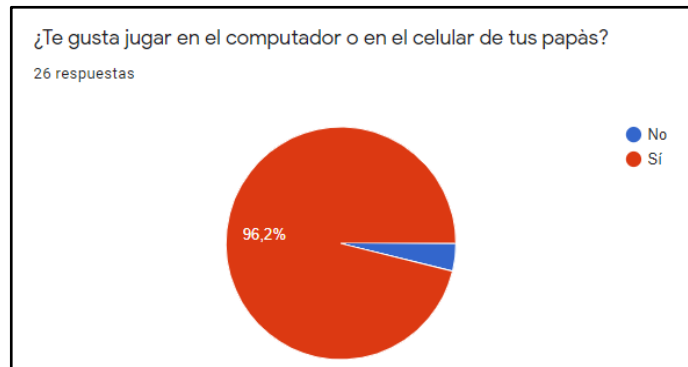
Ilustración 15 Pregunta 4 ¿Cuál de estos cuentos te gusta más?



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Con la pregunta número 4 ¿cuál de estos cuentos te gusta más? dando como opciones Caperucita Roja, Los 3 cerditos, Blanca Nieves, Hansel y Gretel. Se puede aseverar que los estudiantes prefieren los 3 cerditos con un 34.6%, seguido de Hansel y Gretel con un 30.8%, luego Blanca Nieves con un 19.2% y finalmente Caperucita roja con un 15.4 %. Este ítem es vital para un acercamiento a los estudiantes a través de los cuentos de su preferencia y de esta manera despertar el interés en ellos por el uso literario. De esta manera a través del cuento se puede proponer el cuento como una estrategia y como un recurso motivador y educativo para el desarrollo de la lectoescritura.

Ilustración 16 Pregunta 5 ¿Te gusta jugar en el computador o en el celular de tus papás?



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Respecto a preguntarle a los niños si les gusta jugar en el computador o en el celular de los papás, el 96.2% respondieron que sí y el 3.8 % que no. Esta pregunta para las investigadoras cobra relevancia al momento de la implementación ya que se utilizarán juegos digitales como estrategia principal para el desarrollo de la presente investigación.

Ilustración 17 Pregunta 5 ¿Te gustaría aprender a escribir y a leer jugando?



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Frente a esta pregunta el 96.2% de los estudiantes respondieron que si les gustaría aprender a leer y a escribir jugando; el 3.8% contestaron que no. La presente con el fin de conocer los gustos de los estudiantes ya que el objetivo general de la investigación es fortalecer el proceso aprendizaje de la lectoescritura utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital.

Ilustración 18 Pregunta 6 ¿En tu casa te leen cuentos o te narran historias?



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Es importante resaltar que el hábito de la lectura inicia en el hogar, el ejemplo de los padres es vital para afianzar y fortalecer el proceso lecto escritor de los estudiantes. Es por esto por lo que toma importancia la anterior pregunta, donde el 84% de los estudiantes respondieron que en sus hogares si les comparten momentos de lectura y el 15% no. La importancia de este ítem es vincular a los padres de familia al proceso lecto escritor de los niños ya que con la modalidad que se está trabajando de estudio desde casa por la pandemia, son ellos los acompañantes directos de los estudiantes.

Por otro lado, además de la encuesta se aplicó a los niños un pre test que indicó el nivel lecto escritor de los estudiantes. La técnica utilizada para recolectar la información fue enviar vía Whatsapp el documento, los estudiantes con ayuda de sus padres lo imprimieron, lo realizaron y enviaron foto a las investigadoras; ellas lo analizaron a través de gráficos en Excel y análisis de cada ítem, detectando en estas falencias y a su vez diseñaron juegos interactivos para el trabajo de campo con los estudiantes. (Ver anexo C).

Se inició el diagnóstico de manera presencial, luego con la pandemia se trasladó al estudio desde casa dando continuidad a las actividades y prácticas que se estaban adelantando. Posteriormente se aplicó el pre test que dio pautas para el trabajo que se realizará con los estudiantes teniendo en cuenta que el mismo será aplicado al finalizar las actividades de juegos digitales y no digitales para fortalecer el proceso lecto escritor en los estudiantes.

Ilustración 19 Pre test

The image shows two pages of a pre-test worksheet. The title at the top of both pages is "EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO".

Page 1 (Left):

- 1. Encierra con color rojo las vocales que encuentres: A grid of letters with vowels highlighted in red.
- 2. Escribe al frente de cada letra una palabra que empiece con la misma: A list of letters (m, p, k) with lines for writing words.
- 3. Relaciona la vocal i con las palabras que la contienen: A list of words (iglesia, iguana, manzana, espina) with a line for writing the word that contains the vowel 'i'.
- 4. Al frente de cada imagen, escribe el nombre que le corresponde: A list of images (a lion, a sun, a person, an elephant, a frog, a moon) with lines for writing names.

Page 2 (Right):

- 5. En cada dibujo elige la palabra correcta. Señala la respuesta: A list of images (a rabbit, a house, a shirt) with a list of words (Paloma, Conejo, Lima, Comida; Caja, Cama, Caña, Casa; Camisa, Capilla, Casilla, corona) and a line for writing the correct word.
- 6. Lee y transcribe el siguiente texto: La mula tira la carreta. M mamá cose mi camisa rota. Tu perro corre a mi lado dame ese caramelo de coco. Ese médico cura mi cara. A line for writing the transcribed text.
- 7. Escribe tu nombre completo y apellido: A line for writing the student's name.

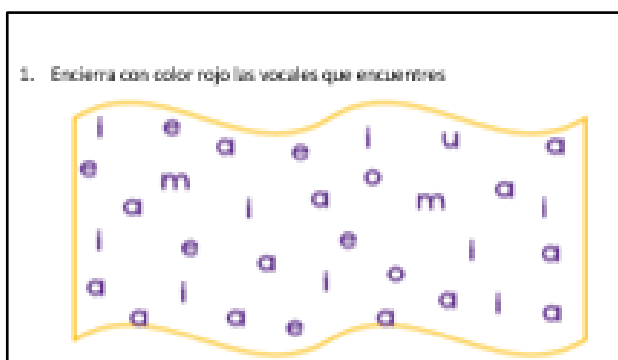
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

El pre test fue planeado y diseñado por las investigadoras; fue enviado a los estudiantes dentro del material de trabajo cotidiano de estudio en casa y posteriormente recogido en una jornada de entrega de ración alimentaria.

Las actividades fueron sencillas con recomendaciones ya que los niños debían realizar las actividades solos, se les envió vía Whatsapp un video orientador leyendo punto a punto y explicando cada una de las actividades (los padres de familia mostraron el video a los niños para que ellos realizaran el paso a paso)

Primera actividad: Los estudiantes encerraron con color rojo las vocales que encontraron en el recuadro de letras. Acá las investigadoras identificarían si los niños reconocen las vocales de las consonantes.

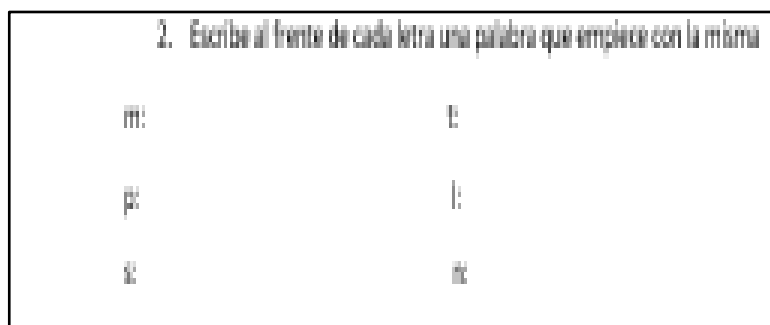
Ilustración 20 Primera actividad



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Segunda actividad: Acá se les presentó a los niños unas consonantes, ellos debían escribir palabras que inicien con ésta.

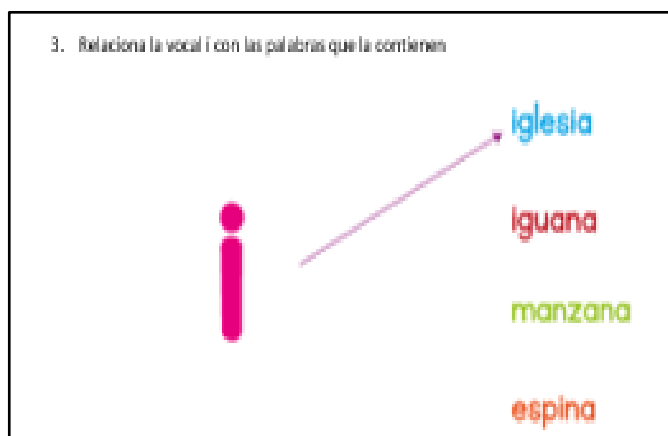
Ilustración 21 Segunda actividad



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Tercera actividad: Los estudiantes tuvieron que encerrar las palabras que lleven inmersas la vocal i.

Ilustración 22 Tercera actividad



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Cuarta actividad: A cada imagen los estudiantes debían escribir el nombre que correspondía.

Ilustración 23 Cuarta actividad



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Quinta actividad: Se dio una serie de dibujos y al frente una pequeña lista de palabras para cada uno, los estudiantes debían elegir la palabra que correspondía a la imagen.

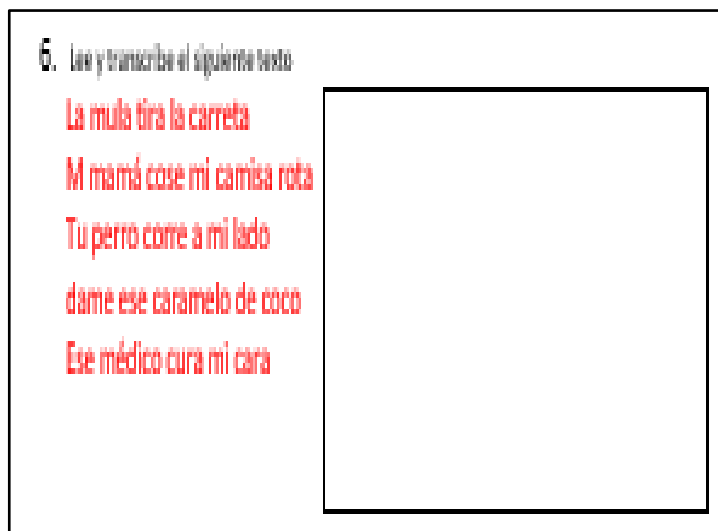
Ilustración 24 Quinta actividad



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Sexta actividad: Los niños leyeron y transcribieron un texto corto.

Ilustración 25 Sexta actividad



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Séptima actividad: Los estudiantes escribieron su nombre completo y apellidos.

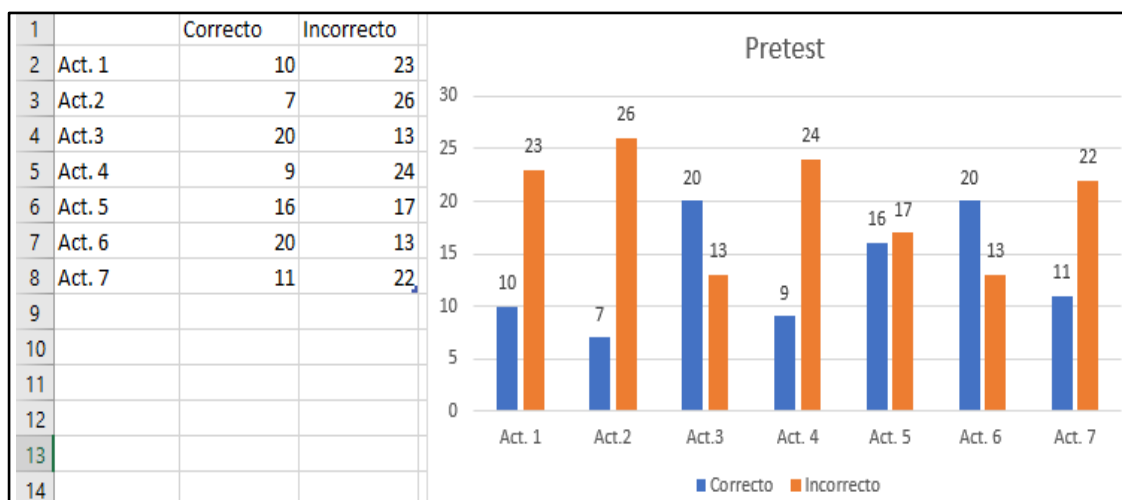
Ilustración 26 Séptima actividad



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Después de la recolección del pre test las investigadoras realizaron el análisis y el resultado fue el siguiente

Ilustración 27 Pre test



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Como se observa en la ilustración anterior, el color azul corresponde a las respuestas correctas y el naranja a las incorrectas que fueron contestadas por los estudiantes en el pre test. En la primera actividad 10 estudiantes que corresponde al 30% de la población muestra, contestaron correctamente la pregunta; el 70% presentan falencias en identificar y reconocer las vocales.

