EL ABCDARIO UN JUEGO DE PALABRAS Y LAS TIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA, EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA.

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES

CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES

BOGOTÁ

15 DE MARZO 2021

EL ABCDARIO UN JUEGO DE PALABRAS Y LAS TIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA, EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA.

MARIA EUGENIA HERRERA CAMACHO

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

Director

IRLESA INDIRA SÁNCHEZ MEDINA

Máster en Educación y Doctorada en E-learning

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES

CAMPUS VIRTUAL CV-UDES

BOGOTÁ

15 DE MARZO DE 2021

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Elba Viviana Rueda Ordoñez

Bogotá, 15 de marzo de 2012.

Universidad de Santander UDES	UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL – CVUDES MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADA A LA EDUCACIÓN **CARTA DE ENTREGA DE TRABAJO DE GRADO**	CV CAMPUS VIRTUAL UDES

Yo, **Herrera Camacho Maria Eugenia,** mayor de edad, vecino de Bogotá, identificado con cédula de ciudadanía número **52304949** expedida en **Bogotá**, actuando a nombre propio, en mi calidad de autor(a) del trabajo de grado, denominado: **EL ABCDARIO UN JUEGO DE PALABRAS Y LAS TIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA, EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA,** hago entrega del ejemplar respectivo y de sus anexos de ser el caso, en formato digital o electrónico y autorizo a la UNIVERSIDAD DE SANTANDER – UDES, para que en los términos establecidos en la ley 23 de 1982, ley 44 de 1993, decisión Andina 351 de 1993, decreto 460 de 1995, el estatuto de propiedad intelectual de la Universidad de Santander, acuerdo académico 30 del 4 de diciembre de 2013, y demás normas generales sobre la materia, utilice y use en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución que me corresponden como creador de la obra objeto del presente documento.

PARÁGRAFO: La presente autorización se hace extensiva no solo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato virtual, electrónico, digital, óptico, uso en red, internet, extranet, intranet, etc. y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

EL ESTUDIANTE-AUTOR, manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y la realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es de su exclusiva autoría y detenta la titularidad sobre la misma.

PARÁGRAFO: En caso de presentarse cualquier reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión, EL ESTUDIANTE-AUTOR, asumirá toda la responsabilidad, y saldrá en defensa de los derechos aquí autorizados; para todos los efectos la Universidad actúa como un tercero de buena fe.

Para constancia se firma el presente documento a los **15** días del mes de **Marzo** de 20**21**.

EL ESTUDIANTE - AUTOR:

Firma

Nombre Maria Eugenia Herrera Camacho.

CC 52304949

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-1-2020-1337-ASF1	
FECHA	23-Marzo-2.021
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Herrera Camacho Maria Eugenia
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Sanchez Medina Irlesa Indira
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Rueda Ordoñez Elba Viviana

TITULO DEL TRABAJO DE GRADO:

EL ABCDARIO UN JUEGO DE PALABRAS Y LAS TIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA, EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA.

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.	Demuestra apropiación de los resultados, expresa y argumenta el cumplimiento de los objetivos. Las conclusiones merecen más atención para defender su ejercicio investigativo.
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.	Entre los beneficiarios directos está la comunidad participante y la institución educativas. Aporta al campo de la educación y de las prácticas docentes. La estudiante lo manifiesta con gran satisfacción.
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.	La sustentación se apoya con presentación en ppt como apoyo al discurso, siguiendo el rigor del proceso investigativo.
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.	Expresa de forma natural y académica la investigación realizada. Responde a las preguntas realizadas.

Calificación Director : 4.0 (Número) **CUATRO PUNTO CERO** (Letra)

Calificación Evaluador: 4.0 (Número) **CUATRO PUNTO CERO** (Letra)

Calificación Definitiva: 4.0 (Número) **CUATRO PUNTO CERO** (Letra)

OBSERVACIONES GENERALES

La estudiante realiza la sustentación y defensa de su trabajo de grado en los tiempos y con las características requeridas. Se hacen preguntas para ampliación y mayor detalle de aspectos de la investigación.

ESTUDIANTE:
(Autor de Trabajo de Grado):

(Firma)

María Eugenia Herrera C.
(Nombre)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:

(Firma)

Dedicatoria

Inicialmente le dedico esta meta Dios quien me dio los medios y la fortaleza para iniciar y culminar a pesar de todos los obstáculos.

A la universidad por ser partícipes de esta oportunidad de darnos los conocimientos para transmitirlos a nuestros estudiantes.

A mi gran compañera, amiga, cómplice en este proceso de superación **Sandra Torres,** quien con su fuerza me impulso para poder iniciar y culminar este proceso.

A mi familia, madre, hermanos y mis hijos a quienes son mi motor, por el apoyo incondicional que me dan día a día.

María Eugenia Herrera Camacho.

Agradecimientos

Doy gracias primeramente a nuestro señor, quien permite cosas buenas en nuestras vidas, quien da oportunidades para superarme y darnos las bendiciones que necesitamos a mí y a mi familia.

A mi familia por ser el pilar fundamental de mi vida para poder cumplir las metas propuestas, a mi hermano **Oscar Herrera**; quien es más que mi hermano, es el cómplice de todas mis locuras, a mi madre por todos sus sacrificios para ser quien soy en este momento.

Agradezco a mi gran impulsora para obtener este título, **Sandra Torres**, que con su ayuda y sin pedir nada a cambio, compartió sus conocimientos y su tiempo para que este proyecto culmine de manera excelente.

A la **Universidad de Santander UDES-CV**; por brindar los conocimientos para brindarlos a nuestros estudiantes y darles experiencias nuevas e innovadoras para suplir sus necesidades académicas, logrando una enseñanza significativa acorde con su edad.

Por ultimo y no menos importante al Colegio Nuevo Chile I.E.D, encabezado por el señor rector **Mag. Richard John Ladino**, quien, con su autorización y don de ser una persona excepcional, en todas sus áreas, tanto personal como laboral y sus conocimientos se logró la implementación del proyecto de investigación, para dar nuevas estrategias para una educación de calidad; a mis angelitos los niños y niñas del nivel Jardín 03, por ayudarme a cumplir mi meta en este proceso y en este año tan fuerte para todos.

CONTENIDO

Pág

INTRODUCCIÓN **14**

1 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO **16**

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 16
1.1.1 Descripción de la situación problema 16
1.2 ALCANCE 29
1.3 JUSTIFICACIÓN 31
1.4 OBJETIVOS 32
1.4.1 Objetivo general 32
1.4.2 Objetivos específicos 33

2 BASES TEÓRICAS **34**

2.1 ESTADO DEL ARTE 34
2.2 MARCO REFERENCIAL 37
2.2.1 Marco Teórico 38
2.2.2 Marco Conceptual 42

3 DISEÑO METODOLÓGICO **44**

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN 44
3.2 HIPÓTESIS 44
3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS 45
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS 45
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA 47
3.5.1 MUESTRA 47
3.6 PROCEDIMIENTO 48
3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 50
3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS 52

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS **54**

5 DIAGNÓSTICO INICIAL **55**

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN **63**

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA 63
6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO 68
6.2.1 Herramienta pedagógica con juegos digitales y no digitales. 68
6.3 IMPLEMENTACIÓN 70

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS **87**

7.1 FORMULARIOS....88
7.2 CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN MUESTRA....96
8 CONCLUSIONES....114
9 LIMITACIONES....116
10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS....118
10.1 IMPACTO....118
10.2 RECOMENDACIONES....119
10.3 TRABAJOS FUTUROS....120
BIBLIOGRAFÍA....121
ANEXOS....130
ANEXO A....130
ANEXO B....131
ANEXO C....133
ANEXO D....135

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Sistema Educativo Japones 17
Figura2. Sistema Educativo de Finlandia 18
Figura3. Sistema Educativo de Corea del sur 19
Figura4. Ciclo de Aprendizajes Iniciales en Francia 20
Figura5. Sistema Educativo de los EE.UU 20
Figura 6. Escala de Seguimiento ISCE anual 24
Figura7. Escala de Seguimiento Anual por Niveles 24
Figura8. Niveles de Desempeño por Asignatura 25
Figura9. Análisis Comparativo Anual a Nivel local 26
Figura10. Árbol de Problemas 28
Figura11 Instrumento de Recolección de Datos 56
Figura12. Intervención a un Fabuloso Proyecto 57
Figura13. Encuesta Sobre los Medios Tecnológicos 58
Figura 14. El Juego y las TIC 60
Figura15. Juegos Digitales y no Digitales 61
Figura16. Presentación del Proyecto 71
Figura17. Consentimiento Informado 72
Figura19. Juegos no Digitales 74
Figura20. Juegos Digitales ÁrbolABC 75
Figura21. Juegos Digitales Educaplay 75
Figura23. Encuesta de Caracterización 77
Figura24. Encuentros Sincrónicos 78
Figura25. Interacción de Juegos Digitales 79
Figura26. Interacción de Juegos Digitales 79
Figura 27. Interacción Juegos No Digitales 80
Figura 28. Interacción Juegos No Digitales 80
Figura29. Evaluación de las Aplicaciones 81
Figura30. Acercamiento a las Actividades Digitales 82
Figura31. Matriz DOFA 83
Figura32. Recolección de Evidencias 84
Figura33. Evaluación de las Nuevas Herramientas 85
Figura34. Reconocimiento del Proyecto 86
Figura35. Encuentros Virtuales 87
Figura36. Edades de Estudiantes 98
Figura37. Nacionalidad de los estudiantes 99
Figura38. Estrato Socioeconómico 100
Figura39. Barrios que Habitan 101
Figura40. Tipo de Vivienda 102
Figura41. Con quien Convives 102
Figura42. Tiempo Libre 103
Figura43. Tus hobbies 104
Figura44. Que te gusta hacer 105

Figura45. Medios Tecnológicos 106
Figura46. Juegos Digitales..... 107
Figura47. Encuesta de Satisfacción..... 107
Figura48. Aceptación de los Trabajos Realizados 108
Figura49. Interacción en la Plataforma..... 109
Figura50. Participación en la Investigación 109
Figura51. Contribución de la Investigación..... 110
Figura52. Fortalecimiento de los Aprendizajes..... 110
Figura53. Experiencias Significativas..... 111
Figura54. Fortalecimiento de Nuevos Saberes 112
Figura55. Continuidad de los Juegos Digitales 113
Figura56. Utilización de la Plataforma..... 113

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Aportes de los Diferentes Países.....21
Tabla 2. Teorías de Aprendizajes.....38
Tabla 3. Clasificación de Pedagogías y Enfoque Pedagógicos.....39
Tabla 4. Operacionalización de Variables.....46
Tabla 5. Planeación.....66

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A. 130
Anexo B. 131
Anexo C. 133
Anexo D 135

RESUMEN

TÍTULO: EL ABCDARIO UN JUEGO DE PALABRAS Y LAS TIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA, EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA.

Autor(es): María Eugenia Herrera Camacho

Palabras claves: Juegos digitales, Juegos no digitales, El Juego, Lectura, Escritura, Primera infancia, aprendizaje significativo.

Esta investigación se realizó en la ciudad de Bogotá, más exactamente en el Colegio Nuevo Chile Institución Educativa Distrital, con una población objeto de 24 estudiantes de primera infancia, del mismo modo, esta investigación se implementó durante cuatro meses con una metodología mixta, con formularios de Google, además se dieron espacios de participación a través de las TIC como herramienta didáctica, los juegos digitales y no digitales como metodología pedagógica en el proceso de lectura y escritura.

El presente proyecto indaga la importancia de la lectura y escritura en la primera infancia en los niños y las niñas del nivel de jardín 03; por ello se hace necesario generar orientaciones pedagógicas a través del juego como metodología didáctica en el desarrollo e inicio al proceso de lectura y escritura involucrando las TIC como generadoras de aprendizajes innovadores adquiriendo nuevos conocimientos significativos.

A lo largo del proceso, se superaron dificultades de conectividad, desmotivación y angustia generada por el covid-19, logrando un acompañamiento permanente, con palabras y mensajes motivadores de la docente apoyado en videos y mensajes pertinentes y oportunos, vía WhatsApp, los cuales ayudaban a fortalecer los vínculos familiares; en medio de este contexto, las TIC fueron las protagonistas en el proceso, cumpliendo la función de mediadoras, punto de encuentro, potenciadora de conocimientos y creadoras de nuevas estrategias para brindar los conocimientos a los estudiantes.

La comunidad educativa como: los estudiantes, las familias, los docentes, la institución, siguen en la construcción de un entorno educativo con procesos de aprendizaje más innovadores mediados por las TIC.

ABSTRACT

TITLE: "THE GAME AS A DIDACTIC STRATEGY FOR THE UNDERSTANDING OF READING AND WRITING, IN EARLY CHILDHOOD BOYS AND GIRLS". CLASSROOM PEDAGOGICAL PROJECT IN TIC EL ABCDARIO A GAME OF WORDS.

Author: Maria Eugenia Herrera Camacho

Keyword: Digital games, Non-digital games, Play, Reading, Writing, Early childhood, significant learning.

This research was carried out in the city of Bogotá, more precisely in the Colegio Nuevo Chile Institución Educativa Distrital, with a target population of 20 early childhood students, in the same way, this research was implemented for four months with a mixed methodology, with forms of Google, in addition there were spaces for participation through TIC as a didactic tool, digital and non-digital games as pedagogical methodology in the reading and writing process.

This project investigates the importance of reading and writing in early childhood for boys and girls at kindergarten level 03; For this reason, it is necessary to generate pedagogical guidelines through games as a didactic methodology in thedevelopment and beginning of the reading and writing process, involving TIC as generators of innovative learning, acquiring new significant knowledge.

Throughout the process, connectivity difficulties, demotivation and anguish generated by the covid-19 were overcome, achieving a permanent accompaniment, with words and motivating messages from the teacher supported by videos and relevant and timely messages, via WhatsApp, which helped to strengthen family ties; In the midst of this context, TIC were the protagonists in the process, fulfilling the role of mediators, meeting point, knowledge enhancer and creators of new strategies to provide knowledge to students.

The educational community such as: students, families, teachers, the institution, continue to build an educational environment with more innovative learning processes mediated by TIC.

INTRODUCCIÓN

La propuesta de investigación que se implementó en el colegio Nuevo Chile I.E.D, a través de una propuesta llamada el ABCDario un juego de palabras y las TIC como estrategia didáctica para la comprensión de la lectura y la escritura, en los niños y las niñas de primera infancia; el cual pretende fortalecer las bases de lectura y escritura en los niños y las niñas de una manera más lúdica y dinámica. La metodología para utilizar es de carácter mixto, con la finalidad de profundizar la caracterización de los niños y las niñas, propiciando un ambiente de confianza y respeto, donde ellos puedan expresar sus sentimientos, emociones, ideas de acuerdo con lo que pueden vivir en su entorno inmediato tanto en su vida familiar con en el entorno social o escolar.

Preparar a los estudiantes para potenciar su desarrollo integral, acompañando y favoreciendo diversas actividades en el proceso de la lectura y escritura de la primera infancia, generándole nuevas oportunidades de una educación necesaria para vivir una vida significativa como persona; aquí es donde se debe establecer un compromiso con toda la comunidad educativa, como docente investigadora, la institución y como base de conocimiento la Universidad de Santander, los cuales buscan un objetivo fundamental es la participación activa de los estudiantes, generando experiencias significativas en su proceso de educación formal, (Lineamiento, 2020) .