En la segunda actividad el 79% de la población muestra (equivale a 7 estudiantes) no saben escribir palabras por sí mismos que inicien con las consonantes m, p, s, t, l, n. El 21% de los niños escribieron palabras presentando reincidencia en las palabras. (Se pudo observar que son las mismas que aparecen en la cartilla Nacho).

En la tercera actividad el 61% de los niños identificaron palabras con la vocal i, el 39% realizaron de manera incorrecta la actividad o no la hicieron.

En la cuarta actividad el 73 % de los estudiantes, presentaron dificultad para escribir el nombre de las imágenes que se les entregó. El 27% lo hicieron correctamente.

En la actividad número cinco se puede notar que los estudiantes al tener la imagen y la palabra la pueden asimilar más fácilmente. Acá el 52% realizaron de manera correcta las actividades y el 48% fallaron en algunas imágenes con sus respectivos nombres.

En la actividad 6, 20 estudiantes que corresponde al 61% de la población transcribieron las oraciones; pero evidenciaron falta de manejo de espacio. El 39% realizaron la actividad incorrecta o no la realizaron. Es importante resaltar que al momento que las investigadoras planearon una video llamada y constataron la lectura de esta actividad, el 87% de los estudiantes no respondieron a la lectura, lo que significa que la transcripción fue mecánica. Y por último, en la actividad siete el 67% de los estudiantes no escriben correctamente su nombre completo y apellidos; un dato interesante que contradice en parte la encuesta aplicada al inicio de la investigación donde al preguntarles si sabían escribir el nombre, ellos aseveraban que sí y en esta actividad que era practica no lo hicieron. El 33 % escriben su nombre y apellido.

De esta manera se da respuesta al objetivo específico uno que pretendía diagnosticar los procesos de lectura y escritura a través de una prueba antes de implementar la estrategia

principal; y a su vez coge fuerza la presente investigación ya que es evidente las falencias en el proceso lecto escritor de los estudiantes de primer grado de Fe y Alegría la Paz y encamina a las investigadoras a diseñar estrategias que ayuden a fortalecer este proceso en los estudiantes.

6. DISEÑO

6.1. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En este apartado se crea un espacio importante para buscar, analizar, seleccionar y plantear estrategias didácticas útiles, atrayentes y pertinentes que motiven a los estudiantes a participar en la realización de actividades que involucren el juego digital y no digital , que posibiliten el desarrollo y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en estudiantes del grado primero, además se busca que los contenidos y temáticas relacionados con estos dos procesos, estén ajustados a los estándares curriculares de la Lengua Castellana y a los derechos básicos de aprendizaje propuestos por el Ministerio de Educación Nacional y se identifica las herramientas lúdico pedagógicas y de índole tecnológico con las cuales se busca mediar el aprendizaje de los estudiantes, para este caso se pretende implementar el juego digital y no digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en el nivel de primero; en el apartado 6.2 se detalla con más profundidad en qué consiste dicha propuesta pedagógica

6.2. PROPUESTA PEDAGÓGICA

La propuesta pedagógica que enmarca el ejercicio investigativo, pretende desarrollar y fortalecer los procesos de lectura y escritura por medio de la implementación del juego digital y no digital, en los estudiantes del grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz , de tal manera que el desarrollo de los procesos académicos, se vean altamente favorecidos y enriquecidos, no solo para lo que tiene que ver con el área de lenguaje propiamente, sino que de cierta manera el impacto de la propuesta se verá reflejado en las demás áreas del saber, fortalecidas por la presencia de herramientas tecnológicas y lúdico pedagógicas, que coexistan en los diferentes entornos educativos en los cuales interactúan los estudiantes a diario, teniendo en cuenta que: “ es importante destacar que la lecto-escritura es un conocimiento instrumental, es la puerta de entrada al mundo de los saberes, su apropiación no solo es una tarea de gran relevancia de los dos primeros grados de educación primaria, es la llave que abre el arcón de los diferentes contenidos del currículo escolar al infante” (Arias, 2010)

Es así como se busca crear un vínculo altamente significativo entre el proceso lecto-escritor y los intereses y capacidades innatas a la población estudiantil, aprovechando al máximo el juego digital y no digital, pero que, a la fecha, son poco conocidas por los estudiantes y que por consiguiente lo que se pretende es generar estrategias metodológicas de mayor impacto para que los educandos se motiven al momento de aprender y a interactuar con el conocimiento.

Esta propuesta de trabajo integra los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, los estándares curriculares y la estructura del plan de área de Lenguaje de la Institución Fe y Alegría la Paz, reconociendo la importancia de que los contenidos temáticos se vinculen a la vida práctica de los estudiantes.

Es de gran relevancia mencionar que la propuesta, está altamente vinculada con el modelo pedagógico de la institución: Escuela Activa Urbana (EAU) el cual “promueve el desarrollo de competencias sociales y emocionales, por medio de la implementación de pedagogías activas. Además, EAU fortalece la capacidad del estudiante para “aprender a aprender”, a través de un proceso activo, participativo y colaborativo, desarrollando además habilidades como el liderazgo, la comunicación, la creatividad, la autonomía, la investigación, entre otras”. (Fundación LUKER , 2018). Este modelo ayuda en gran medida el desarrollo de dicha propuesta, puesto que dentro de los principios y momentos de la estrategia pedagógica; maneja los componentes de participación, trabajo cooperativo, acción cognitiva, educación de calidad, desde un enfoque popular para la enseñanza, desde el respeto por el otro, la solidaridad, la fraternidad, y la capacidad de convivir con otros. Cabe resaltar además que la propuesta se interrelaciona con cada uno de los momentos de la estrategia pedagógica dentro de su metodología de trabajo ya que maneja 5 momentos dentro de la planeación que deben realizar los docentes, establecidos de la siguiente manera:

A -Delimitación del problema: Se da una exploración de saberes y experiencias de clase, con el fin de crear interés del estudiante por el tema que se va a abordar.

B –Comprensión del problema -contextualización: Busca que los estudiantes socialicen los conocimientos o experiencias sobre el tema.

C- Fundamentación científica- búsqueda de la información: Se dan un conjunto de actividades didácticamente estructuradas que toman en cuenta situaciones en la vida del estudiante, como también situaciones-problema.

D- Ejercitación: análisis de la información- Nuevas preguntas: Este momento permite al estudiante afianzar el conocimiento adquirido y las actitudes o valores que se pretenden desarrollar o fomentar.

E- Aplicación. Intervención en los espacios cotidianos: Los estudiantes consolidan en la práctica el aprendizaje adquirido.

De acuerdo con las consideraciones anteriores, la estrategia pedagógica, pretende intervenir en cada uno de estos momentos por medio de diferentes ejercicios y actividades educativas que involucren el juego digital y no digital para desarrollar y favorecer el proceso lecto-escritor en los estudiantes del grado primero.

Estrategias de aprendizaje:

Algunas de las actividades o estrategias de aprendizajes que se plantean en esta propuesta pedagógica son:

- Implementación juegos digitales y no digitales dentro de los procesos de lectura y escritura de los niños.
- Desarrollo de la capacidad creativa a través de la manipulación de diferentes materiales concretos y lúdicos. (afiches, láminas, loterías, cartillas, libros, entre otros).

- Lectura comprensiva, por medio de la observación de material audio-visual como películas, cuentos, narraciones literarias, canciones, entre otros.
- Producción de textos orales y escritos.
- Profundización en los niveles interpretativo, argumentativo y propositivo.
- Implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje.
- Desarrollo de crucigramas, sopas de letras, ejercicios de relación, falso o verdadero...y otras actividades que promuevan procesos mentales sobre los textos que leen en herramientas educativas y tecnológicas como: educaplay, GraphoGame, Exploradores, Vedoque y otras aplicaciones o material digital de creación propia para el fortalecimiento de actividades lecto-escritoras.
- lecturas e interpretación de imágenes, gráficos, caricaturas y símbolos.
- Recopilación de mitos, leyendas, coplas, versos, poemas de acuerdo al contexto de los educandos.
- Crear, narrar y/o representar diferentes textos narrativos.
- Leer imágenes. Ejercicios de asociación. Entrenamiento visual y auditivo
- Leer en voz alta cuentos, fábulas, mitos y leyendas.
- Seguir instrucciones básicas.
- Escuchar audio cuentos y observar video relatos mediante la ejercitación de lecturas.

Parámetros tenidos en cuenta para el proceso evaluativo

- Interpretación y manejo de los diferentes materiales digitales y no digitales para el desarrollo de habilidades en lectura y escritura.
- Disposición en el desarrollo de las diferentes actividades.
- Desempeño en la ejecución en cada una de las actividades y ejercicios propuestos.
- Creatividad para ejecutar los ejercicios planteados.
- Avance en el proceso lecto-escritor de cada estudiante.

Competencias para desarrollar: Con la implementación de los juegos digitales y no digitales se pretende desarrollar algunas competencias, tales como:

Competencias básicas

Interpretativa: esta competencia busca que el estudiante comprenda lo que se le está planteando, proponiendo y que de esta manera pueda dar respuesta a lo que se le pide, ya sea en un ejercicio de carácter individual o en grupal. En cuanto a proceso de lectura y escritura, que interprete la información que se le suministra por medio de diferentes medios ya sean digitales o no digitales.

Argumentativa: se pretende que el estudiante este en la capacidad de explicar con criterio propio y de acuerdo a su nivel de escolaridad y desarrollo, el sentir frente a determinado proceso educativo y todo lo que gira en torno a este, haciendo uso de sus habilidades orales, escritas, expresivas, que den cuenta de su dominio conceptual.

Propositiva: Permite que el estudiante genere por convicción propia otras actividades, ejercicios, o formas de dar respuesta a los diversos planteamientos que se le formulen en su contexto educativo.

Competencias ciudadanas: Están constituidas por las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, conocimientos y actitudes que, articuladas entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática, pacífica, participativa y responsable, respetando las diferencias existentes entre los miembros de la comunidad a la que se pertenece.

Cognitivas: capacidades mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano, basadas en la capacidad de reflexión y análisis crítico y la habilidad para identificar las consecuencias que podría traer una decisión.

Emocionales: permiten identificar estados de ánimo propios y ajenos y responder en concordancia con los mismos, tomando el respeto como elemento clave en la construcción de la sociedad.

Comunicativas: claves para establecer un diálogo constructivo con las otras personas, a través de habilidades comunicativas básicas como hablar, escuchar, leer y escribir. (Ministerio de Educación Nacional, 2006)

6.3. COMPONENTE TECNOLÓGICO

El siglo XXI, ha sido denominado la era de la tecnología, y las nuevas generaciones están inmersas en ese mundo, lo cual se evidencia, en la gran agilidad que poseen para dominar herramientas tecnológicas, tales como celulares, computadores, tabletas, video juegos, sin contar con las múltiples aplicaciones que en cada una de ellas se presentan.

Es por ello fundamental, que los docentes se vinculen con este universo multiforme, perteneciente a la era digital, ajustando los contenidos , roles y métodos de enseñanza a las necesidades, características, e intereses de la población estudiantil, para lo cual, se debe fundamentar la práctica pedagógica en el uso de internet y el uso intencionado de las TICS, como la principal herramienta que permite el acceso de una manera democrática a la información y la comunicación, superando las barreras espacio temporales y económicas, que hasta hace pocas décadas limitaban a gran parte de la población impidiéndoles gozar de los procesos educativos justos y equitativos.

En este contexto surge la propuesta investigativa que se está llevando a cabo con el fin de democratizar la educación, y otorgarle nuevas oportunidades de aprendizaje a los estudiantes del grado primero uno de la institución educativa Fe y Alegría la Paz, con el ánimo de incentivar procesos educativos que conlleven el desarrollo de habilidades intelectuales adheridas a los procesos de lectura y escritura, posibilitando mayor disfrute en el desarrollo de las mismas.

Una vez analizadas las estrategias, contenidos, recursos y competencias que se esperan desarrollar con los estudiantes, se procede a plantear la fase de desarrollo, la cual constituye la implementación de juegos digitales y no digitales, basados en los contenidos y materiales de aprendizaje propiamente para el grado primero. A continuación, se exponen una serie de juegos digitales y no digitales que serán implementados dentro de la estrategia pedagógica para el fortalecimiento del proceso lecto-escritor en estudiantes del grado primero.

En este sentido, es relevante tener en cuenta que: “El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Leyva, 2011)

Teniendo en cuenta lo expuesto, los procesos de lectura y escritura no son actividades aisladas ni mecánicas, son mucho más que el simple hecho de conocer letras y relacionarlas entre sí; podemos enseñar a leer y escribir a través de actividades lúdicas y dinámicas que permiten al educando desarrollar habilidades cognitivas relacionadas con la lectura y la escritura, que le posibiliten interactuar de manera significativa con la información que este empieza a explorar y adquirir dentro de su formación.

Algunos de los juegos no digitales son:

- **Crucigramas:** le permiten al estudiante ejercitarse en la comprensión del significado, aprenden a comprender definiciones y desarrollan el vocabulario.
- **Sopas de letras:** es otro juego divertido que le permite al estudiante reconocer letras, construir palabras, fortalecer la atención y concentración.
- **Bingo de palabras.** Se trata del clásico bingo, pero en lugar de números, tenemos que completar con palabras, esto le permite al educando hacer un reconocimiento

fonético de las letras e identificar la grafía de las mismas, avanzando de esta manera en su proceso de lectura y escritura.