La incorporación de nuevas metodologías en el aula de clase basadas en las TIC, como mediadora en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los juegos digitales y no digitales se convierte en la mejor herramienta para potenciar los conocimientos previos de los estudiantes con ayuda de estas herramientas se pueden desarrollar un sin número de actividades lúdico, recreativas y pedagogías, que enriquecen las practicas docentes. Entre más innovadoras sean las clases el aprendizaje será aprendido de manera más fácil. Crear material pedagógico de apoyo, resulta muy útil en este proceso, ya que entre más dinámica, divertida y sencilla sea la forma como se presenta la actividad, los resultados se verán reflejados más rápidamente.

Los juegos no digitales dentro del recurso educativo ayudo a fortalecer el inicio del proceso de la lectura y la escritura en los estudiantes de primera infancia el cual se da inicio en el aula de clase, pero por la emergencia sanitaria declarada por el gobierno nacional en la circular N°20 del 16 de marzo de 2020, por el control y prevención del covid-19; determino la virtualidad en todos los procesos educativos, por ende la investigación se realizó de manera virtual; este cambio tan repentino permitió tanto a los docentes como a los estudiantes la interacción activa en el uso

de las herramientas digitales, fortaleciendo las actividades planteadas, fomentando un trabajo colaborativo con esta metodología los niños y las niñas son los que construyen su propio aprendizaje significativo. La forma de presentación de juegos memorísticos a través de las flashcards y la interacción de la plataforma, iniciando su proceso de aprendizaje de manera significativa involucrado los juegos digitales y no digitales.

En este informe tiene una estructura de 10 capítulos: 1. Presentación del trabajo: esta investigación está centrada en la falta de estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia, del Colegio Nuevo Chile sede B; en la localidad de Bosa, debido al bajo desempeño en los grados consiguientes. 2. Bases teóricas: en este apartado se realizará una corta descripción de diversas investigaciones internacionales como nacionales, con respecto al tema de la investigación como es el juego como herramienta y las TIC como mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura en los estudiantes de primera infancia. 3. Diseño metodológico: en este capítulo se podrá encontrar los objetivos, elementos, fases, entornos, actores, procedimientos, para la puesta en marcha de la investigación, así como plazos y tiempos determinados. 4. Consideraciones éticas: en esta sección se pueden encontrar las directrices que ayudan a diferenciar lo bueno y malo, para hacer lo mejor por la investigación y los que participan en ella de manera adecuada sin hacer uso de datos sin consentimiento de parte de ellos. 5. Diagnóstico inicial: aquí se podrá encontrar la caracterización de la población objeto de la investigación del proyecto De investigación El ABCDario un Juego de Palabras. 6. Estructura de la propuesta de intervención: en este apartado se podrá encontrar el cómo la investigación pretende que los niños y las niñas de primera infancia, fortalezcan su proceso de lectura y escritura por medio de las TIC y el juego como estrategia didáctica 7. Análisis e interpretación de datos: en este capítulo se evidencia el análisis realizado a la información recopilada en el proceso de implementación de la investigación realizada; proceso que conlleva a 8. Conclusiones: dentro de este capítulo se encontrará la reflexión de los resultados de la investigación, dando una explicación clara a las posibles soluciones al problema planteado antes y durante la realización. 9. Limitaciones: dentro de este apartado se podrá encontrar los alcances, restricciones para la ejecución de la investigación planteada. 10. Impacto y recomendaciones para investigaciones futuras: aquí se encontrará las sugerencias, recomendaciones, a la luz de los resultados evidenciados dentro de la investigación y la población objeto.

1 PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Como adquirir nuevos aprendizajes en la lectura y escritura, a través del uso de las TIC, por medio del juego del ABCDario como estrategia didáctica en los niños y las niñas de educación inicial del Colegio Nuevo Chile sede B?

La presente investigación se centra en la preocupación que existe por la falta de estrategias pedagógicas basadas en las TIC, para fortalecer el proceso de iniciación de la lectura y la escritura en los niños y las niñas de primera infancia, en la institución educativa Colegio Nuevo Chile sede B, de la Localidad de Bosa, del Distrito Capital, debido al bajo desempeño académico de los estudiantes en los grados consiguientes, se ve reflejada en la poca competencia que se presenta tanto dentro como fuera del aula y las consecuencias sicosociales que esto trae consigo. Por ello, por medio de los juegos digitales y no digitales, pretende poner en práctica todas sus habilidades, destrezas y cualidades aportando a su seguridad, autoestima y aprendizaje autónomo. (Romero Torres, 2017) plantea que el cambio educativo debe darse dentro de un orden social, que promueva reformas educativas donde el liderazgo docente logre mediante la participación consiente y critica cambios en su realidad social.

1.1.1 Descripción de la situación problema

las instituciones educativas, dentro de su misión y filosofía centran la calidad de su énfasis planeado al desarrollo integral, personal, social y futuro de sus estudiantes; de acuerdo con esto la primera infancia es la etapa más importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, con un periodo que va desde el nacimiento a los 8 años de edad, el cual constituye un momento único del crecimiento que desarrolla el cerebro, por ello es la base fundamental para crear nuevos conocimientos de manera lúdica, que sean significativos y perduren en su memoria, mejorando su proceso en la lectura y escritura en grados superiores.

Contexto Internacional:

Durante las últimas décadas los países iberoamericanos han abordado grandes retos educativos, como la alfabetización y escolarización obligatoria, a la falta de solucionar como asignatura pendiente la equidad de los sistemas educativos; esta última constituye actualmente uno de los mayores desafíos para el progreso social en el mundo. De este modo, las oportunidades educativas de las familias y los niños

y niñas que más se pueden beneficiar de la educación se ven reducidas, perpetuando los patrones de desventaja exclusión social (Ancheta-Arrabal, 2019).

Japón: está establecido según la ley Básica de Educación, que los niños entre 6 y 15 años deben de recibir la denominada futsū kyōiku (educación normal), la cual es imprescindible para prosperidad y subsistencia del país, también se debe proporcionarle los conocimientos que necesitan a medida que van creciendo los cuales les ayudara a desarrollarse como ciudadanos sanos de cuerpo, mente y el desarrollo de su personalidad; antes de la escuela, los niños entran en el jardín de infancia a la edad de los 3 años, esta etapa no forma parte del sistema educativo, la participación en este ciclo es de manera optativa y no gratuita. ”la era de la globalización no radica en la fuerza laboral de la población activa, sino en los conocimientos y la sabiduría”. (Rodriguez E. , 2020).

De acuerdo con Fuiji, el sistema educativo japones centra su misión en formar ciudadanos seguros de ellos mismos, para que puedan actuar con respeto, tolerancia y amor en una nación pacífica y democrática. La esencia del Sistema educativo con visión a fortalecer el proyecto de vida de los japoneses en lo cual lo argumenta (Zuñiga, 2018), fortalecer los procesos educativos y vivenciales para adquirir nuevos conocimientos, el cual es un factor clave para la disminución de las desigualdades educativas en los diferentes países.

Figura 1

Sistema Educativo Japones



Fuente: https://www.nippon.com/es/features/jg00072/

El sistema educativo japones está organizado por niveles en los cuales el estudiante puede ir preparando en un área específica, la cual podrá estudiarla en su etapa universitaria; por otra parte, los niños en sus primeros tres años escolares realizan en estudios y practicas relacionadas con la convivencia en la sociedad. La cual ayuda a afianzar sus normas y valores para una sana convivencia en la sociedad en la cual cada uno de ellos se desenvuelven.

Finlandia: La ley finlandesa establece que los niños deben asistir a enseñanza preescolar o realizar alguna actividad equivalente durante un año antes de que comience la escolarización obligatoria. La enseñanza preescolar (esiopetus) prepara al niño para la escuela básica. Por lo general, los niños van a preescolar a los 6 años y a la escuela de educación básica a los 7 años. El objetivo principal del Sistema Educativo es ofrecer igualdad de oportunidades a todos los ciudadanos del país, lo más importante son las personas y la educación, lo cual ayuda a potenciar y conseguir lo que ellos quieren ser. (Alarcon&Benito, 2019). Por los resultados obtenidos de las pruebas PISA, Finlandia es la campeona mundial de educación primaria y secundaria. El éxito es atribuido a diez factores que se pueden observar en la siguiente figura.

Figura2. *Sistema Educativo de Finlandia*



Fuente: https://www.aulaplaneta.com/2015/01/22/noticias-sobre-educacion

Corea del Sur: la educación en primera infancia no es obligatoria por ende no es gratuita, los jardines de infantes y guarderías inician desde los 5 a los 7 años, su atención es en las mañanas ofreciendo un comedor escolar, la educación

establecida por este país tiene un currículo en cual se basa en todos los establecimientos el éxito educativo se debe a una compleja interrelación de valores, donde posee unos atributos de carácter tradicional y conservador los cuales funcionan de manera eficaz lo cual no quieren imponer otros elementos educativos, puesto que tienen un equilibrio entre tradición y reforma. (Suk, 2015). Corea del Sur ha pasado de ser uno de los países más pobres y con mayor tasa de analfabetismo para convertirse en una de las potencias mundiales en economía y educación por ello en la siguiente imagen se puede observar a los factores que influencian efectivamente en los estudiantes.

Figura3. *Sistema Educativo de Corea del sur*

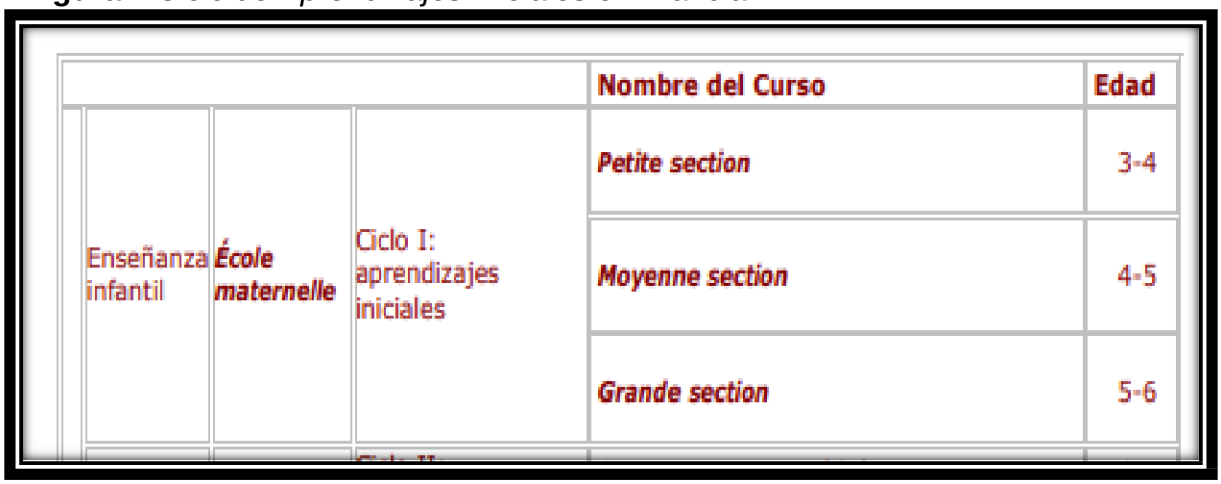


Fuente:https://www.aulaplaneta.com/2015/02/17/noticias-sobre-educacion/las-diez-claves-de-la-educacion-en-corea-del-sur-infografia/.

Francia: La educación en la primera infancia en este país no es obligatoria pero su ingreso es a partir de los 2 a 3 años e edad de los niños y las niñas, inicialmente pretende que los infantes aprendan el manejo rápido del idioma y lo básico de la lectura y la escritura por ende las matemáticas; a pesar de las diferentes reformas que han realizado en el sistema educativo se puede evidenciar que la educación en la primera infancia no es obligatoria y por ello no es de gratuidad y mucho menos

de importancia. Para este país la educación inicia desde la etapa de la primaria donde los niños y las niñas tiene la edad de 7 años en adelante. (Dutercq, 2016).

Figura4. *Ciclo de Aprendizajes Iniciales en Francia*



			Nombre del Curso	Edad
Enseñanza infantil	*École maternelle*	Ciclo I: aprendizajes iniciales	*Petite section*	3-4
			Moyenne section	4-5
			Grande section	5-6

Fuente:http://www.exteriores.gob.es/Consulados/PERPINAN/es/VivirEn/Documents/EDUCACION.pdf.

En los primeros objetivos educativos se pretende fomentar, a través de actividades lúdicas el desarrollo de la personalidad y su relación con el entorno y en el último ciclo se prepara para la transición a la educación formal, donde inicia el aprendizaje de la lectura, escritura y la aritmética; cómo se puede observar a continuación en la figura

Estados Unidos: (Early Childhood Education): Se ofrece a los infantes desde su nacimiento hasta su ingreso a la escuela (5 o 6 años), sin embargo, no es de carácter obligatorio y tiene una duración de 3 años. Esta educación ayuda al desarrollo integral entre los 3 y 4 años, para que estén listos para iniciarla escuela los 5 o 6 años; Los niños en edad preescolar que vengan de familias de bajos recursos pueden formar parte de los programas Head Start ofrece una educación preescolar de bajo costo administrada por el gobierno. (Pais, 2018).

Figura5. *Sistema Educativo de los EE.UU*



Fuente: https://www.cls-idiomas.com/sistema-educativo-estados-unidos

A continuación, se resumen los aportes a la investigación que aquí se convoca.

Tabla1. Aportes de los Diferentes Países

JAPON	FINLANDIA	COREA DEL SUR	FRANCIA	ESTADOS UNIDOS
Jardines de infancia es la primera institución a la que ingresan los niños desde los 3 años hasta antes del ingreso a la escuela primaria. Hay jardines nacionales, municipales y privados con subvenciones a los niños asistentes a los centros privados. La educación de jardín de infancia se basa en el juego, además aprenden cosas como tener una buena relación con los demás, ampliar el vocabulario, aprenden a leer y escribir correctamente. El enfoque educativo en primera infancia varía considerablemente, desde ambientes relajados que se	Los centros educativos para los niños de 0 a 7 años son en jornada completa dependiendo de las labores sociales de sus padres. Estos servicios no son obligatorios dependen del sistema educativo es un servicio voluntario y gratuito para los infantes. Los centros son de puertas abiertas para los niños que reciben atención de sus padres donde se ofrecen oportunidades de juego y socialización.	La educación es el motor del desarrollo, pues apuesta a la educación como medio para sacar al país de la pobreza, generando capital humano, contribuyendo al crecimiento económico del país. La enseñanza es gratuita, la escolarización puede llevarse a cabo tanto en centros públicos como privados, en el cual el gobierno dona recursos para contribuir a la permanencia, aunque el	Está integrado en el sistema de educación nacional y no presta ningún cargo adicional para los padres. Aceptan niños de 2 a 6 años, la cual es semejante a la educación infantil española; los niños asisten hoy con regularidad a pesar de que esta enseñanza no sea obligatoria. Posee un currículo definido por el gobierno central; la educación infantil en Francia posee consideració	El primer año de educación preescolar con frecuencia se llama prejardín de niños o maternal, mientras que el segundo año se llama jardín de niños o preescolar. Los educadores de la infancia se consideran especialistas que son entrenados y certificados. Los niños asisten a los programas de la infancia durante medio día, por lo

centran en el juego, hasta ambientes estructurados que se centran en la formación mental.	En Finlandia tienen el mejor sistema educativo del mundo por ello inician el proceso de lectura y escritura a partir de los 7 años.	kindergarten no está incluido en el plan de estudios.	n de servicio público, el cual garantiza su permanencia en todo el territorio.	general en la mañana. Se considera una etapa crítica de crecimiento y desarrollo educacional de los infantes y niños pequeños antes de iniciar la escuela regular.

Fuente: creación propia con base en (Salazar, 2020).