- **Loterías:** el estudiante con este tipo de material didáctico logra establecer la relación existe entre el sonido de cada una de las consonantes y en conjunto de toda la palabra como tal, ayudándose de imágenes que corresponden a la letra, sílaba o palabra trabajada.
- **Sílabas móviles:** por medio de este juego el estudiante debe armar palabras con ayuda de unas tarjetas que contienen las vocales y sílabas de acuerdo a las consonantes vistas, el objetivo es que el estudiante adquiriera la destreza para formar palabras, por medio de la agrupación de sílabas, logrando el dominio de estas al relacionar el fonema, grafema y apoyándose en algunas características aprendidas del método silábico.
- **Juego de rompecabezas- reorganizando la palabra con su imagen:** este juego le permite al estudiante relacionar el sonido de las palabras con su representación escrita, pero apoyándose de la imagen.

Juegos digitales

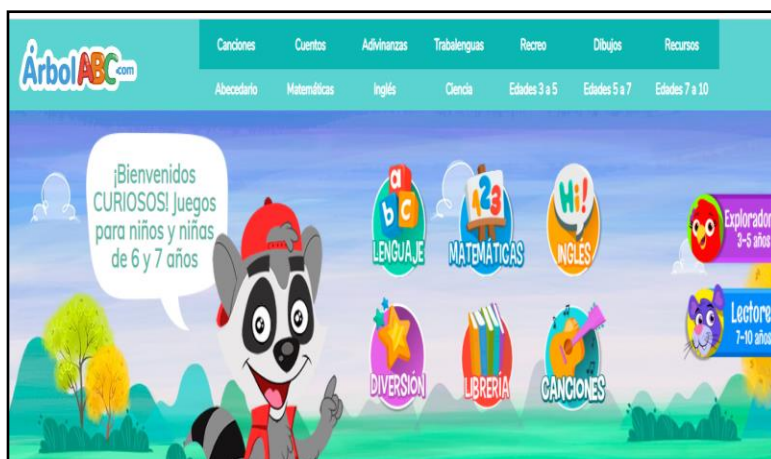
“Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, son una alternativa para despertar nuevamente el interés de los niños, jóvenes y adultos por la lectura y la escritura. Los espacios digitales han logrado llamar poderosamente la atención de las personas al punto que las redes sociales, los sitios de búsqueda y las páginas Web, son los primeros escenarios que cautivan la atención de miles de personas día a día, y las llevan no sólo a leer grandes cantidades de información, sino también a escribir acerca de la misma” (Vargas, 2017).

A continuación se comparten algunos portales educativos y aplicaciones que nos permiten potencializar en los estudiantes del grado primero, sus habilidades en lectura y escritura.

- **Portal educativo: Árbol ABC:** es un portal educativo que le permite a los niños desde 3 a 10 años de edad, interactuar con diversas herramientas y juegos digitales

que abarcan gran cantidad de ejercicios que estimulan el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Ilustración 28 Juego digital ABC



Fuente: recuperado de <https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-6-y-7-anos#lenguaje>

- **Juego digital Ruleta del abecedario:** este juego le permite al niño identificar las distintas letras de abecedario, reconocerlas e identificar palabras que empiezan por cada una de ellas. Este juego digital fue elaborado con la herramienta “power point”, la cual nos ofrece variedad de opciones para dar animación e interactividad a las diferentes presentaciones que se elaboran con dicha herramienta.

Con la implementación de esta herramienta se obtiene grandes beneficios tales como: permite la participación de todos los estudiantes, conduce al estudiante a interpretar y seguir de forma adecuada instrucciones, despierta el interés y la atención para participar y poner en práctica sus conocimientos de manera lúdica.



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

- **Juego digital de asociación: relacionando las palabras con la imagen.**

La aplicación fue diseñada con la herramienta: “power point”; con este tipo de juegos se pretende que el estudiante adquiera la habilidad de asociar la imagen con su respectiva palabra, poniendo en práctica su capacidad de atención y memoria. Además “Este juego permite estimular la capacidad de relacionar imágenes con contenidos conceptuales y situaciones de la vida cotidiana, reforzando así la comprensión sobre un tema o situación determinada. Es un ejercicio clásico de asociación de imágenes con conceptos y, a su vez, con experiencias vivenciadas por los alumnos. Este juego puede ser utilizado en cualquiera de los temas y combinado con otras estrategias didácticas”. (Secretaría de Educación de Honduras.)

Ilustración 30 Juego digital de asociación



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Juego digital: completar palabras: Este juego digital fue diseñado con la herramienta “power point”, esta le permite al niños completar palabras con las sílabas que le hagan falta, aquí el estudiante desarrolla la capacidad para descomponer y armar palabras por sílabas ayudándose del método fonético, favorece la atención, la concentración y la memoria, fomenta el desarrollo del lenguaje oral y escrito y ayuda al desarrollo de la discriminación visual y auditiva.

Ilustración 31 Juego Digital: completar palabras con sílabas.



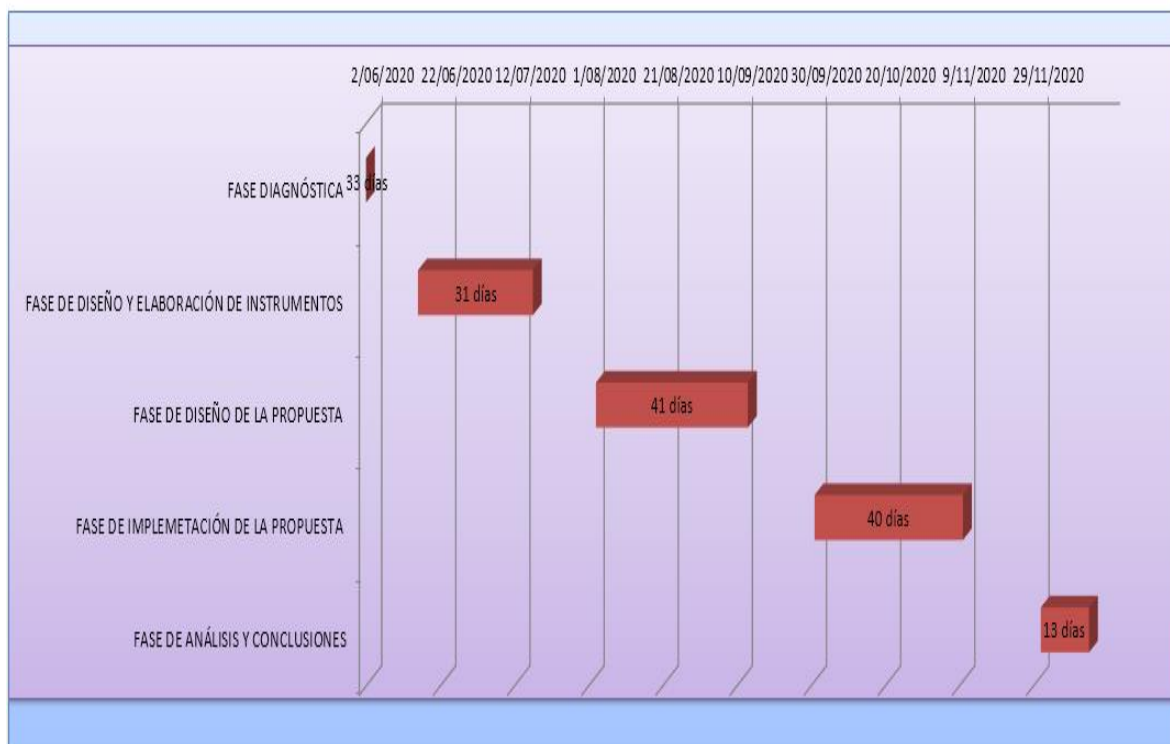
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Adicional a los juegos digitales anteriormente descritos, cabe mencionar además que dentro de las prácticas educativas correspondientes a los procesos de lectura y escritura de los niños del grado primer, se ha implementado el recurso tecnológico denominado “Tomi”; el cual ha sido de gran utilidad para dinamizar las clases, presentando a los estudiantes gran variedad de información de manera llamativa, clara, y de gran interés para ellos, ya que se logra con este dispositivo tecnológico: dinamizar los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje, utilizando de forma interactiva la información, se obtiene motivación y mayor participación por parte de los estudiantes, facilita y mejora los procesos de lectura y escritura en los niños y comprenden fácilmente el conocimiento que se expone a través del recurso tecnológico.

De esta manera se cumple el segundo objetivo de diseñar estrategias basadas en el juego para fortalecer los procesos de aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes de primer grado, a través de espacios virtuales.

7. IMPLEMENTACIÒN

Ilustración 32 Cronograma propuesta de Intervención

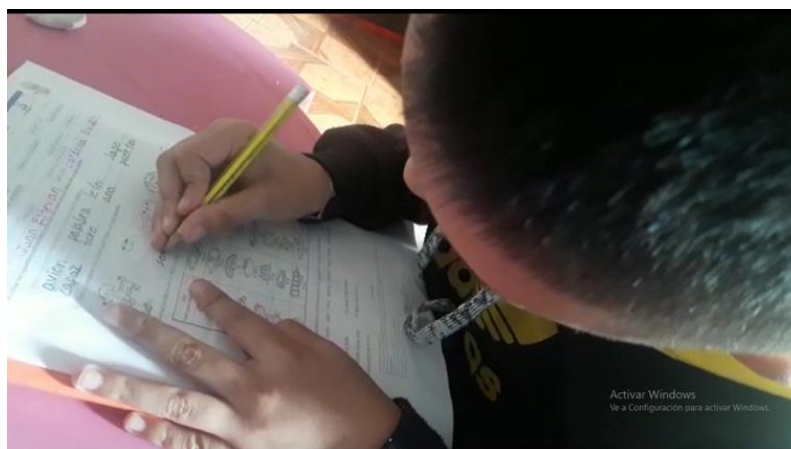


Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Esta investigación fue desarrollada con el objetivo de brindar a los estudiantes de grado primero de Fe y alegría la Paz de la ciudad de Manizales una estrategia a través del juego digital y no digital para afianzar el proceso aprendizaje de la lectoescritura.

Inicialmente, antes del periodo de pandemia, se logró hacer una intervención de manera presencial, esto con el fin de llevar a cabo observaciones directas que dieran soporte a las investigadoras para continuar con el propósito de la investigación.

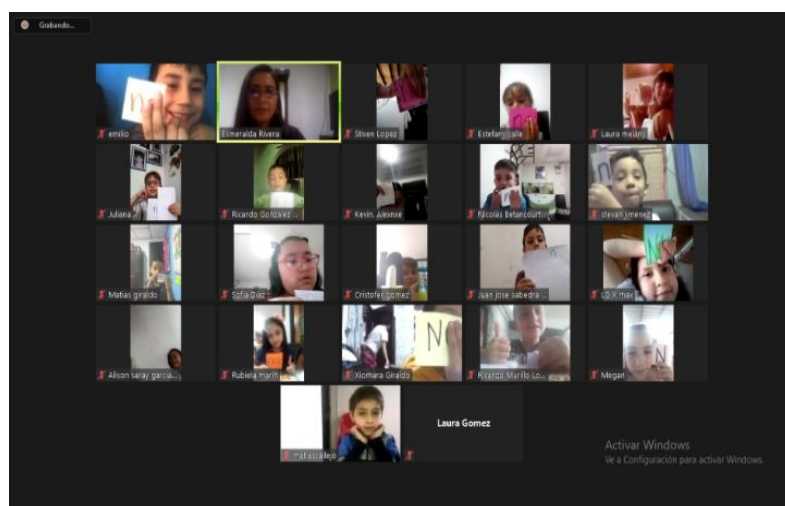
Ilustración 33 Intervención presencial – Observaciones directas



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

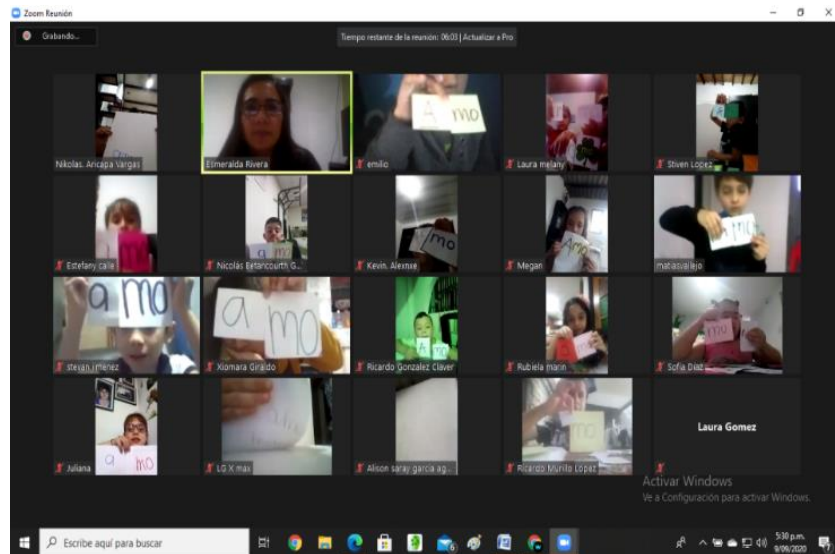
Posteriormente, se prepararon encuentros sincrónicos y asincrónicos donde las investigadoras iniciaron su intervención utilizando juegos tanto digitales como no digitales con los estudiantes para el fortalecimiento del proceso de la lectoescritura.