Desde los diferentes ángulos propios de cada país, se puede concluir que todos tienen algo en particular y es que la educación en la primera infancia no es priorizada, que esta como algo que se debe atender pero no está puesta como en primer lugar como la base fundamental de la educación formal, que hay centros especializados pero no son de gratuidad y en algunos lugares sus costos son elevados, en lo que todos se basan es que esta etapa es en la cual los niños y las niñas van a integrar y socializar los valores y normas a través del juego como potencializador en sus experiencias significativas que los llevaran a un éxito en su educación formal.

Contexto nacional.

A través de las investigaciones propuestas por las organizaciones de la OCDE (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico), UNESCO (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), que son organizaciones mundiales las cuales velan por la igualdad en la educación, presenta las pruebas internacionales (PISA), que se quieren implementar en todas las instituciones educativas, basadas en la educación como el eje central para la economía y el desarrollo sostenible de un país; es por todo esto que es fundamental para que la evolución del sistema educativo colombiano, siendo un marco de trabajo en el que intervienen y se combina el esfuerzo tanto estadísticos como de evaluadores de la educación. (Ibañes, 2004).

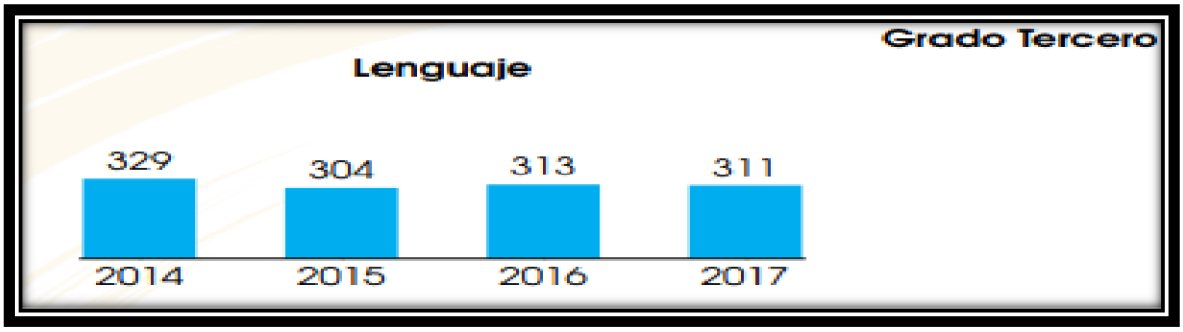
La propuesta permitirá identificar las dificultades que presentaron los estudiantes de grados más avanzados, del Colegio Nuevo Chile, en relación con la lectura y la escritura, las cuales se observaron en varios aspectos como la decodificación de los signos gráficos, lectura de combinaciones, reconocimiento de sonido y grafema, omisiones de letras, sílabas, palabras, sustituciones, inversiones de letras y sílabas, lectura silábica; las que permiten los procesos grafomotrices de la lectura y la escritura. “Esta problemática es muy importante ya que al observar los estudios internacionales como PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study o Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora), PISA (Programme for International Student Assessment, es decir, Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos). y SERCE (Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo), que evalúan aspectos del desempeño de los estudiantes como lectores y escritores, se ve un panorama poco favorable para el país y las pruebas nacionales como la presentación de las pruebas SABER” (evaluaciones que deben rendir todos los alumnos al finalizar el curso lectivo). (Mora, 2016).

La siguiente gran barrera con la que tropiezan algunas Instituciones de Educación Superior (IES) es el bajo grado de concienciación entre los estudiantes y los empresarios; por consiguiente, al profesorado no se le exige que cambie su modo de enseñar. Aunque se modificaran los métodos de enseñanza, otro obstáculo importante sería la naturaleza autónoma de las disciplinas académicas, que no se prestan al carácter generalista de la sostenibilidad. La capacidad para abordar estas cuestiones se ve mermada por los canales de comunicación de las Instituciones de Educación Superior (IES), tradicionalmente limitados. (Johnston, 2008)

Dentro de la Institución educativa Colegio Nuevo Chile sede B, según el estudio realizado por la profesora María Eugenia Herrera, en su especialización relacionada con La Aplicación de TIC Para la Enseñanza, se evidencia la necesidad de fortalecer el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura en los niños y las niñas de educación inicial. Teniendo en cuenta los resultados en las pruebas bimestrales que se realizan en los grados de segundo a quinto de primaria, donde los docentes de las áreas de español y literatura observan gran dificultad en la lectura, comprensión, redacción y complemento de oraciones, por medio de esta problemática en los comités académicos afirman que un gran porcentaje de estudiantes vienen con bases poco sólidas y otros que si apenas se defienden, los que tienen más conceptos sólidos se les dificulta realizar su proceso de lectura y la escritura, se realiza un estudio donde es necesario ejecutar un análisis sobre la conveniencia del uso de la TIC, no sólo como un dispositivo para evitar dicha problemática, en esta institución educativa Distrital, sino también para implementar un modelo de educación participativa en términos de enseñanza aprendizaje.

Es por todo esto que se hace necesario hacer un cambio de mentalidad y de métodos en los docentes y el currículo, para potenciar en una educación de calidad a nivel internacional, mejorar los resultados en las pruebas nacionales como son las pruebas SABER 11, seguir una misma línea como dicen el Índice Sintético de Calidad Educativa (ISCE), como en la figura 1 donde la Institución Educativa, tiene un déficit en los porcentajes propuestos para la actividad del día E, la cual pretende hacer una reflexión en el trabajo de aula con los estudiantes.

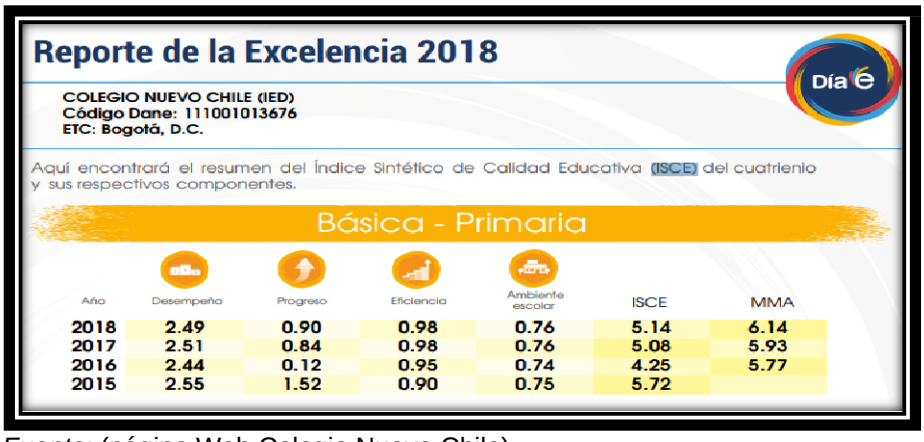
Figura 6. *Escala de Seguimiento ISCE anual*



Fuente: (página Web Colegio Nuevo Chile)

Esta figura 6, es un indicador el cual permite a la Institución educativa hacer los diversos seguimientos a los procesos de mejoramiento en sus diferentes componentes, el cual está basado en los resultados de los aprendizajes de cada uno de los estudiantes por medio de las pruebas nacionales, a través de estos resultados se realizara planes de mejoramiento para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa, iniciando desde el aula para potenciarlos en las pruebas saber.

Figura7. *Escala de Seguimiento Anual por Niveles*

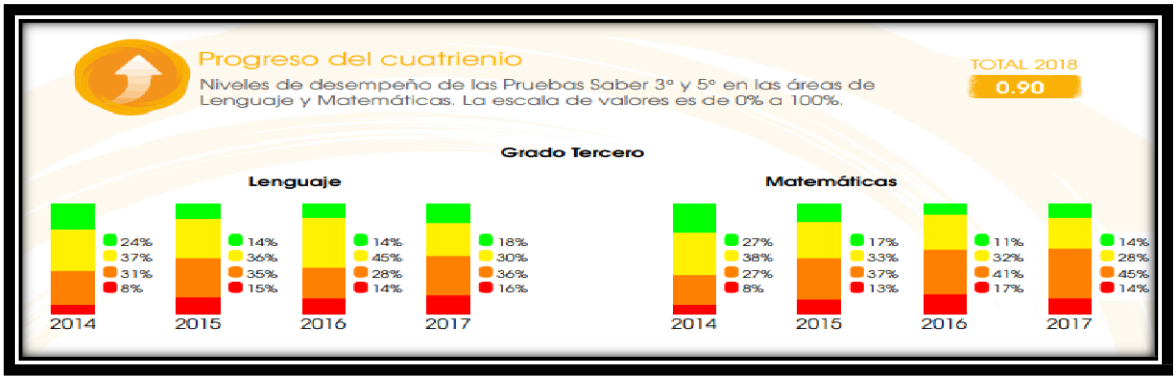


Año	Desempeño	Progreso	Eficiencia	Ambiente escolar	ISCE	MMA
2018	2.49	0.90	0.98	0.76	5.14	6.14
2017	2.51	0.84	0.98	0.76	5.08	5.93
2016	2.44	0.12	0.95	0.74	4.25	5.77
2015	2.55	1.52	0.90	0.75	5.72	

Fuente: (página Web Colegio Nuevo Chile)

Con esta figura 7, se puede evidenciar el bajo desempeño de los estudiantes que han tenido en cada una de las pruebas presentadas durante el periodo del cuatrienio, el cual se puede deducir a la falta de estrategias lectoras y escritoras en los grados anteriores; es por ello por lo que se hace necesario innovar actividades lúdicas, en las cuales se fortalezcan las bases del aprendizaje en la lectura y la escritura.

Figura8. *Niveles de Desempeño por Asignatura*

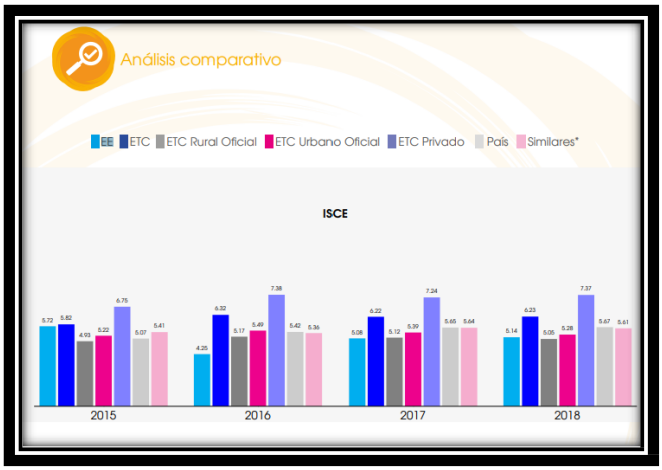


Fuente: página Web Colegio Nuevo Chile.

De acuerdo con esta figura 8, los estudiantes son evaluados por competencias en las cuales se dividen en lo que saben y no saben, donde la distribución hace referencia a lo bien y lo aceptable de los aprendizajes adquiridos dentro de la Institución Educativa y la metodología que los docentes tienen para impartir sus conocimientos, es válido el método tradicional, puesto que de ello se aprende muchas cosas, pero se pueden integrar con nuevas estrategias lúdicas en las cuales el aprendizaje de los contenidos sean interiorizados de una manera significativa.

la experiencia y observación directa en el proceso de la lectura y la escritura de los estudiantes, en el Colegio Nuevo Chile I.E.D, se evidencia una problemática de investigación que surge de la propia escuela: algunos de los estudiantes presentan dificultad para aprender a leer y escribir por la falta de procesos de enseñanza y aprendizaje dinámicos e innovadores. Dentro del proyecto de investigación "**el ABCDario un juego de palabras y las TIC como estrategia didáctica para la comprensión de la escritura y la lectura** ", se pretende integrar las TIC, en el aula de clase, por ello es necesario estructurar ambientes de aprendizajes donde los niños y las niñas adquieran nuevas experiencias, donde el objetivo fundamental es potenciar el desarrollo integral, haciendo uso de nuevas metodologías, para que nuestra educación sea de calidad no de cantidad, tanto los padres como la comunidad educativa estemos inmersos en una nueva era de la educación mediada por las TIC.

Figura9. *Análisis Comparativo Anual a Nivel local*



Fuente: página Web Colegio Nuevo Chile.

La implementación de las herramientas tecnológicas dentro de las prácticas educativas, harán que el proceso enseñanza aprendizaje sea mucho más rápido y enriquecedor para todos sus actores; adicional a ello, nos estaríamos capacitando constantemente, lo que permitiría ingresar a un mundo tecnológicamente activo y cambiante. En la institución educativa se cuenta con incalculable cantidad de material en físico, (en ocasiones hasta mal almacenado), lo que hace tediosa y demorada su búsqueda, el proceso de multicopiado, los métodos de calificación y el difícil manejo de sus resultados. (Gomez, 2015) El aumento del uso de tabletas, la gran variedad de aplicaciones educativas, su uso creciente por parte de los llamados “nativos digitales” (Presnsky, 2001), y su integración en el aula suponen un reto que debe hacer reflexionar a los docentes sobre las nuevas posibilidades que ofrecen en el aula y llevarles a integrar estas herramientas en su metodología diaria de trabajo.

1.1.1.1 Identificación del problema

En un gran porcentaje los niños y las niñas ingresan a las diferentes instituciones educativas públicas a iniciar el proceso de su educación formal a partir de los 4 años; en su ámbito familiar el acompañamiento académico es poco efectivo por su situación laboral, la falta de alfabetización a su vez su poco interés, dando la responsabilidad educativa a la escuela; de acuerdo con la investigadora, (Mendoza, 2002) “la escuela en contextos populares se constituyen en una construcción social conflictiva” por ello se deben generar cambios por medio de proyectos que involucren a los protagonistas desde su proceso integral.

Las instituciones educativas públicas en el ciclo de primera infancia está compuesto por 25 niños y niñas con una docente titular competente, con un grupo

interdisciplinar para trabajar en conjunto con los niños y las niñas con alguna deficiencia cognitiva y física; a su vez el acompañamiento por parte de las directivas como las orientadoras, coordinadores y rector del plantel educativo, por medio del convenio 1050 del 2013, las cajas de compensación familiar realizan un acompañamiento pedagógico fortaleciendo las dimensiones del desarrollo a través de los pilares de la educación inicial en el distrito capital. El número de estudiantes incrementan de 35 estudiantes en primaria y de 45 en bachillerato. El currículo y el plan de estudios pretende atender los requerimientos planteados por el ministerio de educación nacional, en muchos casos los estudiantes no culminan su proceso educativo y los que los terminan no tienen la capacidad económica de continuar con sus estudios profesionales.

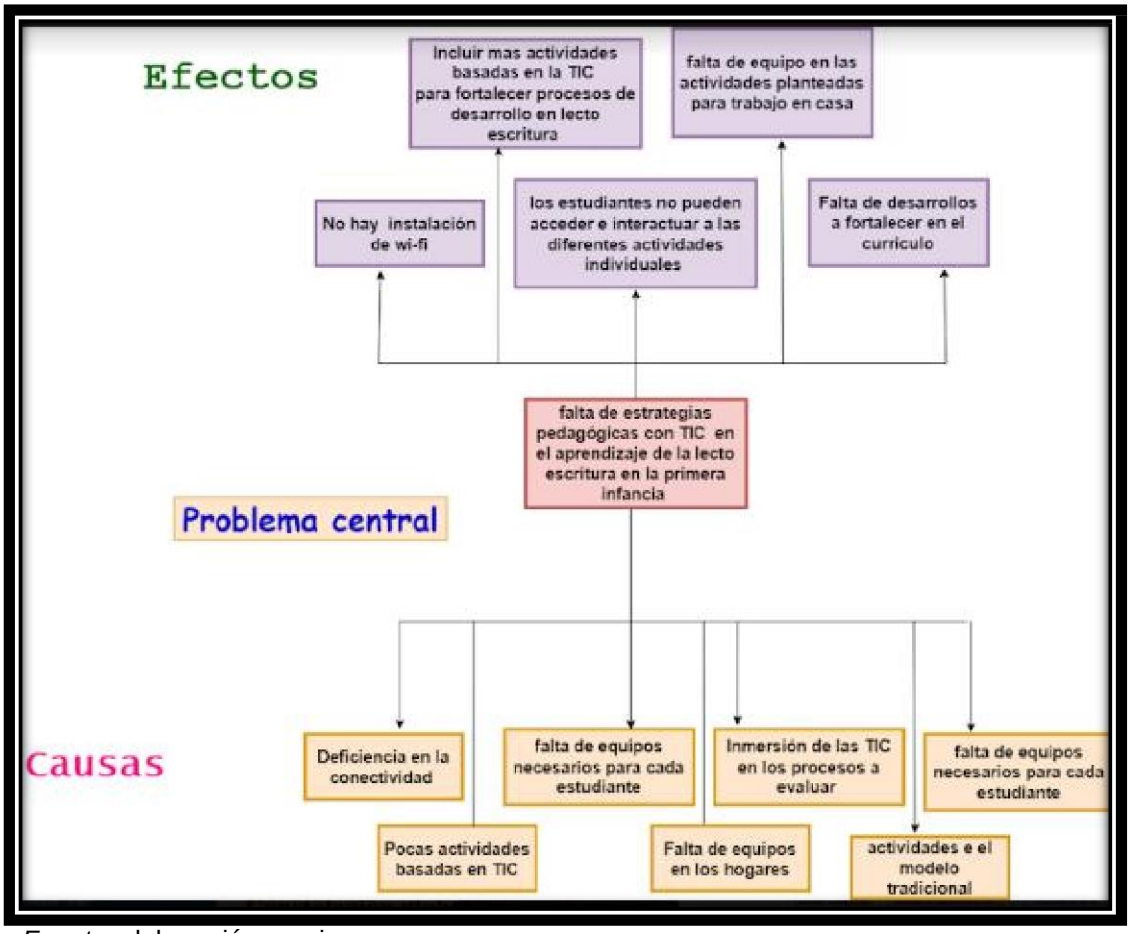
El proceso que se está llevando dentro de la Institución Distrital Colegio Nuevo Chile, se puede observar la falta de innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde todo es con el método tradicional, donde los niños y las niñas solo reciben conocimientos desde una mesa donde la docente solo se preocupa por dar información y una nota, para entregar a los padres; por ello se hace necesario implementar nuevas estrategias lúdicas como el juego, porque es bien reconocido en este momento que el juego es un elemento necesario en el proceso de enseñanza en los estudiantes y más de primera infancia. (MoleroL., 2016) afirma: “El juego es junto a la globalización, individualización, creatividad, actividad y motivación un principio metodológico fundamental para la educación infantil. Es la estrategia didáctica más completa, ya que a través de él podemos abordar todas las áreas y contribuir a un desarrollo integral de los alumnos.

Al evidenciar las falencias que tienen los estudiantes del Colegio Nuevo Chile, en los grados de bachillerato, en las pruebas del estado (saber 11°), en los procesos de lectura y lectura crítica, se hace necesario implementar un proyecto desde la primera infancia, donde está la base de la educación, se proyecten estrategias lúdico-pedagógicas en las cuales se pretendan mejorar los resultados de la lecto escritura en los estudiantes a futuro (Orley, 2019). afirma: Por esta razón es pertinente reflexionar y analizar el aprendizaje, el cual empieza desde el momento del nacimiento del niño... “pero al llegar al colegio cambian las reglas de juego y, por lo general, el niño debe enfrentarse a situaciones y/o actividades que en su mayoría son ejercicios mecánicos, extensas planas o lecturas impuestas” MEN.

Para contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto escritura en los niños y las niñas de educación inicial, basados en las TIC, como metodología didáctica, se hace necesario innovar en los desarrollos a fortalecer, estimulando sus habilidades, destrezas y potencialidades, puesto que es fundamental en la vida del niño y la niña, para un buen desarrollo neuronal, socioemocional cognitivo, lo cual potencia su personalidad en todos los aspectos que son acordes en la formación de bases cognitivas para el proceso lecto escritor (Ronquillo, 2017).

Entonces se hace indispensable la corresponsabilidad estado/escuela/familia, en los procesos de formación integral de los niños y las niñas por medio de la innovación en el aula a través de la investigación. La propuesta es implementar un proyecto en el cual busca proporcionar herramientas por medio de los juegos digitales y no digitales mediados por las TIC, para que los estudiantes de primera infancia inicien su proceso de la lectura y la escritura de una manera lúdica y significativa para su proceso de formación.

Figura10. *Árbol de Problemas*



Fuente: elaboración propia.

Comenzando a desglosar esta figura 10, se puede demostrar algunas de las falencia observadas dentro de la Institución Educativa, iniciando de los niveles iniciales de la educación formal, donde el método empleado no es suficiente para que los niños y las niñas de jardín adquieran unos aprendizajes significativos sino mecánicos en el momento de adquirir conocimientos, por lo anterior es fundamental

implementar nuevas estrategias pedagógicas potenciadas por las TIC, para mejorar el proceso de lectura y escritura; sumado a esto se ve la necesidad de prestarle atención a las causas que surgen por medio de esta necesidad, las actividades rutinarias y faltas lúdica, las pocas actividades apoyadas en las TIC, la falta de implementación de redes, equipos necesarios para cada estudiante, sumándole a todo esto, muchos hogares no cuentan con un computador en su casa; por todo esto surgen unos efectos los cuales afectan su rendimiento académico a los niños y las niñas que están asistiendo a la institución educativa y se ve reflejado en las pruebas nacionales e institucionales, pues su rendimiento en lectura y escritura son muy aceptables, se hace necesario efectuar actividades desde el currículo para ser implementadas en el aula de esta manera hacer que la problemática evidenciada no sea recurrente y mejore en los ISCE y las pruebas bimestrales.

1.1.1.2 Pregunta problema

¿Cómo mejorar las habilidades de lectura y escritura, a través del uso de las TIC, por medio del juego como estrategia didáctica en los niños y las niñas de educación inicial del Colegio Nuevo Chile sede B?

1.2 ALCANCE

El proyecto “el juego como estrategia didáctica para la comprensión de la escritura y la lectura ”, busca traer actividades innovadoras mediadas por las TIC por medio del proyecto de aula, El ABCDario un juego de palabras; donde pretende fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje y le sea más fácil la adquisición de nuevos conocimientos a través de experiencias significativas en las cuales los estudiantes de primera infancia, interioricen de una manera más agradable sus conocimientos y estos los acojan para una integralidad en sus procesos de formación educativa.
Este proyecto pretende involucrar a toda la comunidad educativa, rector, docentes, padres de familias y los estudiantes de todo el colegio Nuevo Chile, puesto que la primera infancia es la base de todo el proceso escolar formal en los niños y las niñas y por ello se ve reflejado en los grados superiores, donde muchos de ellos no tuvieron una educación de preescolar, sino directamente iniciaron su ciclo escolar en la educación formal, por ello sus dificultades tan marcadas en las pruebas de estado.

De acuerdo con las diversas actividades propuestas dentro del proyecto de aula, se busca potenciar los desarrollos a fortalecer en la primera infancia basados en los juegos de las TIC, como mediadora en el proceso de la lectura y la escritura de los niños y las niñas del grado jardín 03 del colegio Nuevo Chile sede B jornada mañana; Con lo anteriormente mencionado, para la implementación de las actividades del proyecto de aula, se realizará un cronograma de actividades hasta el mes de noviembre en el cual termina el calendario escolar de los niños y las niñas

de jardín 03, que para esta época se podrá evidenciar el logro de los objetivos propuestos, de esta manera hacer una matriz DOFA, en la cual podamos evidenciar las debilidades, oportunidades, fortalezas, amenazas, para que este proyecto continúe en los demás grados.

A partir de este proyecto se pretende que tenga una durabilidad y permanencia, donde las estrategias propuestas en el proyecto tengan transcendencia en la metodología implementada en el aula de clases por los docentes y la innovación que este adquiere para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje en la lectura y la escritura no solo de los niños y las niñas de educación inicial, también implementar en los grados superiores para reforzar las bases que se fomentan desde la primera infancia y tener incidencia en la pruebas que se realizan dentro de la institución, como son la bimestrales y en las nacionales como son las pruebas SABER.

Con lo anteriormente, expuesto también se pone en evidencia la importancia que tiene las TIC en la educación, puesto que esta es una gran herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje en la lectura y escritura, los cuales permitirán una gran motivación y la creatividad que puede explorar tanto los docentes como los estudiantes, dándole espacio adecuado a los juegos digitales y no digitales los cuales aportan aprendizajes significativos para un mejoramiento en las habilidades en la comprensión de la lectura y la escritura.

Con una gran variedad de actividades donde se involucren los juegos digitales y no digitales con las TIC como mediadoras de aprendizajes significativos de esta manera los estudiantes puedan expresar sus intereses y necesidades además interiorizando sus conocimientos más significativos en su proceso de lectura y escritura; donde la retroalimentación por parte del docente se vuelve muy asertiva en el proceso de los niños y las niñas, valorando sus construcción autónoma de cada uno de ellos mirando sus avances en sus prácticas cotidiana en el contexto donde se desenvuelve cada uno.

Paralelamente los encuentros, las instrucciones, capacitaciones, exposiciones y actividades que surgen a partir de la interacción de las diferentes herramientas brindadas por las docentes donde el juego es la figura fundamental donde la TIC es el factor indispensable para poder fusionar y tener éxito en el proceso de la lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia fomentando la creatividad, la autonomía y responsabilidad en sus quehaceres pedagógicos.

Luego de identificar la satisfacción del proyecto de investigación dentro del nivel tanto con los docentes como los padres de familia, consolidando, identificando, la necesidad de innovación en las aulas de clase se recomendará a toda la comunidad educativa la continuidad del proyecto como herramienta pedagógica para suplir necesidades en los diferentes niveles.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La educación inicial es una etapa educativa con identidad propia, que hace efectivo el derecho a la educación. Como sabemos, las experiencias que vive un niño tanto en el ámbito familiar y en otros entornos como la escuela son fundamentales. En este sentido**, la educación inicial tiene un rol importante** en la construcción de ciertas habilidades cognitivas y sociales. (Escobar, 2006), afirma que: “En este sentido, la Educación Inicial se convierte en un nivel educativo fundamental en lo que respecta al desarrollo de los niños y niñas, su atención no puede estar limitada al cuidado y custodia, ni a la interacción del niño con los otros y con los materiales, debe centrarse en la mediación de las capacidades cognitivas y en la estimulación de todas las áreas de desarrollo”.

Este proyecto quiere dar su aporte a las diferentes planificaciones pedagógicas de calidad en la institución con la lectura y la escritura, ofrecer a los estudiantes experiencias significativas, motivantes, tanto dentro como fuera del aula, haciendo que los procesos de lectura y escritura sean más significativos en los niños y las niñas de primera infancia; por medio de herramientas didácticas mediadas por las TIC, que despierten interés, curiosidad y expectativas en esta etapa de la primera infancia. (Ruiz, 2019), afirma: el proceso de enseñanza de la escritura debe ser abordado desde la perspectiva de la construcción de significados, es decir, un actuar en el que es necesario aumentar la motivación de esta frente a los distintos procesos con el fin de otorgar un lugar a las nuevas tecnologías y, sobre todo, a la estimulación que estas suscitan en los estudiantes.

Las diferentes herramientas tecnológicas de las que puede hacer uso un profesor en el aula no sólo involucran al estudiante en la era digital sino también lo motiva, lo entretienen, lo involucra en la lúdica, el esparcimiento, la creatividad y el emprendimiento, de tal manera que fomenta el desarrollo de métodos activos y atractivos de aprendizaje, en lugar de la clásica clase magistral y por ende apoya el proceso de aprendizaje enseñanza, donde se realizan experiencias significativas para esta etapa la cual se forman las bases para una educación formal. (Ruiz, 2019). Afirma que: En efecto, la posibilidad que brindan las tecnologías digitales de representar significados con otros medios diferentes al alfabeto exige en sí nuevas metodologías de enseñanza que maniobren de manera intermedia, a través de lo impreso, el video, lo icónico y lo musical.

La propuesta pretende continuar el proceso de la lectura y escritura; por eso partimos de "escuchar" a los niños, conocer sus intereses, necesidades, sentimientos e inquietudes; basados en esto, iniciamos el proyecto de investigación potenciar las TIC, en la lectura y escritura en los niños y las niñas de educación inicial, por medio del juego como estrategia didáctica; despertando la conciencia del lenguaje a través de ejercicios que les permitan relacionar, hacer asociaciones o establecer semejanzas y diferencias. Los aprendizajes están inmersos en la cotidianidad de los niños y las niñas, esto es lo que hace que tengan sentido y

significado para ellos; por lo tanto, es necesario proporcionar experiencias ricas y estimulantes, donde están sean de calidad, puesto que estos niños y niñas son las futuras generaciones que fomente la economía y recursos de nuestro país. (Guevara, 2019)

A través del proyecto “El ABCDario un juego de palabras”. Busca que los estudiantes por medio de las diferentes actividades lúdicas y juegos digitales y no digitales mediados por las TIC, podrán observar, manipular, preguntar y construir conocimiento, dentro de un ambiente donde el niño y la niña sea el actor principal dentro del aprendizaje; despertando así la participación, el trabajo en equipo, la creatividad, en un ambiente adecuado para los estudiantes. (Leyva, 2011),afirma que: “La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral”

Dentro de la Institución Educativa se puede evidenciar que las únicas pruebas que se aplican en los estudiantes, es la prueba SABER, la cual evalúa la calidad educativa, conocimientos de aprendizaje básicos, en comprensión lectora y critica, las cuales se observa el déficit en el proceso lecto escritor de los jóvenes, al no tener un proceso lúdico pedagógico, en el cual el niño le agrade la lectura y poder ser un crítico y de esta manera tener buenas bases en el proceso lecto escritor; es por ello la importancia de fomentar la lectura en la primera infancia, y que adquieran las bases necesarias para tener un buen proceso en la educación formal. Así pues, es indispensable fortalecer las metodologías de enseñanza que tienen la mayoría de los docentes, dentro del aula la de clases, para despertar el interés hacia la lectura y la escritura, motivándolos para que adquieran aprendizajes significativos, por medio de los juegos digitales y no digitales que se pueden implementar tanto en el aula de clase como reforzarlos en casa, y evidenciar resultados positivos en los niños y las niñas de primera infancia. (Vergara, 2017).

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Validar el proceso lectura escritura, por medio del ABCDario un juego de palabras, reconociendo e identificando las consonantes y las vocales afectivas, utilizando juegos de memoria tanto físico como virtual como estrategia didáctica, dirigido a los niños y las niñas de primera infancia del colegio Nuevo Chile sede B.

1.4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar como están los estudiantes de Jardín 03 en su proceso de lectura y escritura.

- Planear actividades pedagógicas donde los niños y las niñas de primera infancia del Colegio Nuevo Chile I.E.D, interactúen con juegos de memoria, como aporte significativo en la iniciación del proceso de lectura escritura.

- Diseñar juegos digitales y físicos, que permitan la participación en el proceso pedagógico a los estudiantes de Jardín 03.

- Implementar la propuesta pedagógica de acuerdo con las diversas actividades planteadas.