Ilustración 34 Juego con fichas – Formando palabras



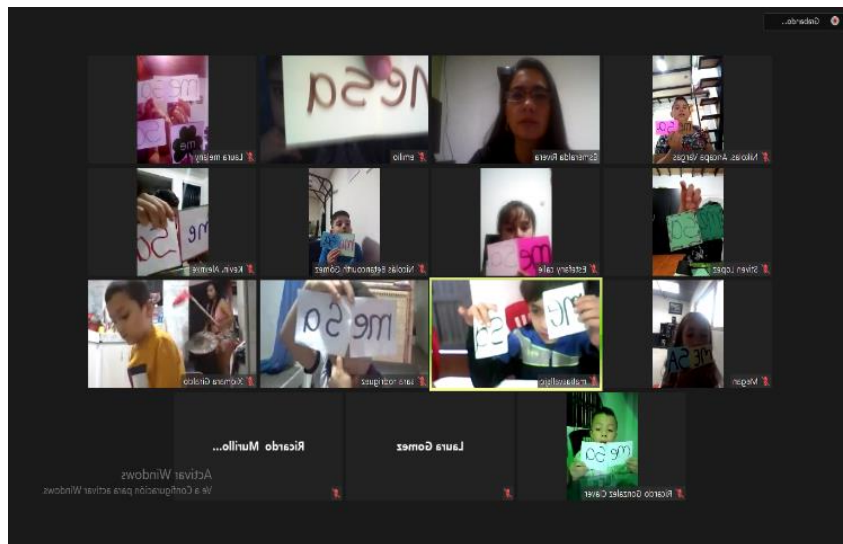
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 35 Encuentro sincrónico



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 36 Juguemos con fichas



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 37 Reforzando lo aprendido en clase



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Los estudiantes se mostraron motivados, siempre dispuestos a realizar las actividades. Respondían cada día mejor a las actividades planteadas.

Cabe mencionar, que a los estudiantes no se les podía entregar material en físico ya que las políticas de la institución así lo mencionan, el material de trabajo fue enviado en las guías de trabajo vía Whatsapp y ellos elaboraban sus fichas, recortaban y disponían del material de trabajo planteado por las investigadoras. El compromiso, dedicación y acompañamiento fue notorio.

Ilustración 38 Elaborando material de estudio en casa



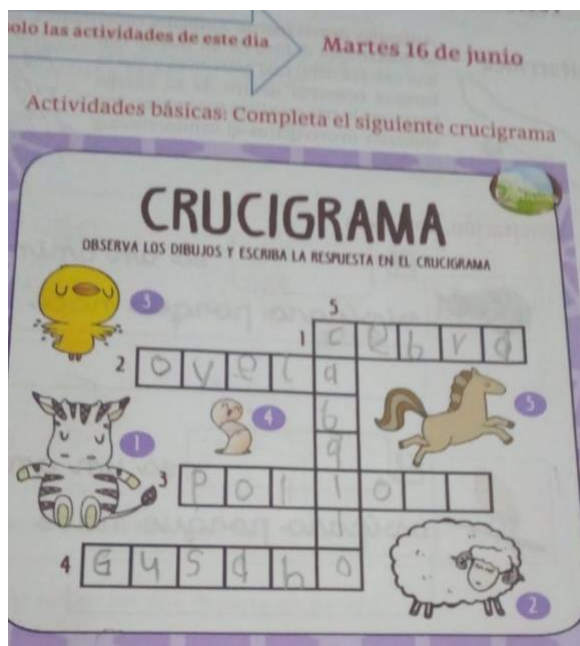
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 39 Juegos no digitales



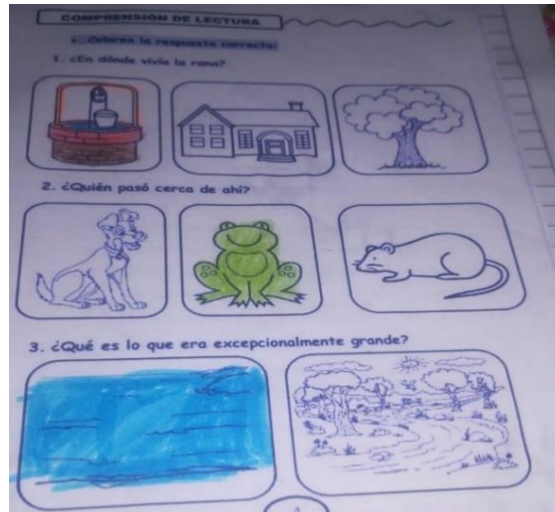
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 40 Material de trabajo en físico



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 41 Talleres de comprensión lectora



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 42 Trabajo en línea



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Se dio continuidad a los encuentros sincrónicos, las actividades no digitales se fueron fortaleciendo con juegos digitales diseñados por las investigadoras; que a su vez dedicaban espacios para promover la lectura, involucrando videos de cuentos, donde los estudiantes luego replicarían en los encuentros por zoom lo comprendido en las narraciones, haciendo juego de roles de los personajes de los cuentos. A cada estudiante con el Plan de alimentación escolar se le hizo llegar un cuento

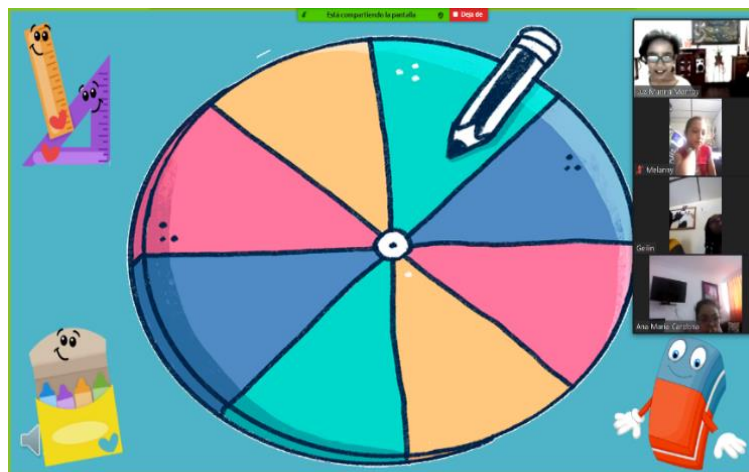
Los juegos digitales diseñados por las investigadoras se realizaron con power point y se compartían en los encuentros sincrónicos, posteriormente se enviaban vía Whatsapp para que los estudiantes pudieran practicar con ellos. Los videos de cuentos se enviaban, y el trabajo de estos se realizaban en los encuentros por zoom. Los estudiantes iniciaron a compartir videos donde mostraban sus avances en la lectura.

Ilustración 43 Jugando a la ruleta del abecedario



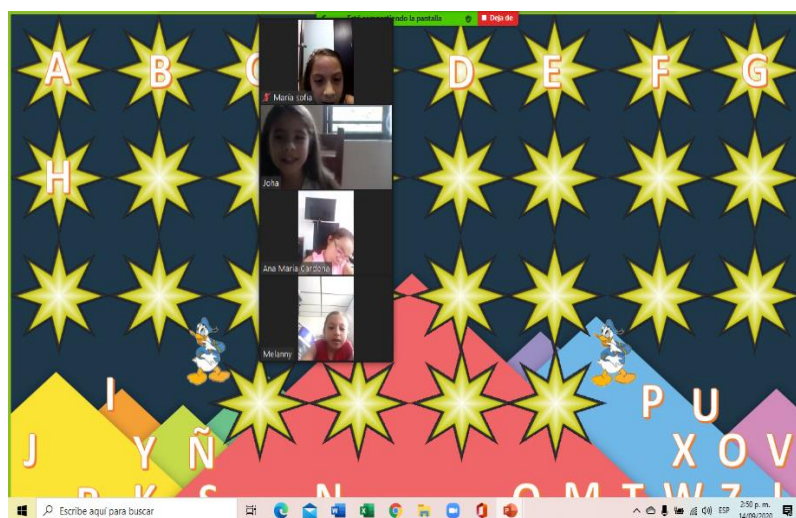
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 44 Encuentro sincrónico, jugando a la ruleta



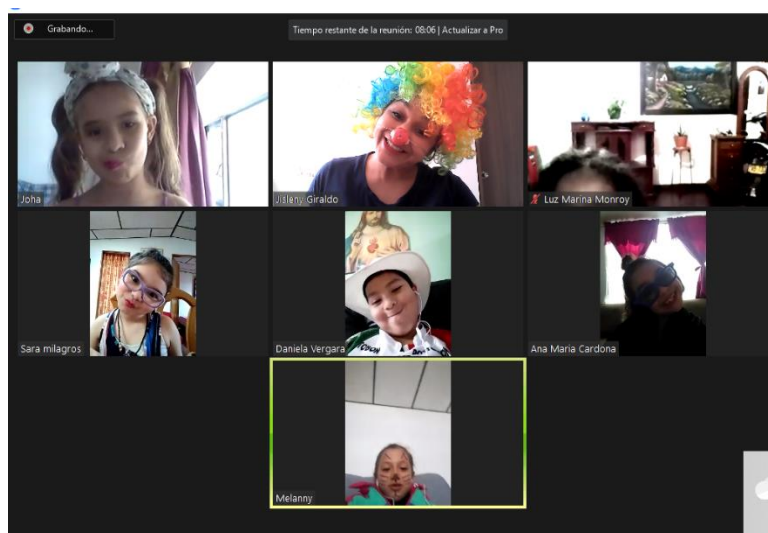
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 45 Juego digital. El abecedario



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 46 Juego de roles



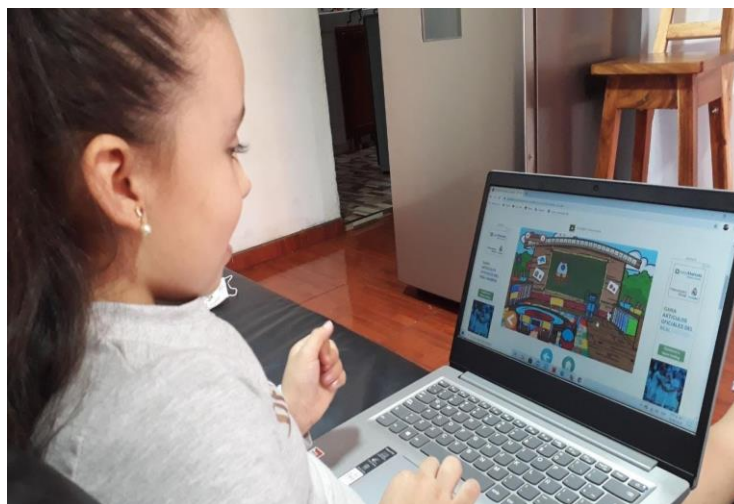
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 47 Practicando en casa con el material recibido



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 48 Me divierto aprendiendo



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 49 Un cuento para incentivar la lectura



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 50 ¡Que divertido es leer!



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 51 Cuentos enviados a los estudiantes



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 52 Me divierto con la aplicación ABC



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Se aplicó una encuesta y un pre test que dieron a conocer las falencias de los estudiantes en el proceso de la lecto escritura, y que dieron pie a las investigadoras para diseñar material e indagar otro que pudiera ser utilizado en el desarrollo de la intervención.

Ilustración 53 Resolviendo a encuesta



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

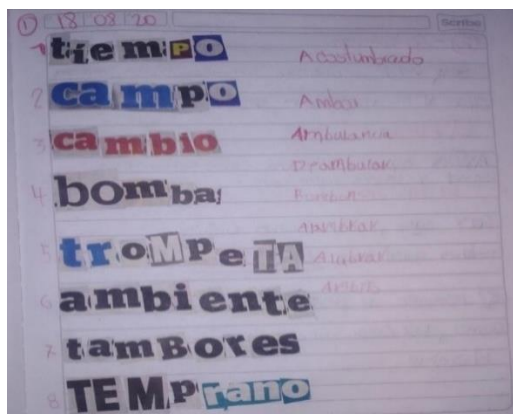
Ilustración 54 Encuesta



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

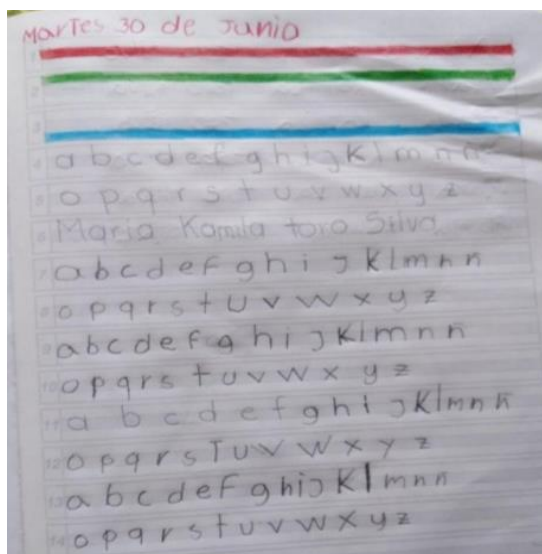
Los estudiantes comenzaron a demostrar lo aprendido, formaban palabras y frases con facilidad, leían de una manera más natural y un poco más fluido, se divertían participando en los juegos diseñados para ellos. Además, realizaban ejercicios de caligrafía donde su letra mostraba avances. Todos los estudiantes escribían correctamente su nombre

Ilustración 55 Recortando y pegando, palabras voy armando



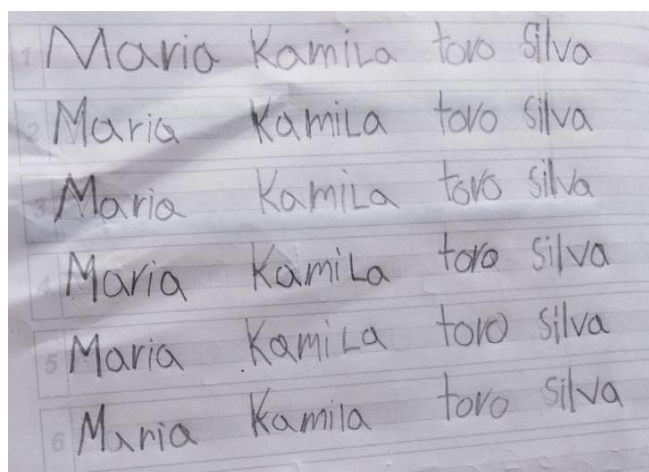
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 56 Mi caligrafía voy mejorando



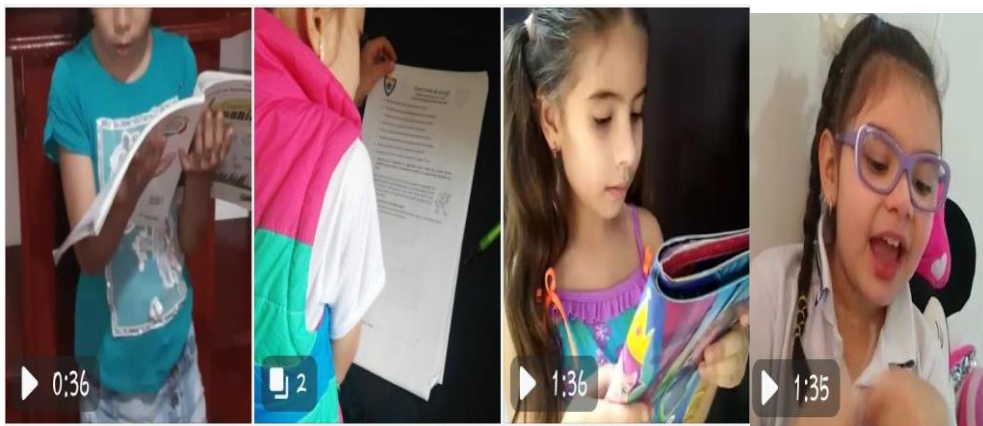
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 57 Escribiendo el nombre



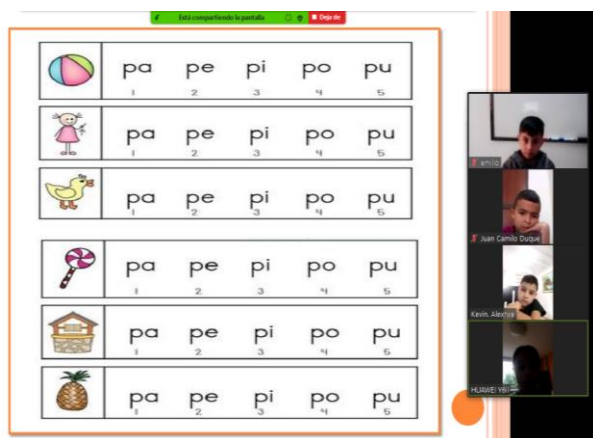
Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Ilustración 58 Nos divertimos leyendo



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

Ilustración 59 Encuentro sincrónico. Repasando lo aprendido



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020) Imagen con consentimiento informado de los padres

El avance ha sido notorio y satisfactorio durante el periodo de la implementación, los estudiantes han estado muy receptivos, se observa mayor nivel de atención y concentración al realizar las actividades a comparación de cuando se inició la investigación.

Se observó además curiosidad y expectativa por parte de los estudiantes al interactuar con herramientas que no habían explorado de manera frecuente, lo que nos dio a entender que el estudiante se siente más atraído al explorar dichas herramientas y materiales lúdico-pedagógicos y que de una u otra manera generaron gran impacto en su proceso lector-escritor.

El proceso de implementación se llevó a cabo durante 2 meses, los encuentros fueron sincrónicos y asincrónicos para poner en escena los juegos digitales y no digitales. Los digitales se proyectaban en los encuentros y se enviaban a Whatsapp para que los estudiantes los conservaran y continuaran practicando con ellos y los no digitales se enviaban en el paquete de guías de trabajo diario.

De esta manera se culmina la etapa de implementación dando pie a la siguiente etapa de evaluación.

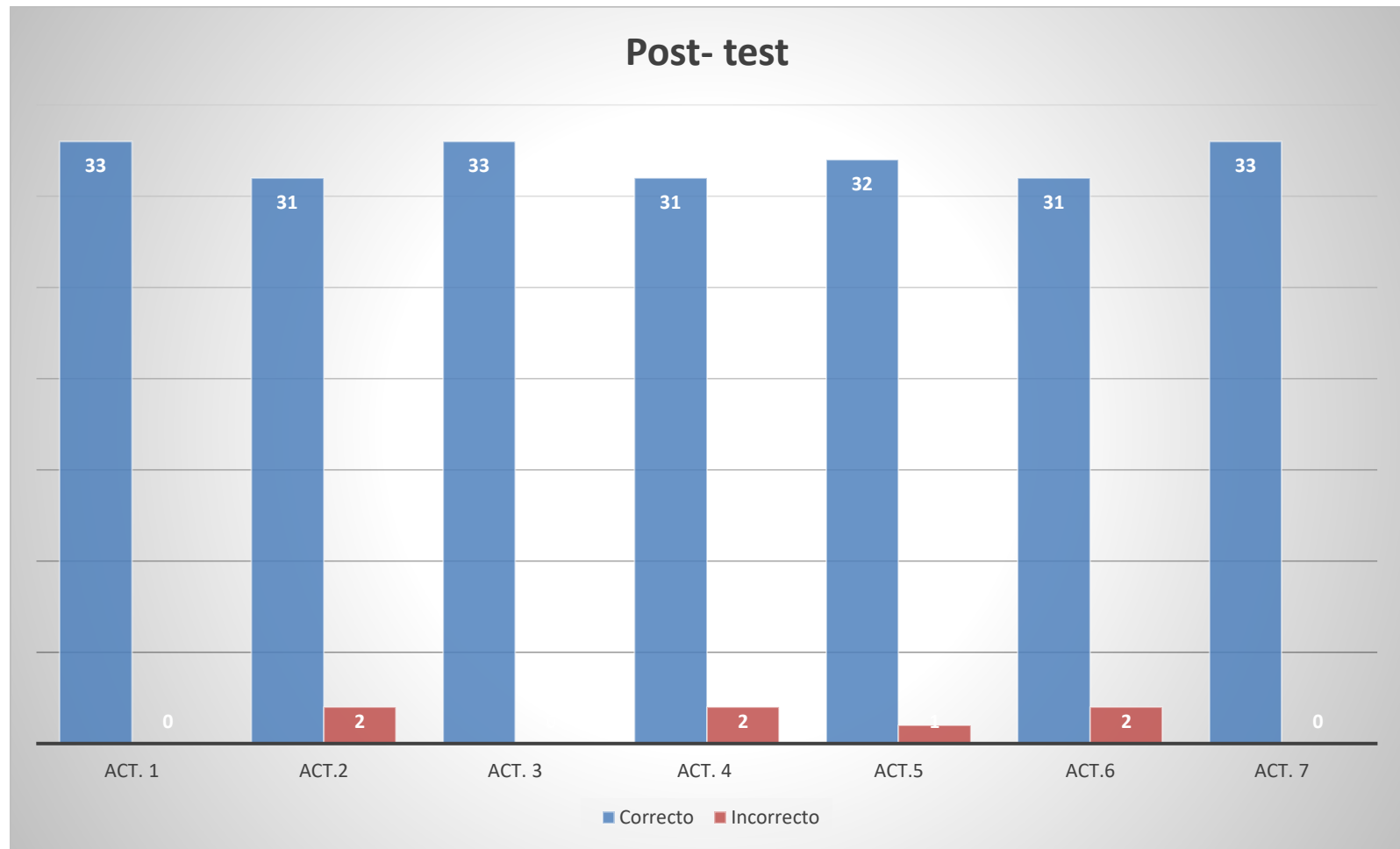
8. EVALUACIÓN

En esta etapa se pretende recoger todos los resultados obtenidos desde el momento del diagnóstico hasta la implementación, reconocer el trabajo tanto de la población muestra como de las investigadoras para poder darle respuesta a la pregunta problema de la investigación y cumplimiento al cuarto objetivo que es evaluar las estrategias basadas en el juego aplicadas a los procesos de aprendizaje en la lectura y escritura.

Para esta etapa se aplicó un post- test, y para que los resultados pudiesen ser contrastados se aplicó el mismo cuestionario del pre test.

Los resultados fueron muy satisfactorios y motivantes tanto para las investigadoras, estudiantes y padres de familia que también se constituyeron en parte importante de este proceso. Los resultados encontrados en el post test fueron:

Ilustración 60 Análisis del post-test



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

Se puede observar que los resultados registrados en el post test arrojaron un evidente y significativo progreso de los estudiantes con respecto al pre test que se aplicó al inicio de la investigación.

En la actividad número uno el 100% de la población muestra reconocieron (señalaron e identificaron) las vocales; con respecto al pre test se obtuvo fortalecimiento en este aspecto de un 70%. En la actividad dos 31 de 33 estudiantes escribieron una serie de palabras correctamente con las consonantes m, p, s, t, l, n. Los dos estudiantes que no lo hicieron bien, pero lo intentaron, son los niños caracterizados con dificultades de aprendizaje. Cabe mencionar que lo intentaron e hicieron aproximaciones a lo que se requería.

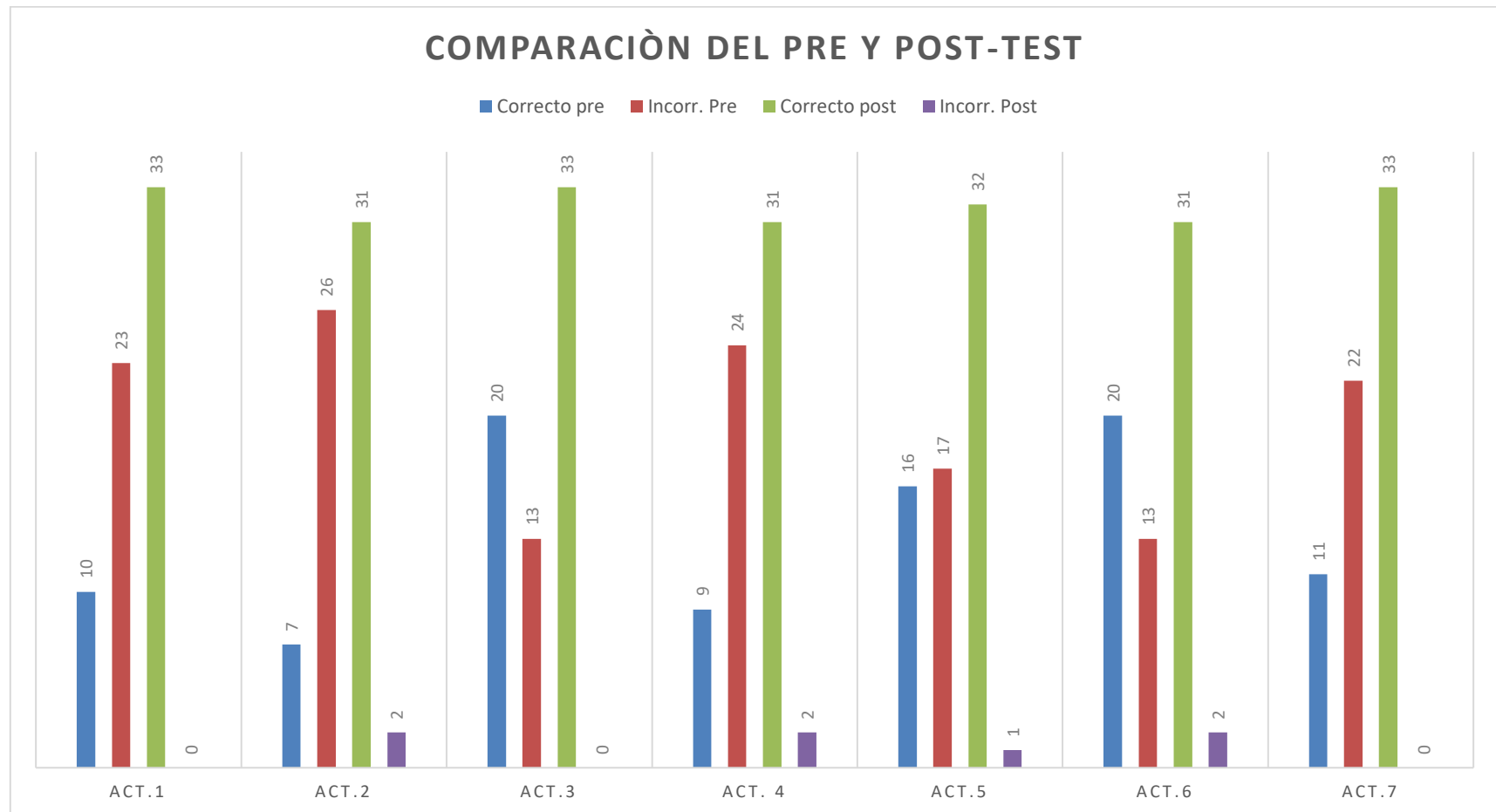
En la tercera actividad el 100% de los estudiantes la realizaron correctamente, identificaron las palabras que tenían la vocal i; con respecto al pre test se mejoró en un 39.3% el cual representa un avance significativo en la investigación. En la cuarta actividad que era escribir los nombres correctos de las imágenes que se presentaban el 93.9% de la población muestra tuvo una respuesta positiva a la actividad, el 6.1% es el rango de estudiantes con dificultades de aprendizaje; con relación al pre test se puede evidenciar el resultado satisfactorio con un 72. 7% de aumento en contestar correctamente.