- Evaluar el proceso lúdico-pedagógico, por el proyecto de las TIC, mediado por los juegos digitales y físicos.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 ESTADO DEL ARTE

A continuación, se realizará una corta descripción de investigaciones nacionales e internacionales, con respecto al tema que enmarca este proyecto, en cuanto, a diversas estrategias que se pueden implementar en el aula, para promover el inicio a la lectura y escritura de los niños y las niñas en primera infancia, al mismo tiempo, hacer ver la importancia del juego como mediador en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Estudios nacionales

Por su parte, Guevara. (2019). Esta tesis, con enfoque cualitativo, muestra los resultados, acerca de los diversos estudios que se han realizado sobre la importancia que juega el proceso lecto escritor en los niños y las niñas de primera infancia, los factores que influyen y la generacion de nuevas estrategias ludico pedagogicas, en consecuencia identificar, el juego como fundamento de enseñanza aprendizaje y las TIC como herramienta para mejorar las competencias de la lectoescritura, importancia que tiene la institucion educativa como la base fundamental en en proceso formativo del estudiante.

Leyva. (2011). Refiere que, esta propuesta se desarrollo con un de carácter de enfoque cualitativo, donde hace destacar la caracterizacion del juego como una estrategia didactica en la educacion infantil, donde partio de las caracteristicas que del juego como estrategia didactica, por otro lado, entender el juego como una herremienta educativa, que el docente debera utilizar en sus diversas practicas educativas, para potenciar los procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y formacion integral como seres humanos, a causa de, las diferentes actividades, basadas en el juego estas implican un goce personaly grupal, siendo mas libres y espontneos al momento de expresar sus necesidaes y sentires.

Ruiz. (2019). Argumenta que, este trabajo de investigacion recopila varias versiones haciendo el analisis de diferentes teoricos, con referencia a las transformaciones a la escritura causa de las diferentes redes sociales,donde da una serie de cuestionamientos teoricos, ya que el uso de los aparatos electronicos y el internet acompaña a la escritura analoga, realizada a mano, con la escritura digital, donde se hace a traves del teclado, donde se fortalecen los procesos de neseñanza aprendizaje en las areas de lectura y escritura mediadas por las TIC, con materiales impresos. Y con programas digitales , que ayudan a fortalecer los aprendizajes en los estudiantes.

Pineda Ballesteros.Y.Y.(2019). Por su parte, en esta investigación se puede deducir que no importa en cual materia este enfocado el aprendizaje de la lecto escritura en los niños y las niñas de primera infancia, lo interesante es que el niño y la niña son sujetos que aprenden de las experiencias significativas que el docente ponga en su clase, para iniciar el proceso lecto escritor, es interesante y ayuda a observar que se puede intervenir la lecto escritura por medio de lo que a ellos les apasiona; con respecto, a esto se puede deducir que es necesario, proponer más proyectos que ayuden a los estudiantes de una manera más lúdica.

Mojica Alfonso, E.; Peralta Díaz, Á. M.; Romero Villamil, L. E.(2017). Refiere que, esta propuesta se desarrolló al observar las dificultades en la lectoescritura de los niños y las niñas, es muy común tanto en los colegios distritales como particulares y se ve q es por la poca motivación que suscita en el momento de dictar la clase, por esto, esta investigación apoya al proyecto que se está llevando a cabo, puesto que ayuda a mostrar que si se puede cambiar de metodología para mejorar la calidad educativa.

De acuerdo con, Acosta Zambrano M. P. - Forero Pinzón, E. Samacá Contreras S. M. Valencia R.(2018). Este proyecto llama mucho la atención puesto que esta, involucrando a toda la población de primera infancia a interactuar en el portal de Maguare, donde hay muchas actividades de todo los caracteres haciendo el aprendizaje de una manera integral, en el cual se apoya no solo para la educación sino para la inclusión de los niños con discapacidad, de este modo, se puede inferir que es un portal en el cual todos los niños y las niñas de primera infancia y de todas las clases sociales, pueden ingresar a un sitio de muchos temas con enseñanzas significativas.

Internacionales

Gomez. (2015). Opina que, se realizaron un estudio donde se evidencia el aumento de los aparatos electronicos, los usos que estos tienen y su gran variedad de aplicaciones educativas, la integracion de estos en el aula de clases, es un reto para todos los docentes que no estan acostumbrados a planear sus actividades pedagogicas mediadas por las TIC, esto hace que los docentes deban estar informados en todo momento acerca de la importancia de la innovacion metodologica en las herrramientas pedagogicas en el aula de clases, por otro lado, hay que ser muy meticulosos en el momento que se inicie la manipulacion de las tablets y/o los diferentes aparatos electronicos, puesto que deber tener un

acompañamiento continuo, para que los estudiantes hagan buen uso de las diferentes aplicaciones y alcanzar las metas propuestas a traves de la actividad planificada.

MoleroL., F. (2016). Destaca que,en cuanto a esta investigacion que no esta tan alejada de la realidad que se vive en muchas instituciones educativas, donde lo primordial es llenar cuadernos, donde el estudiante debe estar sentado la mayoria de tiempo que esta dentro del aula, donde el juego pasa a ser una segunda instancia, el estudiante no tiene la autonomia de aprender por si mismo, sino por lo que la docente les transfierean, por ello la gran importancia como estrategia completa y fundamental en la educacion infantil, con ello, pueden abordar todas las areas de los diferentes procesos cognitivos, contribuyendo a un desarrollo integral.

Vergara*. (2017)*. Opina que, la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y niñas de preescolar, ya que en esta etapa observamos la falta de interés en los estudiantes y la poca ayuda de los adultos en crear hábitos lectores donde los estudiantes tengan dicha motivación de leer. También con esta investigación logramos buscar estrategias didácticas para que los Colegios distritales y privados, de la ciudad de Bogotá tengan nuevas habilidades que puedan obtener resultado exitosos aprendizaje significativo. Dicha estrategia pedagógica permite involucrar los pilares de la educación como herramienta para ayudar al proceso lector y al juego como actividad de inicio para completar cada juego didáctico, no obstante, el trabajo de investigación se desarrolló diagnosticando las necesidades de cada uno los niños y niñas de 5 a 7 años.

Pineda. (1996). Enuncio que, el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) se caracteriza por un decremento en la atención y un comportamiento hiperactivo-impulsivo. Además, los niños con este trastorno presentan alteraciones en procesos cognitivos, conductuales y emocionales que dificultan su adaptación social. Pero con ayudas de las TIC los niños con este déficit podrán tener un gran aprendizaje significativo donde obtengan un proceso lector y escritor con gran magia e imaginación creativa en los niños de prescolar.

Gómez, M. d., & García Gómez, A. (2013). Realizaron esta investigacion fundamentada en las practicas pedagogicas, donde crearon ambientes en los cuales los estudiantes podian expresar sus ideas e intereses, potenciando sus propios conocimientos, como resultado, dan soluciones a los problemas

evidenciados, con un pensamiento logico y diversas formas de abordar los ambientes de su contexto.

Por medio de esta investigación que hace, Fernández Eslava, A. (2017). basada en el buen uso y el mal uso que se le puede dar a las TIC, donde hay un uso y un abuso en el momento que dejamos que los niños y las niñas utilicen los aparatos electrónicos como tabletas, computadores o teléfonos en una manera desmedida y sin control de un adulto o persona responsable que pueda guiar al estudiante al buen manejo, sin que este llegue a ser adicción.

A través de lo expuesto por Mequè Edo, S. B. y Montserrat A. (2016). se observa la importancia del desarrollo psicomotor por medio de los diferentes juegos, así mismo, potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, fuerza y el control de sus emociones, todas las clases de juegos fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

En base de lo expresado por Shapiama Mendoza Y. L. (2019). se evidencia que es muy importante la motivación en los niños y las niñas para que adquieran sus conocimientos de una manera significativa; al estimular al infante es una gran base, para el futuro de ellos mismos pues este resultado se evidencia en las pruebas que presentan y en el proceso de lectura crítica y el desenvolvimiento en su vida personal.

Con respecto a la investigación proporcionada por Montiel García, E.; Pacanchique Plazas, P. P.; Rangel Bolaños, V. H.; Rodríguez Balderas, M.(2016). basada en estructurar recursos educativos digitales para potenciar el aprendizaje a través de actividades novedosas y motivantes para los niños y las niñas de primera infancia, donde los juegos digitales de memoria, como rompecabezas, sopas de letras, entre otros, hacen que los estudiantes se acerquen al conocimiento más eficientemente y satisfacer una necesidad educativa; la cual también se evidencia en el proyecto que se está implementado.

2.2 MARCO REFERENCIAL

Para la contextualización de este marco, se compone de algunas bases, que presentan los referentes, que sustentan el estudio del proyecto, permitiendo tener una visión del tema a investigar.

2.2.1 Marco Teórico

En el presente proyecto es preciso desarrollar los siguientes ejes teóricos, que favorecen a la comprensión del desarrollo de la lectura y la escritura, en relación con las herramientas tecnológicas que llegaron para quedarse, por ello la tecnología en los procesos de educación temprana, se ha visto bastante involucrados en las aulas de clase donde los iconos, fotos y otros símbolos visuales son importantes para el desarrollo temprano del aprendizaje de la lectura y la escritura; el conocimiento que impartía el docente en épocas anteriores ya está mandado a recoger, pues la tecnología y las nuevas metodologías dinámicas, creativas, colaborativas aportan aprendizajes significativos a los niños y las niñas de primera infancia.

La meta de las teorías del aprendizaje es lograr diseñar programas educativos que se ajusten mejor a las necesidades de los estudiantes en todas las etapas de la vida, a partir de lo que se aprende en la primera infancia marcara para siempre; por ello se debe encontrar una manera de educar a los niños y las niñas de una generación tan cambiante para que se puedan desenvolver en un entorno cada vez más virtual y globalizado; teóricos e investigadores como George Siemens y Stephen Downes con la teoría del aprendizaje para la era digital conocida como conectivismo, aportan y se logran integrar a las teorías de Watson, Piaget, y Vygotsky, los cuales se pueden evidenciar la relevancia que presenta en este proyecto de investigación fortaleciendo y guiando el marco teórico a continuación.

Tabla2. Teorías de Aprendizajes

ESCUELA	REPRESENTANTES	PRINCIPIOS
CONDUCTISMO	John B. Watson	Su teoría propone “suprimir el estudio de la conciencia yestudiar la conducta observable".
COGNITIVISMO	Jean Piaget	Dentro de su teoría nos dice que todos los organismos mantienen interacciones con el medio, tendiendo a adaptarse manteniendo un estado de equilibrio con el mismo.
CONSTRUCTIVISMO	Lev Vygotsky	Con su teoría nos afirma que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio como algo

		social y cultural, no solamente físico.
CONECTIVISMO	George Siemens Stephen Downes	El aprendizaje es visto como un proceso de entradas, administradas en la memoria de corto plazo y codificadas para su recuperación a largo plazo

Fuente:

Según (Ortiz, 2013)por medio de los modelos pedagógicos las teorías del aprendizaje hacen un pequeño recorrido por la historia, presentando la clasificación de los modelos y las teorías basado en diferentes autores; por medio de esto se acogió en esta investigación los procesos del aprendizaje significativo.

Tabla3. Clasificación de Pedagogías y Enfoque Pedagógicos

<table>
<tr><th>PEDAGOGÍAS</th><th colspan="5">ENFOQUE PEDAGÓGICO</th></tr>
<tr><td>CLASICAS</td><td colspan="2">TRADICIONAL</td><td colspan="3">HUMANISTICA</td></tr>
<tr><td>MODERNAS</td><td colspan="2">INDUSTRIAL</td><td colspan="3">ACTIVO</td></tr>
<tr><td>CONTEMPORÁNEAS</td><td colspan="2">FUNCIONAL</td><td colspan="3">ESTRUCTURAL</td></tr>
<tr><td>FUNCIONALES</td><td colspan="5">BASADO EN PROBLEMAS (ABP)</td></tr>
<tr><td>ESTRUCTURALES COGNITIVAS</td><td>MODIFICABILIDAD COGNITIVA</td><td colspan="2">APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</td><td>PEDAGOGIA PROBLÉMICA</td><td>CAMBIO CONCEPTUAL, METODOLÓGICO, ACTITUDINAL Y AXIOLÓGICO</td></tr>
<tr><td>ESTRUCTURALES COGNITIVO AFECTIVAS</td><td colspan="2">ENSEÑANZA PARA LA COMPRESIÓN</td><td colspan="3">PEDAGÓGIA CONCEPTUAL</td></tr>
</table>

Fuente: Ortiz 2003.

Teoría del Aprendizaje Significativo

Lectura

Paralelo a la citación que realiza Carlino & Martínez. En el mismo sentido, y en coincidencia con posiciones teóricas que sostienen que las estrategias de lectura y escritura constituyen procesos complejos que deben ser enseñadas en el contexto específico de las diferentes disciplinas, se acordó y decidió para el proyecto que las prácticas docentes acompañaran y apuntaran a potenciar experiencias de lectura y escritura en cada uno de los campos disciplinares. (Carlino&Martinez, 2009). Se hace necesario implementar estrategias desde la primera infancia, para un buen

proceso lecto escritor, donde sus bases sean sólidas y tener un buen proceso en su vida escolar formal.

En cuanto a esta investigación, La lectura es creación porque el contenido es nuevo para el cerebro del lector, y es creación porque la comprensión no es automática, sino que el lector tiene que esforzarse y echar mano de conocimientos de diferentes ámbitos para entender el texto. (García-Sempere & Montiano, 2019); Con relación a, lo anterior se puede inferir que la lectura, en los niños y las niñas es fundamental puesto que desarrolla en ellos experiencias nuevas, aumentando la imaginación y concentración, por medio de la lectura.

De acuerdo con esta investigación se hace necesario involucrarla, puesto que según, (Soto Vázquez, Cordero Aparicio, & Cabanillas, 2019) la lectura tiene una gran importancia en el desarrollo del niño y en el aprendizaje escolar. Se considera una herramienta imprescindible para el desarrollo de las competencias clave en el sistema educativo, tal y como se insiste en la Orden ECD/65/2015 (2015). Su práctica ayuda a que los jóvenes adquieran cada vez más vocabulario (Schmitt y Baumann, 1990; Villegas, 2010), en relación con, el postulado anterior se puede concluir que la lectura es fundamental en la vida del ser humano, más desde las bases que son los estudiantes de primera infancia, los frutos de esta base se evidencian en su formación en los grados superiores.

Escritura

En correspondencia con esta investigación, Es una herramienta eficaz para el ser humano en cuanto a la posibilidad de expresar su interioridad, de desarrollar la creatividad, de comunicarse de diferentes maneras y con diversas personas, de convencer a otros. Es gracias a la escritura que las sociedades pueden construir su memoria y una herencia común. (UNESCO, 2016), en consecuencia, se puede deducir que la escritura es la fuente de comunicación y expresión de todas las comunidades y por ella se puede expresar sus sentimientos, emociones e ideas, haciendo de ellas obras de arte para todas las generaciones.

Alrededor de la lectura se puede definir que, mucho antes del acto de lectura que particulariza una evaluación de lo que se dice (lo que se dice) y lo que se dice (quién y a quién se dice), La anticipación de esta reunión impone una serie de restricciones al escritor en cualidad del lector de su propio texto, colocándolo en un proceso dado producción histórica de significado. Esto explica los procedimientos de edición. movilizado por él, como borrados, cambios en el orden o cambios en palabras en oración, uso de la función de borrado, etc. (Correa, 2013), de acuerdo, con lo dicho anteriormente, la escritura cumple la función de transmitir un mensaje, por medio de un proceso lector, el poder entender la producción del mensaje.