La quinta actividad que se trató de relacionar imágenes con un listado de palabras (en la lista encontrar el nombre correcto de la imagen) el 97% de los estudiantes contestaron correctamente, el 3 % tuvo algún margen de error. Se continúa evidenciando el avance en los estudiantes después de haber implementado juegos digitales y no digitales para fortalecer el proceso lecto escritor. La sexta actividad que consistía en leer y transcribir un texto, el 94% de la población lo hizo correctamente; de nuevo el 6% que equivale a los dos estudiantes que se encuentran caracterizados, es preciso anotar que la transcripción la hicieron bien, pero al momento de verificar la lectura aún confunden algunas letras; de igual manera el avance en este 6% es notorio y satisfactorio. La séptima y última actividad que correspondía a escribir el nombre y apellido correcto se puede destacar

que el 100% de los estudiantes cumplieron correctamente con este punto. Con respecto al pre test se mejoró un 67%.

A continuación se muestra de una manera más detallada los resultados del pre test y del post-test y de esta manera se dará respuesta al cuarto objetivo, donde muestra que la implementación de esta investigación dio resultados notables y positivos.

Ilustración 61 Comparación pre y post-test



Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

8.1. CUADRO RESUMEN DE LAS ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

En el siguiente cuadro se recopilan los datos más relevantes de las cuatro etapas de la investigación

Tabla 2 Cuadro etapas de la Investigación

Etapa	Desarrollo	Tiempo	Observaciones
Diagnóstico	A través de una encuesta para los estudiantes y de un pre test que permitieron conocer el nivel de la población muestra.	20 días	El resultado obtenido fue el bajo nivel de los estudiantes en el proceso de lecto escritura, lo que da pie para continuar con el diseño y la implementación del presente trabajo para dar respuesta a la pregunta de investigación.
Diseño	Se crearon las herramientas digitales en power point, tomi y se indagó sobre la aplicación ABC para poderla replicar a los estudiantes; además se diseñaron las loterías, fichas y demás material de trabajo no digital.	31 días	Las investigadoras crearon material digital y no digital que fueron las herramientas principales para la siguiente etapa

Implementación	Los martes y viernes se utilizaron para realizar los	60 días	Aunque al inicio de la investigación no se esperaba el desarrollo de la implementación virtual por el COVID 19 se pudo llevar a cabo a través de zoom y Whatsapp. Se notó motivación y acompañamiento por parte de los acudientes
	encuentros sincrónicos con los estudiantes y poner en práctica los juegos digitales y no digitales que fueron diseñados por las investigadoras. El trabajo asincrónico se realizó al enviar el material tanto digital y no digital a los estudiantes para que continuaran practicando desde casa		

Evaluación	Esta etapa se desarrolló a través de un post test que fue el mismo aplicado en la etapa diagnostica como pre test.	15 días	A través de esta etapa se evidenció la viabilidad del proyecto y los resultados obtenidos fueron muy satisfactorios.
	Luego se hizo un análisis determinando el avance de la población muestra en su fortalecimiento del proceso lecto escritor.		

Fuente: (Ramírez & Rivera, 2020)

9. CONCLUSIONES

En la actualidad la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en los diferentes entornos educativos modernos, hacen que se genere la movilización de estructuras mentales, mejoras y transformaciones a nivel pedagógico en los procedimientos educativos, en los roles de los actores participantes y en la manera como se accede a la información, para aprehenderla, transformarla y al mismo tiempo ser transformados por ella, teniendo en cuenta que: “la incorporación de las TIC en la educación tiene como función ser un medio de comunicación, canal de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias. Son instrumentos para procesar la información y para la gestión administrativa, fuente de recursos, medio lúdico y desarrollo cognitivo. Todo esto conlleva a una nueva forma de elaborar una unidad didáctica y, por ende, de evaluar debido a que las formas de enseñanza y aprendizaje cambian, el profesor ya no es el gestor del conocimiento, sino que es un guía que permite orientar al alumno frente su aprendizaje: En este aspecto, el alumno es el “protagonista de la clase”, debido a que es él quien debe ser autónomo y trabajar en colaboración con sus pares” (Marina & César, 2010); por tal motivo es de vital importancia que los educadores propicien espacios pedagógicos que posibiliten la interacción de los estudiantes con recursos digitales y no digitales, que atiendan a sus características y necesidades como personas nativas digitales y los incentiven el desarrollo de habilidades y competencias que abarcan su dimensión cognitiva, tecnológica, ética, estética y que se ponen en evidencia en las prácticas educativas cotidianas.

El diseño e implementación de una estrategia metodológica que involucra tanto el juego digital como no digital para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades y competencias en los procesos de lectura y escritura en estudiantes del grado primero de la institución educativa Fe y Alegría la Paz , constituyó una experiencia altamente significativa y proactiva, toda vez que permitió recopilar y ordenar información, que posteriormente fue enriquecida con la formulación de actividades didácticas que motivaron

a los estudiantes y les permitió disfrutar de los procesos de aprendizaje de la lecto-escritura de una manera más participativa, consciente y motivadora.

Los resultados obtenidos en el pre test permiten inferir y determinar la positiva injerencia de la estrategia en el aprendizaje, tal como se puede observar en los cuadros estadísticos, el avance de los estudiantes estuvo por encima del 95 %, lo que indica que la utilización del juego, bien planeado y con una intención educativa genera grandes resultados en los procesos de aprendizaje.

Estos juegos, generaron además en los estudiantes, grandes inquietudes, lo que los motivo para explorar nuevas formas de aprendizaje. Es claro que la estrategia ha propiciado además de muy buenos aprendizajes a nivel de lecto escritura, fortalecer la autonomía, incentivar la curiosidad para encontrar las grandes posibilidades que ofrecen los juegos digitales y no digitales, vinculando de manera multi sensorial al estudiante con los diferentes actividades lúdico pedagógicas que le permitieron reconocer sus capacidades y habilidades en la escritura y lectura pero de una manera más intencionada al momento de aprender y con fines altamente educativos.

Utilizar diferentes tipos de actividades, enriquecidas con herramientas como imágenes, videos, audios, juegos, lecturas, ejercicios de pensamiento lógico, ejercicios de relacionar, interpretar, exploración de actividades lúdicas a través de diferentes aplicativos digitales y no digitales, entre otros, posibilitan en gran medida el desarrollo de competencias de lectura y escritura; que motivan a los estudiantes a explorar diferentes formas de aprendizaje haciendo de la lectura una habilidad comunicativa útil, atractiva, que permite acceder al infinito mundo de las posibilidades creativas que ofrece hoy la internet, despertando el interés por aprender y construir nuevos conocimientos, de una manera diferente .

Dada las consideraciones anteriormente expuestas, cabe resaltar la importancia de reconocer, organizar y planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en torno a los

intereses, expectativas y necesidades de los estudiantes, permitiendo reconocerlos como agentes activos y responsables de sus propios procesos de aprendizaje, este entonces se constituye en el reto principal que deben enfrentar los docentes que desempeñan su labor en el siglo XXI, puesto que: “con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje” (Marina & César, 2010) .

10. LIMITACIONES

En la realización del presente trabajo de grado se ha dado como principal inconveniente la dificultad de acceder al servicio de internet de manera rápida y efectiva, toda vez que la Institución, como muchos otros colegios presentan dificultades en este aspecto, más aún en la situación de emergencia que se presentó ocasionada por el virus: “COVID-19”; ya que se pasó a un estilo de enseñanza virtual, en el cual la conexión a internet fue más latente e imperante en esta modalidad, puesto que los estudiantes debían establecer comunicación con sus docentes a través de diferentes aplicativos y plataformas que requerían de datos y conectividad, adicional a esto la emergencia presentada obligo de manera inesperada a los docentes y en general a toda la comunidad educativa a replantear los procesos de enseñanza y aprendizaje, creando y estableciendo un plan de trabajo acorde a la emergencia y a las necesidades educativas de los estudiantes, para lo cual se requería no solo de conectividad y acceso a internet, sino que además debían contar con dispositivos electrónicos como : celulares, tablets, computadoras, para acceder a clases virtuales, material educativo y todo tipo de información que girara en torno a su proceso escolar, adicional a esto gran parte de los acudientes de los menores del grado primero uno de la institución Fe y Alegría la Paz, con la cual se llevó a cabo la propuesta educativa, no cuentan con los conocimientos y la destreza para manipular dichos dispositivos y menos con la complejidad que lo requería el momento de la contingencia, por otro lado muchos de los acudientes perdieron sus empleos, lo que dificultaba en gran medida el poder acceder a internet para ayudar a sus hijos con las diferentes actividades escolares, se produjo además un alto nivel estrés, desmotivación, angustia e incertidumbre por el futuro educativo de sus

hijos. Sin embargo, la presentación de la propuesta y los ajustes oportunos que se le hicieron a la misma, permitieron desde un enfoque metodológico, integrar el juego digital y no digital a los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura de una manera versátil y de fácil acceso para los estudiantes, lo cual facilitó la construcción de conocimientos, y a través del uso de redes sociales los estudiantes lograron aclarar dudas mediante la asesoría de las docentes o el aprendizaje colaborativo por parte de los compañeros de clase.

Se hizo notoria la falta de relación de los estudiantes con herramientas tecnológicas vinculadas a los procesos de construcción de conocimientos de corte académico, lo cual es el resultado de la falta de estimulación por parte de los docentes, desde el inicio de su vida académica, en este sentido, aunque algunos docentes al conocer esta propuesta de trabajo se mostraron interesados en conocer el contenido y usabilidad, para la incorporación de esta idea en sus prácticas educativas, otros prefirieron continuar con sus procesos alejados del uso de este tipo de herramientas digitales y no digitales, manteniendo una escasa o nula implementación de las TIC en los procesos formativos que ellos orientan en el aula de clase, manifestando resistencia y temor hacia el cambio.

Si bien estos primeros intentos de incorporación parcial de algunas herramientas tecnológicas y no tecnológicas, en la enseñanza de la lecto-escritura en los primeros años de escolaridad, se convirtió en un gran reto no solo para docentes, sino para estudiantes, padres de familia y la comunidad educativa en general, ya que de cierta manera se invita a la reflexión frente a la necesidad de cambio en las practicas educativas actuales de dichas

habilidades, además se observó que los estudiantes fueron asimilando la información y los mecanismos de uso de las diferentes herramientas planteadas , lo cual se evidenció en la presentación oportuna de las tareas y responsabilidades académicas.

A lo largo de este trabajo se buscó fortalecer el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, cognitivas, tecnológicas y comunicativas de los estudiantes, generando mayor motivación frente a la posibilidad de generar aprendizajes a través del uso del juego digital y no digital. La utilización frecuente del juego digital y no digital posibilitó un mayor acercamiento y apropiación de los contenidos y mecanismos de trabajo académico, transformando las actitudes de los estudiantes en relación con el uso de las TIC en las nuevas formas de generar conocimiento y compartirlos con otros.

11. IMPACTO

Con la ejecución de esta propuesta de trabajo se dieron cambios altamente significativos dentro del proceso formativo de los educandos del grado primero uno, (1-1), de la institución educativa Fe y Alegría la Paz, en cuanto a los procesos de lectura y escritura que corresponden especialmente a este nivel de escolaridad, lográndose establecer en primera instancia un dialogo más asertivo entre los estudiantes y las docentes líderes de la propuesta investigativa; a través del intercambio de un dialogo, que fluye a partir de la interacción de los diferentes actores del proceso educativo, mediado por el juego digital y no digital, lo cual genero un ambiente de aprendizaje mucho más ameno y propicio, que conlleva a la construcción colectiva de saberes, al desarrollo de habilidades comunicativas, escriturales, de índole interpretativo, cognitivo, propositivo, argumentativo, se generó en los aprendices además un pensamiento más consciente, libre y espontaneo frente al proceso lecto-escritor, encontraron nuevos espacios de comunicación, compartieron información académica de interés, se pusieron de acuerdo en las formas de compartir y construir conocimientos, se fortaleció el nivel de responsabilidad en la realización de compromisos extracurriculares, entre otros.

Es importante mencionar además que de acuerdo a las condiciones actuales por las que atraviesa el mundo en general, debido a la emergencia sanitaria provocada por el virus:COVID-19”, el sector educativo se vio altamente involucrado y afectado, teniendo en cuenta que se pasó de una educación presencial, a una educación de carácter virtual, lo implico realizar cambios en tiempos y espacios muy reducidos, lo que conlleva desde las directrices presidenciales, Ministerio de Educación Nacional, secretarias de educación municipales y entorno a estas el despliegue de rectores , directivos, docentes, estudiantes y la comunidad educativa en general, a reinvertirse en cuanto a la manera de concebir la educación, desde esta perspectiva de cambio, la propuesta investigativa a pesar de la situación presentada, realizó de manera consciente, oportuna y eficaz los ajustes necesarios para alcanzar de manera significativa los objetivos establecidos dentro de la propuesta de trabajo, realizándose un despliegue acciones y estrategias educativas que involucraran el

juego digital y no digital y que dieron respuestas no solo a la situación de emergencia presentada como tal, sino que se favoreció principalmente el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado primero, donde se evidenció que los aprendices asumirán una conciencia fonética y fonológica adecuada para su nivel de escolaridad, mayor adquisición de vocabulario, fluidez al momento de leer, comprensión de lectura, construcción de oraciones y cohesión entre ellas para establecer relación unas con otras, desarrollo de la atención y la concentración, se observó además mayor interés y motivación al momento de interactuar con el conocimiento.

Los estudiantes además contaron con el acompañamiento de las docentes durante jornadas de trabajo diferentes al horario escolar y de acuerdo a la contingencia presentada, se abrieron diferentes espacios interactivos por medio de varias plataformas, aplicativos y aplicaciones como: zoom, meet, video llamadas, llamadas, algunos encuentros presenciales con los respectivos permisos y protocolos de bioseguridad establecidos, se compartieron diversidad de material digital y no digital para desarrollar, fortalecer y potencializar los procesos de lectura y escritura, como juegos, guías, links con información de carácter educativo. Los celulares y demás dispositivos electrónicos fueron de uso más pedagógico e intencionado hacia el logro de un aprendizaje más consciente, estructurado y con un alto nivel de aceptación por parte de los educandos, observándose un buen porcentaje de estudiantes, no solo comprometidos con su formación académica en general, sino de manera especial con el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura.

Finalmente el uso de juegos digitales tales como: portal educativo: Árbol ABC, ruleta del abecedario, juego digital de asociación: relacionando las palabras con la imagen, completar palabras, actividades programadas y dinamizadas con el dispositivo electrónico” tomi”, entre otros y juegos no digitales como: crucigramas, sopas de letras, bingos de palabras, rompecabezas, trabajo pedagógico con títeres, loterías, sílabas móviles entre otros permitieron alcanzar en los educandos niveles de desarrollo y fortalecimiento de habilidades lecto-escritoras verdaderamente significativas ya que el proceso evidenció:

- Mejoras en la capacidad de escucha, atención y concentración.
- Expresión oral y escrita fluida.
- Mayor nivel de creatividad e imaginación al momento de desarrollar las actividades propuestas.
- Claridad y afectividad al elaborar palabras, frases y oraciones cortas para comunicar ideas.
- Buen nivel de interpretación y comprensión a partir de la lectura de pequeños textos literarios.
- Fortalecimiento de la ortografía y vocabulario.
- Se evidenció actitudes de respeto y tolerancia por la diferencia de pensamiento a partir de la exploración de la literatura infantil mediada por el juego digital y no digital.
- Mayor participación y trabajo colaborativo que permitió la construcción colectiva de saberes a partir del juego de roles entre otros.
- Asertividad por parte de los estudiantes al momento de hacerse participe en los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura, medida por juegos digitales y no digitales, asumiendo actitudes de responsabilidad, dinamismo, trabajo en equipo, entre otros.

En relación con lo anteriormente expuesto, el nivel de interactividad con los contenidos, actividades y herramientas de trabajo mencionadas, la totalidad de la población con la cual se llevó a cabo el estudio, opina que el involucrar los juegos digitales y no digitales dentro de la enseñanza de la lectura y la escritura para el nivel de primero, no solo potencializa dichas habilidades, sino que además permite el acceso de manera sencilla a diferentes herramientas, facilitando el desempeño de los estudiantes y la motivación para desarrollar las actividades propuestas y la manera como están planteadas las actividades les motivan a participar activamente en los procesos de aprendizaje.

Según lo señalado anteriormente, y de acuerdo a los resultados obtenidos de esta propuesta, el impacto puede extenderse a los diferentes niveles de escolaridad de la básica primaria y posiblemente en el nivel de bachillerato, es decir que pueda llegar a ser

implementada y considerada como una nueva forma de concebir el modelo educativo que se desarrolla actualmente : “ Escuela Activa Urbana” y que sin duda alguna puede enriquecer en gran medida las prácticas pedagógicas en pro de una formación de alta calidad para su comunidad educativa en general, teniendo en cuenta que dicha propuesta investigativa, está en correspondencia con los principios y filosofía educativa de la Institución.

BIBLIOGRAFÍA

- Secretaría de Educación de Honduras. . (s.f.). *Juego de Asociación*. Obtenido de <https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/c171493/Textos%20Escolares/Honduras/aeh-juego-de-asociacion-instructivo.pdf>
- Adams, Finn, Moes, Flannery, & Rizzo. (2009). The virtual reality classroom. *Childneuropsychology*, 15, 120-135.
- Andrade, M., & Moreno, D. (2017). *LEER Y ESCRIBIR EN TIEMPOS DE LAS NUEVAS*. Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v11n1/art04.pdf>
- Araujo, & Shadwick. (2008). *Tecnologia educacional*. Barcelona.
- Arias, J. N. (2010). *La adquisición de la lecto-escritura en el primer grado de educación básica primaria*. . Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/27203.pdf>
- Ausubel, D. (1976). *Psicologia Educativa*. México: Trillas.
- B, B., & Bricklin M. (1998). *Causa psicologica del bajo rendimiento escolar*. México.
- Baelo, R. Á., & Álavarez Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de educación*, 5-10.
- Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de Educación*, 5 - 10.
- Bandera, P. F. (2003). *Programa general de acciones recreativas para dolescentes, jovenes y adultos*. Bogotá.
- Barreto, M. (2010). *Consideraciones ético-metodológicas para la*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v9n2/v9n2a11.pdf>
- Bauselas Herreras, E. (14 de Enero de 2004). *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)LA DOCENCIA A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN–ACCIÓN*.

Recuperado el 15 de junio de 2020, de LA DOCENCIA A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN–ACCIÓN: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2871>

Benavides, G. Z. (1998). *Lúdica: Una opción para comprender*. Caldas.

Betancur, M. (16 de Julio de 2002). *Al tablero*.

Bravo. (1991). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar*. Santiago de Chile.

Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R. (24 de Junio de 2014). *El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora*. Recuperado el 12 de Marzo de 2020, de <https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/627>

Camacho Ballestas, R. (12 de febrero de 2015). *Relación entre tic y la adquisición de habilidades de lectoescritura*. Recuperado el 14 de marzo de 2020, de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/investigacion/article/viewArticle/7398>

Castro Caballero , D., Marimón López , R., Marimón , R., & Montes Rivera , G. (9 de octubre de 2016). *Juguemos con ABC: estrategia lúdico pedagógica para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños de 5 a 7 años*. Recuperado el 15 de marzo de 2020, de <http://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2587?show=full>

Cominetti, & Ruiz. (1997). *Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el genero*. Honduras.

Contreras Molano, F., Ortiz Ortiz, C. L., & Rozo Prieto, L. (2015). *El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero d de la casa Bosco V*.

Contreras, F., Ortiz, C. L., & Rozo, L. C. (1 de febrero de 2006). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CERO D DE LA CASA BOSCO V*. Recuperado el 21 de marzo de 2020, de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/38439.pdf>

Echeverry, J. H., & Gómez, J. (2009). *Lúdica del maestro en formación*.

- Fajardo, G. P., & Riasgos Erazo, S. C. (Enero - Abril de 2011). PROPUESTA PARA LA MEDIACIÓN DEL IMPACTO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA. *Educ.Educ*, 14(1), 169-188. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v14nl/vl4n1a10pdf>
- Fundación LUKER . (2018). Obtenido de <https://fundacionluker.org.co/fundacion/conocenos/>
- Gallego. (1997). Las estrategias cognitivas en el aula. Madrid.
- Garcia, & Magaz. (2000). Actualidad sobre el TDA-H.
- Genovard, Gotzens, & Montané. (1987). Psicología de la educación. Barcelona.
- Gibson, J. (2008). Los sentidos considerados como sistema de percepción. Boston.
- Gómez, M. d., & García Gómez, A. (Enero - Junio de 2013). PROGRAMA DE ENSEÑANZA LUDICA: Un espacio para todos. *Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(10). Obtenido de <http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/educacion/C27.pdf>
- Goróstegui. (1997). Síndrome de déficit de atención con hiperactividad.
- Guido, L. M. (2009). *Tecnología de la información y la comunicación*. Argentina.
- Gutierrez, B. Y., & Reyes, O. S. (17 de agosto de 2015). *Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado 1º de la Institución educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres de la ciudad de Cartagena*. Recuperado el 14 de marzo de 2020, de <http://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2556>
- Hernandez Sampieri, R. (2017). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). Mexico: Mc Graw Hill Education. Recuperado el 11 de junio de 2020, de [file:///E:/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20-%20Hernandez%20Sampieri%20\(6ta%20edicion\)%20\(1\).pdf](file:///E:/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20-%20Hernandez%20Sampieri%20(6ta%20edicion)%20(1).pdf)
- Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior ICFES. (2019). *Icfes Interactivo* . Obtenido de <https://www2.icfesinteractivo.gov.co/resultados.php>

- kemmis. (1998). www.ipes.anep.edu.uy/documentos/libre_asis/investigaciones.pdf. Recuperado el febrero de 26, de www.ipes.anep.edu.uy/documentos/libre_asis/investigaciones.pdf
- Kemmis, S. (1988). *Como planificar la investigación acción*. Recuperado el 26 de febrero de 2016, de www.ipes.anep.edu.uy/documentos/libre_asis/investigaciones.pdf
- Kinsbourle, & Kaplan. (1990). Problema de atención y aprendizaje en niños. México.
- Latorre, A. (2003). www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=antonio%20latorre%202003. Recuperado el 18 de marzo de 2016, de www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=antonio%20latorre%202003
- León, E. (2016). *La Importancia de la Tecnología*. Obtenido de <http://ahoranews.net/la-importancia-de-la-tecnologia/>
- Leyva, G. A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Litwin, E. (Diciembre 2007). *Cuadernos de Investigación Educativa*. Uruguay: Publicación anual del Instituto de Educación.
- Marina, G. G., & César, M. B. (2010). *Importancia de las TIC en la educación básica regular*. Obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n25/pdf/a12v14n25.pdf
- Mariño, J. C. (Octubre de 2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. *Universidad y sociedad del conocimineto*, 5(2). Obtenido de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/gonzalez.pdf>
- Matlin, M. (1996). SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN. *Prentice Hall*, 554.
- Ministerio de Educacion Nacional . (2013). *Competencias TIC Para el Desarrollo Profesional Docente*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

- MinTIC en los Medios. (2019). *Lo que tiene que saber sobre la nueva Ley TIC*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/MinTIC-en-los-Medios/102644:Lo-que-tiene-que-saber-sobre-la-nueva-Ley-TIC>
- MX, E. d. (10 de febrero de 2014). *Definición MX*. Recuperado el 17 de julio de 2020, de <https://definicion.mx/lectoescritura/>
- Natale, V. D. (1990). Estilo de aprendizaje y rendimiento académico. *Estilo de aprendizaje*, 1(5).
- Orjales. (1998). Deficit de atención con hiperactividad. Madrid.
- Oviedo, G. L. (2004). La definicion del concepto de percepción en psicologia con base en la teoria de Gestalt. *Revista de estudios sociales*, 89-96.
- Peregrino, A. (2019). *La importancia de la tecnología en la educación*. Obtenido de <https://www.knotion.com/news/la-importacia-de-la-tecnologia>
- Pineda. (1996). Disfunción ejecutiva en niños con transtorno por deficit de atención con hiperactividad. *Revista neurológica Colombiana*, 16-25.
- Pinzón Robayo, Y. (23 de agosto de 2012). *Uso de las Tecnologías de la información y la comunicación para la enseñanza de la lectura*. Recuperado el 20 de enero de 2021, de https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/571716/DocsTec_12674.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Price, M. S., & Henao Calderón, J. L. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Universidad de La Salle. Fundación Universitaria del Área Andina*, 9(1), 89. Obtenido de <http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/sv/article/view/221>
- Quintero. (2009). Avances en el transtorno por deficit de atención e hiperactividad. *Revista actas esp psiquitria*, 9(6), 352-358.
- Quiroga, G. (2006). METODOS ALTERNATIVO DE CONFLICTOS: PERSPECTIVA MULTIDICIPLINAR. En Q. Gonzalo, *METODOS ALTERNATIVO DE CONFLICTOS: PERSPECTIVA MULTIDICIPLINAR* (págs. 113 -129). Bosnia de Sarajevo: Editorial URG.