De acuerdo con esta investigación, escribir, como muy bien señala Maite Ruiz (2009), no es plasmar gráficamente lo que el emisor dice en un intercambio comunicativo oral, no es contar lo que el emisor/escritor sabe, sino un proceso de transformación del conocimiento, de manera que dicho conocimiento se pone al servicio de la comunicación para poder elaborar un mensaje escrito y, por lo tanto, planificado. (Díez, 2018), al estudiante se le debe inculcar el hábito de expresar no de escribir por escribir sino por dar un intercambio de conocimientos y transformando la enseñanza aprendizaje de los estudiantes que se les está impartiendo conocimientos.

Juego y TIC.

Aunque el término gamificación se ha extendido y nos hace hablar del poder de utilizar elementos del juego y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes -el uso de elementos de juego en contextos que no son de juego-, En teoría, la investigación longitudinal relacionada con el aprendizaje basado en juegos ofrece la posibilidad de variar el contexto, las variables de intermediación, mejorar la motivación de los estudiantes, así como la experiencia de los facilitadores del juego y, a la larga, una mejora en las instalaciones institucionales (Kenny y McDaniel, 2011).

El juego no es un asunto privado, sino que implica la historia de los hombres, en donde los sujetos adhieren a una representación simbólica que el colectivo social considera que satisface sus demandas de diversión, emociones placenteras, etc., por lo que el juego es en lo social. (Nella, 2019)

Los juegos desempeñan un papel importante en la infancia. Dan lugar a horas de actividad e interacción social y probablemente también a gran cantidad de aprendizaje. Los juegos de mesa, de cartas o al aire libre (como el ‘pilla pilla’) son los primeros que nos vienen a la mente, pero en la actualidad, los juegos son también digitales (Hassinger-, 2017)

el juego ha sido considerado como una actividad universal por la que muchos pensadores y pedagogos lo utilizan como un recurso didáctico, con buenos resultados entre ellos FROEBEL considera “el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad”. Es decir, mucho más allá de la enseñanza y diversión. la gran importancia que tendrán los juegos de concentración y con el objetivo de mejorar el desarrollo de la atención de los niños y niñas todo esto teniendo una aportación muy valiosa para los mismos, ayudando a desarrollar así lo cognitivo, motriz, auditivo, visual y que a futuro no se les presenten dificultades en su aprendizaje. (Bombón García, 2016)

2.2.2 Marco Conceptual

Con relación al marco conceptual, se evidencia que los niños y las niñas de la primera infancia, se interesan por aprender a leer y escribir más rápidamente, por ende la sociedad que cada vez es más acelerada, involucra a los estudiantes, en un mundo de agilidad y rapidez, haciendo de su enseñanza - aprendizaje una necesidad primordial, como resultado se ve la necesidad de implementar nuevas estrategias metodológicas, como el juego y las TIC, potenciando la lectura y la escritura en su educación formal, por ello se traen a consideración algunos autores que reafirman lo planteado en esta investigación.

Dentro del proceso de la lectura," el niño imita, y al imitar aprende y comprende muchas cosas, porque la imitación espontanea noes copia pasiva sino intento de comprender el mundo imitado" (Ferreiro&Teberosky, 1999), el docente debe tomar el aulas como un espacio discursivo, donde los estudiantes lo imitaran para aprender y comprender los modelos instruidos por él, generando una reproducción oral, expresiva y dinámica de l visto. (Mojica, 2017), es por esto que el docente debe ser muy creativo e innovador dentro del aula para que el estudiante sea el que progrese a su ritmo y nivel.

El aprendizaje del lenguaje escrito consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño (Vygotski, 1931/1995a). Antes de comenzar la educación formal, Vygotski, desde la psicología histórico-cultural, precisa la prehistoria del lenguaje escrito, resaltando unos hechos claves por los que atraviesa el niño y la niña en su camino hacia la asimilación de la escritura. (Montealegre, 2006). A partir de este cuestionamiento podemos inferir la importancia que tiene la lectura en los niños y niñas en su proceso lectoescritor, sobre todo desde las primeras bases que es la primera infancia.

En respecto GIMENO SACRISTÁN (1985) concluye que sólo existen dos métodos bien diferenciados para la enseñanza de la lectura: el método sintético o fonético y el analítico o global. Estos métodos se corresponden con las dos rutas de acceso léxico; así, los métodos fonéticos desarrollarían la ruta fonológica, mientras que los globales favorecerían la ruta visual. Ambas rutas son necesarias para la lectura hábil de un sistema alfabético. En la actualidad ni uno ni otro método suelen llevarse a la práctica en su forma más pura, sino que suelen mezclarse, dando lugar a los denominados métodos mixtos, que implicarían el trabajo en estas dos rutas. (Federacion, 2009), las metodologías que se utilicen en el aula la de clase son fundamentales en las bases de los niños y las niñas, la observación desde que etapa de madurez esta así mismo se aporta al proceso de enseñanza aprendizaje.

El juego es una actividad humana que se vive en el aquí y en el ahora, se disfruta en el momento de su realización y no persigue ningún propósito exterior a ella, de manera que al jugar se atiende a lo que se hace en el momento y en el presente. Un niño que juega está involucrado en lo que hace mientras lo hace, un niño que juega a cabalgar un caballo con un palo cabalga un caballo (Maturana y Verden, 1993, p. 144). El juego implica una presencia plena y un poderío en el mundo que habla de un ejercicio de participación genuina en él. (Lineamiento, 2020).Los docentes deben implementar la estrategia del juego como estrategia metodológica en el aula de clase, pues este fortalece su aprendizaje significativo, por medio del juego de simbólico.

El juego de reglas el símbolo da paso a la regla, y con ella aparecen otras finalidades intrínse - cas al planteamiento del juego: el desarrollo de la autonomía social e intelec - tual del niño y la capacidad para la descentración y la cooperación o coordi nación de los distintos puntos de vista. (Abad y Ruiz de Velasco, 2011, p. 85). Dentro del juego simbólico el niño y la niña construyen reglas, donde construyen oponentes de juegos en el cual se puede ganar o perder, haciendo de ello herramientas cognitivas asociadas a la resolución de conflictos, estos están mediados por diferentes metodologías, al servicio de un aprendizaje significativo. (Lineamiento, 2020).

En cuanto a, los maestros cuentan actualmente con recursos de todo tipo entre los cuales están empezando a destacar las aplicaciones para tabletas. En los últimos años han ido apareciendo gran cantidad de aplicaciones de este tipo con las que los niños pueden aprender a leer y escribir de forma sencilla, divertida e interactiva, a desarrollar habilidades cognitivas y de comunicación, adquirir vocabularios, ejercitar la memoria, etc. permitiendo a los más pequeños iniciarse en la lectura y potenciar el proceso de comprensión lectora de una forma lúdica. (Gómez, García, & &Cordón, 2015).

Los componentes que estructuran el método Fónico-Analítico-Sintético para el proceso de la lectoescritura en la enseñanza primaria, son tres y se pueden explicar de la siguiente manera: El fónico; su base está en el estudio del sonido, del habla viva. El analítico; El aprendizaje los niños tienen que dividir las oraciones en palabras, las palabras en silabas y las silabas en sonidos. El sintético; porque durante su desarrollo los escolares aprenden a integrar de nuevo las partes gasta llegar a recomponer el todo. (Garcia & Gomez&Gonzalez, 2019).

3 DISEÑO METODOLÓGICO

El presente proyecto tiene como propósito conocer los objetivos, elementos, fases, entorno, actores, procedimientos, entre otros, para la puesta en marcha de un proyecto y su gestión; todo ello con el propósito de alcanzar los objetivos en plazos y tiempos determinados. Constituye un método con distintos pasos que van desde la identificación hasta la formulación y su resultado final debe ser la elaboración de una matriz de planificación del proyecto. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), 1999.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Señala Cameron (2009) que las investigaciones con diseños mixtos han cobrado fuerza en áreas tan diversas como: consejería, ciencias sociales y humanas, negocios, investigación evaluativa, medicina familiar, lo cual "(…) provee evidencia empírica, de la extensión y utilización de los métodos mixtos en la investigación contemporánea" (Smpieri & Collado&Baptista, 2010).Se opta por la metodología mixta, de esta manera poder orientar el proyecto de investigación el ABCDario un juego de palabras, basado en el juego digital y no digital como método pedagógico y las TIC como herramienta para potenciar el proceso de iniciación de la lectura y la escritura en el nivel de jardín, del Colegio Nuevo Chile I.E.D, con una población de muestra de 24 estudiantes; se considera, de acuerdo con (Smpieri & Collado&Baptista, 2010) recolectar, analizar y vincular datos selectos tanto cualitativos como cuantitativos, son demostrativos en el proceso de investigación llevada a la lectura y escritura en la primera infancia; cuidando el trato integral y respetuoso que se brindara a los niños y las niñas a través de un aprendizaje significativo, permitiendo fortalecer sus conocimientos previos; por ello se implementa recursos digitales como encuestas formales con formularios de Google, encuestas no formales por medio del WhatsApp, registrando procesos e ideas potenciando el aporte cualitativo y cuantitativo único de cada integrante de la investigación, aportando ideas para análisis y consolidación, desde el diagnostico hasta el resultado; integrar, en un mismo estudio, metodologías cuantitativas y cualitativas, con el propósito de que exista mayor comprensión acerca del objeto de estudio" (Pérez, 2011).

3.2 HIPÓTESIS

Debido a los bajos resultados en lectura y escritura en las pruebas SABER, en el Colegio Nuevo Chile, se propone realizar un proyecto de iniciación a la lectura y la escritura desde la primera infancia, innovando con estrategias metodológicas basadas en juegos digitales y no digitales mediados por las TIC, de esta manera, favorecer la enseñanza aprendizaje y mejorar a futuro la lectura y escritura en los

grados superiores, al mismo tiempo, generar actividades motivadoras y subir los promedios del ISCE. De acuerdo con Schmelkes (1998), “una hipótesis explicita es la guía de la investigación, puesto que establece los límites, enfoca el problema y ayuda a organizar el pensamiento”. En tal sentido, la hipótesis indica el tipo de relación que existe entre dos o más variables; el primer elemento(variable) es la causa y el segundo elemento (variable), el efecto. (Arias, 2012).

(Hi): “por medio de las TIC y el juego digital y no digital se podrá fortalecer el proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia.

Ho): “a través de las TIC y los juegos digitales y no digitales no se podría fortalecer el proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia.

(Ha): “con las TIC y los juegos digitales y no digitales como herramientas pedagógicas serán innovadoras en el proceso de lectura y escritura en el proceso de la primera infancia”.

3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS

Variable es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación. (Fidas, 2012)

Variable: Cómo influye las estrategias didácticas mediadas por los juegos de memoria tanto físicos como virtuales en la iniciación del proceso de la lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia del Colegio Nuevo Chile,

Variable Dependiente: Planear actividades lúdico-pedagógicas para que los niños y las niñas reconozcan e identifiquen las vocales y las consonantes, adquiriendo un aprendizaje significativo en su vida escolar.

Variable Independiente: Implementar juegos de memoria, tanto físicos como virtuales para potenciar el inicio de la lectoescritura en los niños y las niñas de primera infancia.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Una definición operacional nos dice que, para recoger datos respecto de una variable, hay que hacer esto y esto otro, además articula los procesos o acciones de un concepto que son necesarios para identificar ejemplos de éste (MacGregor, 2006). Así, la definición operacional de la variable "temperatura" sería el termómetro; e "inteligencia" se definiría operacionalmente como las respuestas a una determinada prueba de inteligencia. (Smpieri & Collado&Baptista, 2010).

Tabla4. Operacionalización de Variables

Definición de Variables	**Dimensión**	**Indicadores**	**Técnicas e Instrumentos**
Variable Independiente Juegos de memoria Físicos y digitales	Juegos de concentración Juegos de emparejamiento	Juego de loterías Juegos de emparejar Juegos de memoria visual	Encuestas Cuestionarios
Variable Dependiente Iniciación de la lecto escritura en los niños de primera infancia	Identificar las vocales y las consonantes Reconocer la combinación entre vocales y consonantes Plasmar la escritura de las grafías	Recibe información Sigue ordenes Reproduce información Recuerda lo aprendido Aplica en su medio	Ficha de observación (Diario de campo) Lista de cotejo

Fuente: elaboración Propia.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población, o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio. (Fidas, 2012). El colegio Nuevo Chile sede B está situado en la localidad séptima de Bosa, barrio Olarte. La zona donde se encuentra ubicado el plantel educativo es residencial, aunque también existe una pequeña zona comercial. Aunque en la zona se encuentran varios colegios, este es el único de carácter público, por lo que la demanda de cupos es bastante elevada, y lapoblación que atendemos es bastante diversa.

3.5.1 MUESTRA

En la institución podemos encontrar niños de todas las edades, situaciones socioeconómicas diversas, e incluso con algunas necesidades especiales de aprendizaje, lo que hace que el trabajo sea más riguroso y cuidadoso. Atendemos niños provenientes de las localidades de Kennedy, Bosa, Ciudad Bolívar, Soacha e incluso de nuestro país vecino Venezuela; la mayoría de ellos permanecen gran parte del día solos en casa o con sus amigos en la calle, ya que por lo general sus madres, quienes son en gran número las que responden económicamente por ellos, deben trabajar todo el día para poder mantener los gastos básicos del hogar. En casa, rara vez se encuentra un adulto que pueda colaborar de forma asertiva en el proceso enseñanza aprendizaje (abuelitos, tíos, primos, vecinos, etc.), por esta razón, el trabajo debe realizarse prácticamente en un 100% dentro del aula para garantizar un avance significativo.

El colegio cuenta con 3 sedes, de las cuales 2 de ellas se dedican al manejo de los más pequeños, niños y niñas con edades entre 4 y 5 años en el nivel de jardín. Gran parte de los niños y niñas que ingresan al colegio provienen de hogares infantiles del estado (secretaria de integración social y/o I.C.B.F), donde se les prestó el servicio de guardería, más no recibieron ningún tipo de formación académica, lo que significa es que a pesar de tener la edad para asumir un preescolar, no todos cuentan con conocimientos previos.

Los padres de familia en un gran porcentaje se dedican al trabajo informal, servicios generales y en menor escala trabajan en empresas como operarios o prestando sus servicios en diferentes áreas. A nivel de responsabilidad en los procesos académico y con vivenciales de los estudiantes, encontramos que no siempre participan de manera activa en el proceso de enseñanza, razón por la cual los avances no son siempre lo suficientemente satisfactorios. De la misma forma se observa que el nivel de escolaridad de los padres es muy pobre, pues son muy pocos los que alcanzaron un nivel de escolaridad superior al octavo grado. Y los abuelos quienes cuidan de

los niños, son en su mayoría gente proveniente del campo o de zonas donde la educación, no resultaba ser imprescindible para realizarse en tareas económicas, por ello muchos son analfabetas y otros lograron con dificultad su primaria.

El presente proyecto se realizará con los estudiantes de educación inicial del grado Jardín 3 de la jornada de la mañana; este grupo tiene 25 estudiantes 10 niños y 12 niñas; dentro de los cuales, hay 1 niña, que tienen diagnóstico como retardo mental leve con espasticidad, retazo global del desarrollo; también es preciso señalar que los niños de necesidades educativas especiales, y que están en el proceso de inclusión en el aula regular.

El grupo se caracteriza por su dinamismo, gran interés por aprender y demostrar avances frente a sus familias, incluso frente a los compañeritos de su misma clase; son estudiantes que no solo disfrutan el juego y la interacción con sus pares como diversión, sino como una estrategia para su aprendizaje en conceptos básicos, en este caso en su proceso lecto escrito. Por medio de la interacción realizada por el grupo se evidencia que es un grupo el cual, le agrada participar de las actividades propuestas, son muy colaboradores, muy atentos a escuchar las instrucciones brindadas por el docente, se logra observar que les agrada mucho los cantos, las manualidades, los juegos de roles, juegos semi-dirigidos; en algunos momentos se dispersa la atención, puesto que en casa no hay normas ni hábitos de estudio, los cuales no ayudan en el fortalecimiento del proceso educativo de los niños y las niñas.