- Ramírez, C., & Rivera, N. E. (13 de Agosto de 2020). *Google documentos*. Recuperado el 2 de septiembre de 2020, de https://docs.google.com/forms/d/1dIORShx5vpm0tov5F8b2J3jyQMNU3CvX9IJv_zFRzbA/edit?edit_requested=true#responses
- Reyes León, T. d. (17 de marzo de 2015). *Tesis doctoral, Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de primaria*. Recuperado el 20 de enero de 2021, de <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>
- Saavedra, M. F. (2013). *Competencias TIC Para el Desarrollo Profesional Docente*. . Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf
- Scheel, J. E. (2000). *Roles alternativos de las tics en educación: sistema de apoyo al sistema de enseñanza aprendizaje*. Chile.
- Scheel, J. E., & Laval, E. (4,5 y 6 de Diciembre de 2000). Roles alternativos de TIC en educación: sistemas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje. *Ribie*. Obtenido de <http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2000/papers/048.htm>
- Skinner. (2009). *Aprendizaje y comportamiento*. Barcelona.
- Solomon. (2010). *Entorno de aprendizaje con ordenadores*. Barcelona.
- Souza, D. (2008). The impact when not diagnosed. *Revista Jbras psiquiatry*, 57(2), 139-151.
- TICS. (2012). *MARCO LEGAL DE LAS TIC EN COLOMBIA*. Obtenido de <http://ticcentroeducativosantateresa.blogspot.com/2012/04/marco-legal-que-sustenta-las-tic-en.html>
- Tovar Torres, M. A. (2016). *El juego como mediación de los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición*.
- Triana García, E., Cortés Otálora, F. A., & Portillo Vélez, L. M. (2015). *Investigación documental sobre el juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

- Universidad Nacional de Colombia. . (2020). *Derechos de autor*. Obtenido de <http://propiedadintelectual.unal.edu.co/acerca-de-pi/derechos-de-autor/>
- Valera, A. M. (2016). *CONCEPCIONES ÉTICAS SOBRE EL USO DE LAS TIC DE LOS*. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2870/T.G.%20Adriana%20Mar%C3%ADa%20Gil.pdf?sequence=1>
- Vargas, B. G. (2017). *La lectura y la escritura en la era digital*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/la-lectura-y-la-escritura-en-la-era-digital>
- Vergara Moreno , B., & Rodriguez , M. L. (2015). *Juegos didàcticos como recurso para fortalecer la lecto escritura en niños de tercer grado de primaria*.
- Vicente, E. (2018). *5 DEFINICIONES DE ÉTICA Y MORAL DE DIFERENTES AUTORES*. Obtenido de <https://www.periodicodigitalgratis.com/13775/5-definiciones-de-etica-y-moral-de-diferentes-autores-con131873>
- wehmeyer, M. (2008). *The intellectual disability construct and its relation to human functioning. Intellectual and Developmental Disabilities* . San Diego.
- Zabalza, M. A. (1987). *Areas, medios y evaluacion en la educacion infantil*. Madrid: Narcea S.A. Recuperado el 23 de agosto de 2020, de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

ANEXO A CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL USO DE IMÁGENES E INFORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES



CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRE(S), ACUDIENTE(S) O REPRESENTANTE(S) LEGAL(ES) DE ESTUDIANTE(S) MENOR(ES) DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UNDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser partícipe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular: 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo _____ con c.c. _____ de _____ He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) _____ perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado _____ jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

fecha



CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vázquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser partícipe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vázquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Ignita Comba Barbo con c.c. 103840460 manifiesto que he leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente no consentiré para que mi hijo(a) matteo quibbo Barbo perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz del grado 1-1 participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vázquez. He recibido copia de este procedimiento.

Comba Barbo S.
Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

03/06/2020

Fecha

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser participe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular: 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Idora Ximena Gómez con c.c. 1.053.889.820 de manizales He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Nicolas Belanrooth Gomez perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado 4-1 jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

Idora Ximena Gómez
1.053.889.820
Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

03/08/2020

fecha

CONSENTIMIENTO INFORMADO**PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.**

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UNDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser participe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Maria Yesica R.H. con c.c. 1053794733 de Manizales He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Juliana Arias Romero perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado 1º 1 jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

Maria Yesica Romero

03/08/2020

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

fecha



CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada : "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser participe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Oluz Mary Alzate Martinez con c.c 30309542 de Manizales He
ido el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis
eguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a)
Alegan Gutierrez Cardenas perteneciente a la institución educativa
y Alegría la Paz, del grado 1-1 jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras
talina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.



na del padre/ madre/ acudiente del menor

03/08/2020

fecha

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser participe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

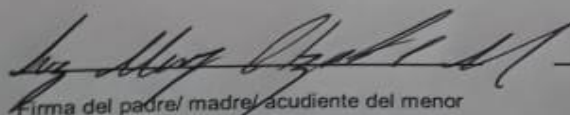
Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Mary Alzate Martinez con c.c. 30307542 de Manizales He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Megan Gutierrez Cardenas perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado 1-4 jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.


Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

03/08/2020

fecha

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARIENTES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Consentimiento informado sobre el procedimiento de investigación

Las docentes **Catalina Ramírez Murillo** y **Nelly Esmeralda Rivera Vásquez** se encuentran realizando la investigación en Tecnología Educativa Aplicada a la Educación en la Universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser partícipe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: **Tatiana Inés Navas Gómez**. Celular: 3002857208.

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270-54.

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo LUZ ADRIANA AUIA con c.c. 30.404.776 de MANIZALES He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) ALISON SARAY GARCIA AGUDELO perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado 1º1 jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras **Catalina Ramírez Murillo** y **Nelly Esmeralda Rivera Vásquez**. He recibido copia de este procedimiento.

LUZ ADRIANA AUIA

03/08/2020

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor.

fecha



CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal,

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser partícipe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular: 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Jhon Mario Espinosa con c.c. 1090332897 de Quinchía He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Juan José Sabalera Arias perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado _____, jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

03/08/2020

fecha



**Universidad
de Santander**
UDES



CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la Universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser participe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Beatriz Arias con c.c. 24313242 de manizales

leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a)

Laura Xiomara Toro perteneciente a la institución educativa

Fe y Alegría la Paz, del grado 1-1 jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

Beatriz Arias

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

03/08/2020

fecha

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal,

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser participe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Beatriz Arias con c.c. 24313242 de Manizales He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Melany Zapata perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado _____ jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

Beatriz Arias

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

03/08/2020

fecha

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.

Estimado padre/ madre o acudiente legal,

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada: "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser participe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

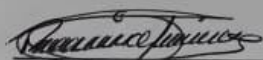
Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo RUBIELA MARIN-S con c.c. 25221098 de VICTORIA CO. He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) MARIO JOSE BASABE ORILLO perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado 1. jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

 MARIO JOSE B.A

03/08/2020

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

fecha

CONSENTIMIENTO INFORMADO**PADRES, ACUDIENTES O REPRESENTANTES LEGALES DE ESTUDIANTES MENORES DE 18 AÑOS.**

Estimado padre/ madre o acudiente legal.

Las docentes Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez se encuentran realizando la maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la universidad de Santander (UDES), por lo tanto se encuentran adelantando una investigación denominada : "El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de primer grado", cuyo objetivo principal es fortalecer el proceso aprendizaje de la lecto-escritura en estudiantes de primer grado utilizando como estrategia principal el juego digital y no digital. Dadas las consideraciones anteriores solicitamos de manera atenta y respetuosa la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente de esta investigación.

El estudio consiste en que su hijo(a) realice actividades como:

- Desarrollar guías de estudio relacionadas con el tema de la investigación.
- Manipular con asesoría y acompañamiento del docente material lúdico pedagógico, tanto de índole digital como no digital.
- Contestar encuestas, test, y otros formularios.
- Ser partícipe de fotos y videos que serán utilizados exclusivamente con fines educativos, para obtener evidencia del trabajo de los estudiantes.
- Realizar entrevistas sencillas sobre la apreciación y disposición frente al proceso investigativo.

La participación es voluntaria, usted y su hijo(a), tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si presenta dudas sobre esta investigación se puede comunicar con la docente asesora del proceso investigativo y con cada una de las docentes que lideran dicha investigación.

Docente asesora: Tatiana Inés Navas Gómez. Celular 3002857208

Docentes líderes del proceso investigativo:

Catalina Ramírez Murillo celular 3113481396

Nelly Esmeralda Rivera Vásquez celular 31172270 54

Si desea que su hijo(a) participe favor llenar la siguiente información:

AUTORIZACIÓN

Yo Marby L. Ortega García con c.c. 30403192 de Manizales. He leído el procedimiento descrito arriba. Las investigadoras me han explicado el estudio y han contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Emilio Rodríguez Ortega perteneciente a la institución educativa Fe y Alegría la Paz, del grado 1º jornada de la tarde, participe en el estudio de las investigadoras Catalina Ramírez Murillo y Nelly Esmeralda Rivera Vásquez. He recibido copia de este procedimiento.

Marby L. Ortega G.

Firma del padre/ madre/ acudiente del menor

03/08/2020

fecha

ANEXO B ENCUESTA



Encuesta a estudiantes de primer grado- Fe y Alegría la Paz-Manizales

Píde a tus papás que te lean las preguntas y tu las vas a responder:

*Obligatorio

“EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO”



Docentes que intervienen: Nelly Esmeralda Rivera y Catalina Ramirez M.



COLEGIO FE Y ALEGRÍA
LA PAZ

Nombre *

Tu respuesta

¿Te gusta jugar? *


☐ No


☐ Sí

¿Te gusta cuando la profesora te narra cuentos? *


☐ No


☐ Sí

¿Sabes escribir tu nombre completo? *


☐ No


☐ Sí

¿Cuál de estos cuentos te gusta más? *


☐ Caperucita roja


☐ Los 3 cerditos


☐ Caperucita roja


☐ Los 3 cerditos

¿Te gusta jugar en el computador o en el celular de tus papás? *


☐ No


☐ Sí

¿Te gustaría aprender a escribir y a leer jugando? *


☐ No


☐ Sí

¿En tu casa te leen cuentos o te narran historias? *



☐ No



☐ Sí

¿Qué prefieres, jugar en el computador o con todos tus juguetes? *



☐ Computador



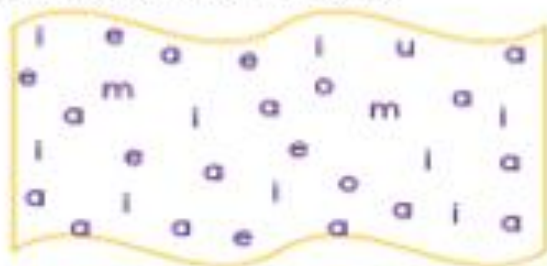
☐ Juguetes

Enviar



Nombre: _____

1. Encierra con color rojo las vocales que encuentres



2. Escribe al frente de cada letra una palabra que empiece con la misma

m:

t:

p:

l:

v:

n:

3. Relaciona la vocal i con las palabras que la contienen

i

iglesia

iguana

manzana

espina

4. Al frente de cada imagen, escribe el nombre que le corresponde





"EL JUEGO DIGITAL Y NO DIGITAL COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL PROCESO APRENDIZAJE DE LA LECTO ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO"



5. En cada dibujo elijo la palabra correcta . Señala la respuesta.



Paloma
Conejo
Lirio
Comida



Copa
Payaso
Mesa
papagayo



Caja
Cama
Caña
Casa



Camisa
Capilla
Casilla
corona

6. Lee y transcribe el siguiente texto

La mula tira la carreta
Mi mamá cose mi camisa rota
Tu perro corre a mi lado
dame ese caramelo de coco
Ese médico cura mi cara

7. Escribe tu nombre completo y apellido

ANEXO C PANTALLAZOS DE JUEGOS INTERACTIVOS