3.6 PROCEDIMIENTO

El trabajo de grado implementado en el Colegio Nuevo Chile, se desarrollará el proyecto El ABCDario un juego de palabras. El cual pretende abordar la problemática en la lectura y la escritura de los niños y las niñas de primera infancia, más concretamente en el grado de Jardín 03 de la jornada de la mañana; se busca fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje, y experiencias significativas para que los resultados sean óptimos en los grados superiores, puesto que la primera infancia es la base fundamental del proceso formativo, con todo esto se intenta cambiar la concepción del método tradicional que no es solo estar sentado en una silla, que también se puede varias las actividades para que el aprendizaje sea más efectivo y de calidad; al imponer actividades rutinarias el niño y la niña no las van hacer con agrado sino porque les toca, en cambio si las actividades son más lúdicas las van a realizar con agrado y el conocimiento es más efectivo, por ello es muy importante implementar el proyecto de investigación EL ABCDARIO UN JUEGO DE PALABRAS Y LAS TIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA, EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA. Donde los procesos sean asertivos desde el

currículo incluso las actividades implementadas desde el aula hasta el hogar de cada uno de los estudiantes.

Fase 1: Diagnóstico: ¿Cómo están los niños y las niñas de Jardín 03 en proceso de iniciación de la lecto escritura

Etapa 1.1 Elaboración de instrumentos para la recolección de datos
- Paso 1.1.1 Revisión bibliográfica.
- Paso 1.1.2 Ejercicio de simulación.
- Paso 1.1.3 Selección por pertinencia

Etapa 1.2 Aplicación de instrumentos.
- Paso 1.2.1 Diseño de protocolo de uso.
- Paso 1.2.2 Socialización.
- Paso 1.2.3 Compilación de resultados.

Etapa 1.3 Tabulación e interpretación de datos
- Paso 1. Clasificación y registro de respuestas.
- Paso 2. Interpretación.

Fase 2: Planeación de actividades académicas y pedagógicas enfocados al fortalecimiento del proyecto de la iniciación de la lecto escritura en los estudiantes de primera infancia.

Etapa 1.2 Adaptación e integración del currículo académico.
- Paso 1.2.1 Interpretación y redacción de nuevo contenido.

Etapa 2.2 Producción del documento
- Paso 1. Informe escrito del documento.

Fase 3: Diseño de actividades lúdicas basadas en juegos de memoria físicos y digitales para los niños y las niñas de Jardín 03, en la iniciación del proceso lecto escritor.

Etapa 3.1 Recepción y adaptación de insumos
- Paso 1. Selección.
- Paso 2. Clasificación.

Etapa 3.2 Implementación de los diferentes juegos de memoria tanto físicos como digitales
- Paso 1. Capacitación
- Paso 2. Exploración y acompañamiento
- Paso 3. Optimización de uso de los diferentes juegos.

Fase 4: Implementación del Proyecto Pedagógico En TIC El ABCDario un juego de palabras.

Etapa 4.1 Convocatoria
Paso 1. Socialización y firma de protocolos.
Paso 2. Vinculación de población.
Etapa 4.2 Aplicación del del instrumento.
Paso 1. Socialización y acompañamiento de la estrategia.
Paso 2. Elaboración de la matriz de registro.
Paso 3. Organización de los datos obtenidos.
Etapa 4.3 Análisis de la información.
Paso 1. Interpretación y recolección de resultados.
Paso 2. Conclusiones.
Etapa 4.4. Elaboración de documento informe y socialización de resultados.

Fase 5: Evaluación del proceso del proyecto y el impacto académico en la iniciación del proceso de lectura y escritura en el nivel de Jardín 03.

Etapa 5.1 Elaboración del instrumento
Paso 1. Aplicación de la encuesta de salida.
Etapa 5.2 Análisis de la información.
Paso 1. Interpretación y recolección de resultados.
Paso 2. Conclusiones.
Etapa 5.3. Elaboración de articulo y socialización.

3.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En la presente investigación para la recolección de los datos, se emplearán los formularios, los cuales serán elaborados en la plataforma Google; en ellos se incluirán varias encuestas o cuestionarios, las cuales tiene como objetivo determinar no solo el aspecto psicosocial del niño y la niña, sino a la vez si existe o no una opinión acerca del proyecto que se quiere implementar.

Entre los instrumentos que se utilizarán, las encuestas y cuestionarios serán realizadas en las diferentes etapas de la investigación, como el diagnostico, planeación, diseño, implementación y evaluación, ya que las peguntas en ellas incluidas abarcan diversos aspectos del proyecto que está inmerso en las TIC y en los juegos tanto físico como digitales de los niños, sus familias, su entorno social, sus sueños, y sus proyecciones. La mayoría de las preguntas son de rápida respuesta, ya que empleamos preguntas cerradas para poder realizar un análisis estadístico más rápido, puntual, veraz, verificable y significativo.

Es de resaltar que este tipo de formularios tienen muchas ventajas, las cuales ayudan a la recolección de datos, ya que el tiempo y los recursos que se requieren son mínimos, por lo tanto, una simple conexión a internet desde cualquier dispositivo resulta suficiente para su elaboración y diligenciamiento.

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos son observación, entrevista y diario de campo, con sus respectivos instrumentos. Esta investigación se efectuó con la intención de obtener resultados en relación con todas las etapas del proyecto desde el diagnóstico, planeación, implementación y evaluación, y los efectos que ocurren en la aplicación de técnicas para el desarrollo del proyecto en el aula de clase.

Observación: Según Hurtado & Toro, (2005), “la observación es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que van a hacer estudiados”. Observar a las personas es identificar los aspectos más relevantes poniendo de manifiesto nuestros órganos sensoriales, en especial el sentido de la vista. La observación fue el primer instrumento aplicado, estuvo dirigida a niños y niñas, docente, del nivel de jardín 03; se hizo con el fin de captar y valorar las actividades que se realizan en el aula de clase. La observación naturalista es el intento de observar el comportamiento de los organismos en su estado natural, y donde el investigador trata de interferir lo menos posible con el comportamiento del sujeto (Hyman cit. por Anguera, 1985: 187). Los datos observacionales pueden ser de tres tipos (Anguera, 1985: 187-198): narrativos, lista de datos, evaluativos. (Sacristan&Perez, 2010).

Estos instrumentos tienen, la capacidad de análisis y síntesis permite saber de primera mano, las realidades con las que se encuentran los estudiantes y su contexto, el poder simplificar la descripción, descubriendo relaciones implícitas y construir nuevos conocimientos por medio de otros. Por todo ello tienen un carácter genérico donde están relacionados con varias competencias (pensamiento, resolución de problemas, organización, y planificación). Señalan Hernández et al. (2003) que para “el análisis de datos en el enfoque mixto se sugiere “(…) incluir una sección donde se presente el método, la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos” (p. 634). En cuanto a los resultados de los estudios con diseño mixto, dichos autores sugieren que los mismos se presenten con el esquema de la triangulación, se busque consistencia entre los resultados de ambos enfoques y se identifiquen posibles contradicciones o paradojas. (Smpieri & Collado&Baptista, 2010).

Entrevista: Silva & Pelacho, (1979) la definen de la manera siguiente: "Es una relación directa entre personas por la vía oral, que se plantea unos objetivos claros y prefijados, al menos por parte del entrevistador, con una asignación de papeles diferenciales, entre el entrevistador y el entrevistado, lo que supone una relación asimétrica”. La entrevista es una conversación entre dos o más personas para obtener la información deseada, debe existir un clima de confianza, aceptación y

respeto entre los involucrados. Esta se puede realizar en todas las fases y etapas del proyecto para poder analizar cómo está posicionado el proyecto en el aula y en sus actores. La entrevista con los diferentes estamentos o grupos diferenciados, que participan en la vida del aula, Su objeto prioritario es captar las representaciones e impresiones subjetivas, más o menos elaboradas de los participantes, desde su misma perspectiva. Los diferentes modos y tipos de entrevista, más o menos estructurados y elaborados, pretenden indagar en las diferentes representaciones, en el pensamiento y en las actitudes, superando las verbalizaciones (Sacristan&Perez, 2010, pág. 115).

Diario de campo: Estos informes son fundamentales para comprender los casos de estudio y el desarrollo del trabajo de campo, ayudan a registrar el día a día, recogiendo lo más significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, los sentimientos, emociones, participación de los estudiantes, docentes, reflexiones, preocupaciones, interpretaciones, avances y dificultades. (Herrera, 2008).

Encuesta La encuesta constituye el instrumento de la investigación descriptiva, incluye un listado de preguntas referentes al tema de estudio, con el fin de recabar información que permita obtener sus expectativas sobre la aplicación de los juegos de concentración para desarrollar la atención. Un método de investigación social cuya aplicación significa el seguimiento de un proceso de investigación en toda su extensión, destinado a la recogida de los datos de la investigación, pero en el que se involucran un conjunto diverso de técnicas que, combinadas, en una sintaxis propia y coherente, que se orientan y tienen como objetivo la construcción de un objeto científico de investigación (López&Fachelli, 2015, pág. 42).

La triangulación, el contraste plural de fuentes, métodos, informaciones, recursos. Su objetivo es provocar el intercambio de pareceres o la contrastación de registros o informaciones. Comparar las diferentes perspectivas de los diversos agentes con las que se interpretan los acontecimientos del aula es un procedimiento indispensable, tanto para clarificar el origen y proceso de formación, ofreciendo la posibilidad a los alumnos/as, docentes e investigadores de relativizar sus propias concepciones, admitir la posibilidad de interpretaciones distintas e incluso extrañas, enriquecer y ampliar el ámbito de la representación subjetiva y construir más críticamente su pensamiento y su acción (Sacristan&Perez, 2010).

3.8 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

En el presente proyecto de investigación se utilizarán diversos instrumentos para la recolección de datos como: la observación, la entrevista, el cuestionario, el diario de campo, las cuales constituyen el conjunto de mecanismos, medios, y recursos dirigidos a recolectar, analizar e interpretar los datos sobre los cuales se investiga. Los instrumentos para que sean confiables se hará la validación por medio del sistema de Microsoft Excel, para hacer el proceso de:

- Tabulación de datos obtenidos.
- Diseño y elaboración de cuadros estadísticos.
- Elaboración de gráficos.

El objetivo del análisis entre los atributos que definen los datos es ver el tipo de interrelación o dependencia que existe entre los valores de dichos atributos. Este análisis se lleva a cabo haciendo uso de los datos disponibles para tener “evidencia estadística” que permita validar o refutar hipótesis que pretendan explicar las relaciones. (Garcia M. &., 2006).

De acuerdo con los datos recolectados, se empleará Microsoft Excel, el cual ayudara a realizar la recolección y análisis, por medio de este software se pueden crear estadísticas, tablas y graficas de forma muy acorde, sencilla y eficaz, esta herramienta tiene la capacidad para manejar gran cantidad de datos; esto hace más fácil el trabajo, en el momento de concluir el estudio de la población atendida.

Al realizar el análisis de los datos recolectados, se podrá determinar si los estudiantes del nivel de Jardín 03, le agradan las actividades que se están implementando con el proyecto de aula **EL ABCDARIO UN JUEGO DE PALABRAS,** y si tienen experiencias significativas para el proceso de la lectura y la escritura o si por el contrario se debe hacer un cambio para motivar a los estudiantes; para fortalecer el proyecto, dándole continuidad por mucho tiempo.

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

La implementación del proyecto “el juego como estrategia didáctica para la comprensión de la lectura y la escritura, en los niños y las niñas de primera infancia”. Proyecto Pedagógico El ABCDario un juego de palabras. Pretende aportar nuevas metodologías basadas en las TIC mediadas por el juego; con ello contribuir al mejoramiento del desempeño en las pruebas SABER, y por ende subir los porcentajes en el ISCE.

La invitación para participar se realizará para todos los niños y las niñas del nivel de Jardín 03, sus familias y los docentes que tienen una relación académica con los estudiantes, a su vez, se les informara lo que se pretende realizar dentro del aula de clases con él proyecto y el acompañamiento que se busca por parte de ellos. A continuación, los padres de familia y/o cuidadores autorizaran la participación de sus hijos e hijas, declarándolo por escrito, a través, de un documento “consentimiento informado. (Ver Anexo B)

Se les expresa que la información obtenida dentro del proyecto, será manipulada con discreción, siempre protegiendo los derechos de los niños y las niñas, su contexto personal y familiar, a su vez, el señor rector, el consejo directivo y el consejo académico del Colegio Nuevo Chile, son conocedores del proyecto y dieron su aval con su firma, la cual está sujeta a los protocolos propuestos por la Universidad de Santander en su modalidad virtual CVUDES, respondiendo de esta manera el cumplimiento de la normatividad para la ejecución del proyecto. Ver Anexo A Si en algún momento dentro del proyecto se vulneran y /o se hace un uso inadecuado los derechos de los niños, las niñas y demás consideraciones de Habeas data, sus familias y/o cuidadores, se autoriza que actúen según lo indica la ley, siguiendo el debido proceso.

Esta investigación es un proceso formativo, el cual respeta los derechos de autor; la referenciación y valoración de diferentes argumentos propuestos por diversos autores y fuentes de información en los temas abordados en el proyecto de investigación, los cuales se han tenido en cuenta para la argumentación, soportes teóricos, conceptuales y tecnológicos, estos son la base para reconocer y construir nuevos aprendizajes.

Dentro del contexto del proyecto se puede presentar cambios en el proceso de implementación, planeación, ejecución, evaluación, el cual se puedan generar variables por diversas circunstancias, por ello se hace necesario que los participantes manifiesten de manera escrita las dificultades y falencias evidenciadas para mejorar las equivocaciones que se hayan generado en algún momento y darle solución a la dificultad.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

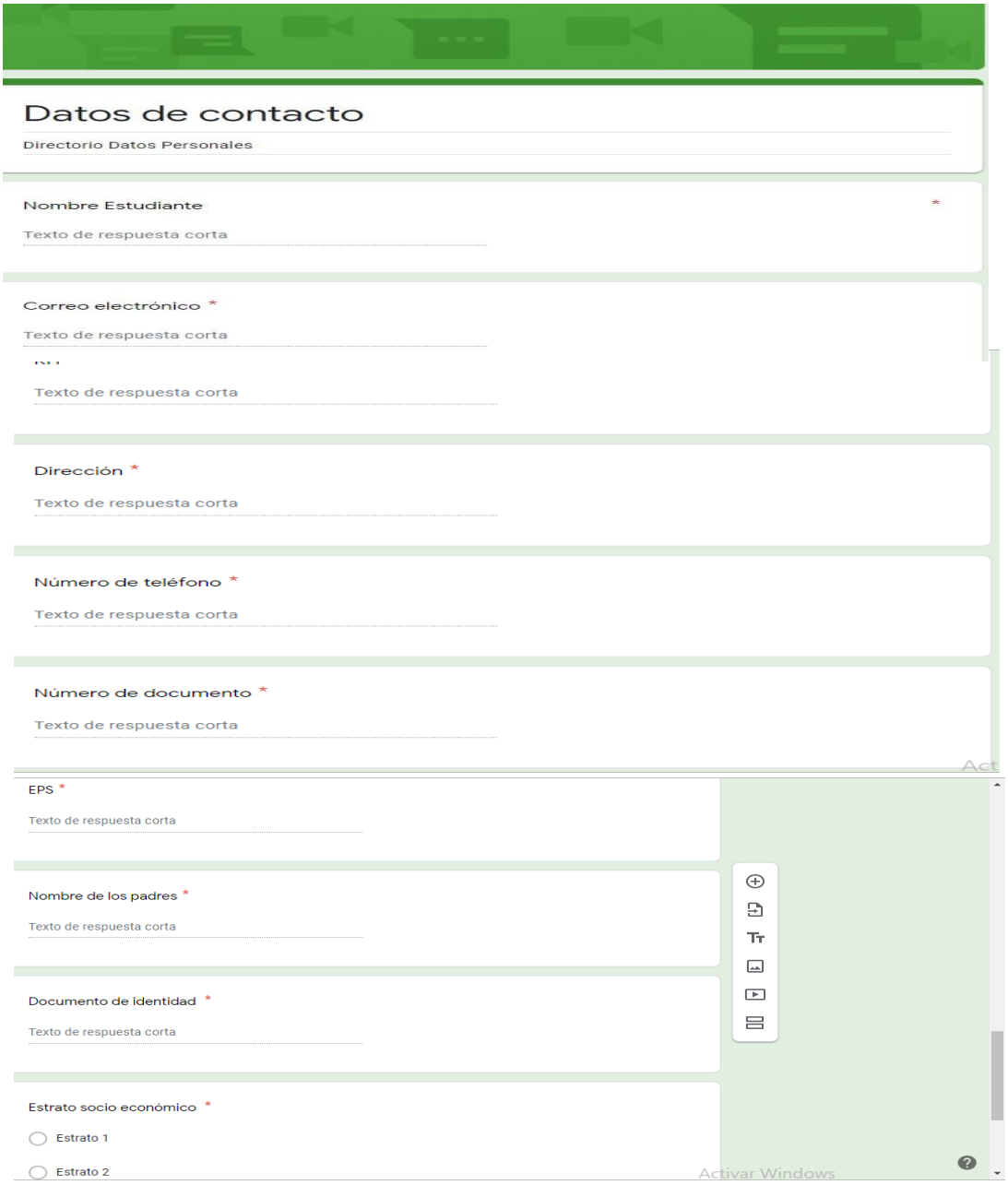
La invitación y presentación del proyecto se realizó a 20 estudiantes y padres de familia, 20 de ellos decidieron participar activamente, no obstante por la crisis presentada por el COVID-19, los otros 6 participan de manera no tan activa; la población muestra tiene 11 niñas y 9 niños, que tienen edades entre 4 años 6 meses a 5 años cumplidos, 5 de ellos de nacionalidad extranjera, 15 de nacionalidad colombiana, de acuerdo, a lo anterior se puede evidenciar que comparten características muy similares en cuanto a el estrato sociocultural, entorno social, entre otros. Por otra parte, es necesario resaltar que, a pesar de la crisis que trajo la pandemia, la población cuenta con un núcleo familiar establecido, el cual quiere el progreso tanto de ellos, como para sus hijos e hijas, es por esto, que apoyan a los estudiantes en su proceso de formación para que sean mejores cada día y sus nuevos aprendizajes ayuden a su proceso intelectual.

la investigación propuesta inicialmente seria hecha en las instalaciones del Colegio Nuevo Chile sede B, pero debido a la pandemia que está presentando el mundo entero por el COVID-19, la propuesta se realizó de manera virtual, por ello que los medios de comunicación fueron las diversas aplicaciones, plataformas y demás herramientas digitales, las cuales tuvieron gran relevancia en el desarrollo de la investigación.

Para poder caracterizar la población objeto de la investigación propuesta el Proyecto de Aula El ABCDario un Juego de Palabras", y al no poder tener contacto con los niños - niñas y los padres de familias o acudientes, debido a la emergencia sanitaria por el COVID-19; en la cual está pasando Colombia y todo el mundo; se propusieron varios formularios realizados por Google Drive, se implementaron las encuestas de manera virtual como lo son: **Instrumento Diagnóstico, Intervención a un fabuloso proyecto, las tecnologías y yo, el juego, las TIC una nueva metodología, te diviertes en los juegos digitales y no digitales**; estos permitieron adquirir la información requerida de manera rápida y organizada, para poder realizar la caracterización del grupo a intervenir.

Instrumento Diagnostico: en primer lugar, se pretende recolectar los datos de cada una de las familias las cuales participaran del proyecto, sus características más relevantes como, nombres completos, NUIP, edad, RH, EPS, dirección, teléfonos, nombre acudientes, barrio, estrato socioeconómico, entre otros.
https://docs.google.com/forms/d/1Crn_6yxdGRdYny978ZwIaWm2L2WryFll8jEXdFu4TE/edit.

Figura11*Instrumento de Recolección de Datos*



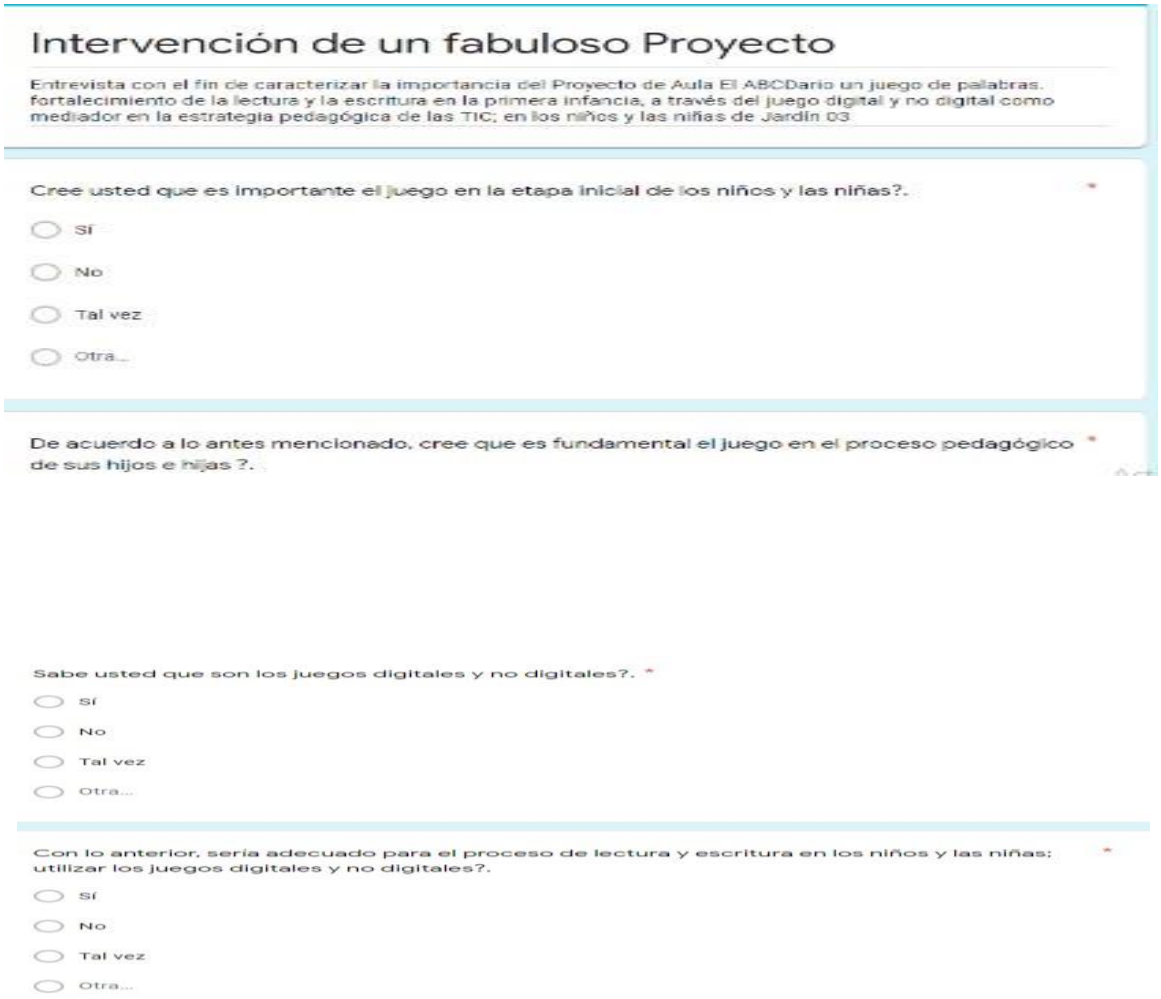
Fuente: Elaboración Propia

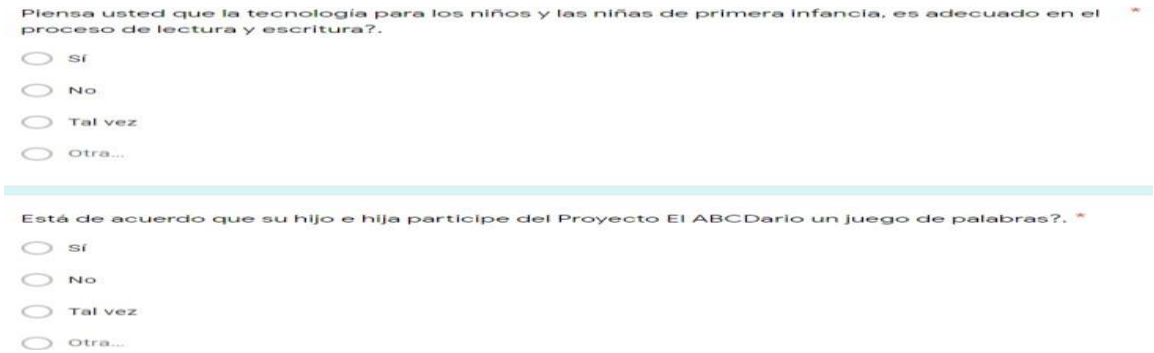
Intervención a un fabuloso proyecto: en esta encuesta se pretende de manera general pedir permiso a los padres de familia y/o acudientes, para que sus hijos e hijas interactúen en el “Proyecto de Aula El ABCDario un Juego de Palabras”, en el cual se hacen preguntas como : el juego es importante en la primera infancia?, que opina sobre la interacción de los niños y las niñas en las nuevas tecnologías?, sabe

que son los juegos digitales y no digitales?, también el pedir el acompañamiento de los estudiantes en el proceso que se llevara a cabo durante la realización del proyecto, a su vez pedir la firma del consentimiento informado.

https://docs.google.com/forms/d/1QkUUMOuXnDpc5ZNlh0W3h23BtN3KoLnVUhuw6Uq2EBw/edit

Figura12. *Intervención a un Fabuloso Proyecto*





Fuente: Elaboración Propia

Las tecnologías y yo: el objetivo principal de esta encuesta es evidenciar el gusto de los niños y las niñas al interactuar en los diferentes juegos tanto digitales como no digitales, potenciando sus habilidades en el proceso de lectura y escritura, aportando de una manera más agradable y significativa al conocimiento de las vocales y sus consonantes**.**

https://docs.google.com/forms/d/1rVmWHgqBNekoCZYspo1aiUpZpRwPWcHgUOfwrG2diUg/edit

Figura13. *Encuesta Sobre los Medios Tecnológicos*



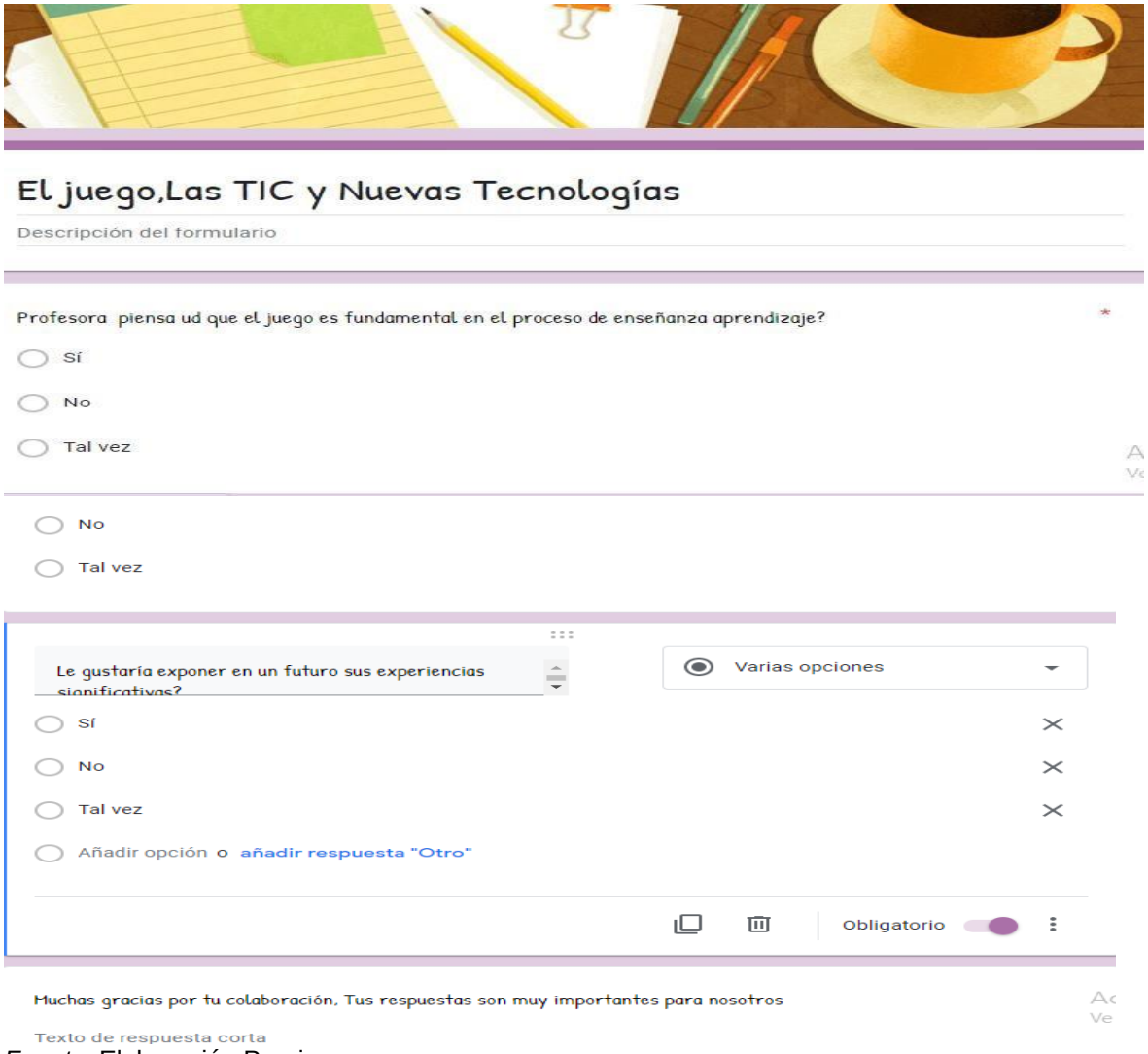


Fuente: Elaboración Propia

El juego, las TIC una nueva metodología: con la emergencia sanitaria por el COVID – 19; se evidencio la necesidad de implementar nuevas metodologías virtuales para el aprendizaje de los estudiantes, en este momento estrategia aprendiendo en casa, es aquí donde el “Proyecto de Aula El ABCDario un Juego de Palabras”, coge fuerza, en varias profesoras del nivel, implementando las estrategias propuestas por el proyecto, por ello se hace una encuesta a cuatro docentes del nivel, haciendo que ellas den sus apreciaciones acerca de la implementación del proyecto en el colegio, no solo para el nivel de Jardín, sino para otros niveles como transición y primero.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScABvJEes5Ng2xPPVJz2nEMSCKcr3pdmLNvGuhmap-stDh6Sg/viewform?usp=sf_link

Figura 14. *El Juego y las TIC.*

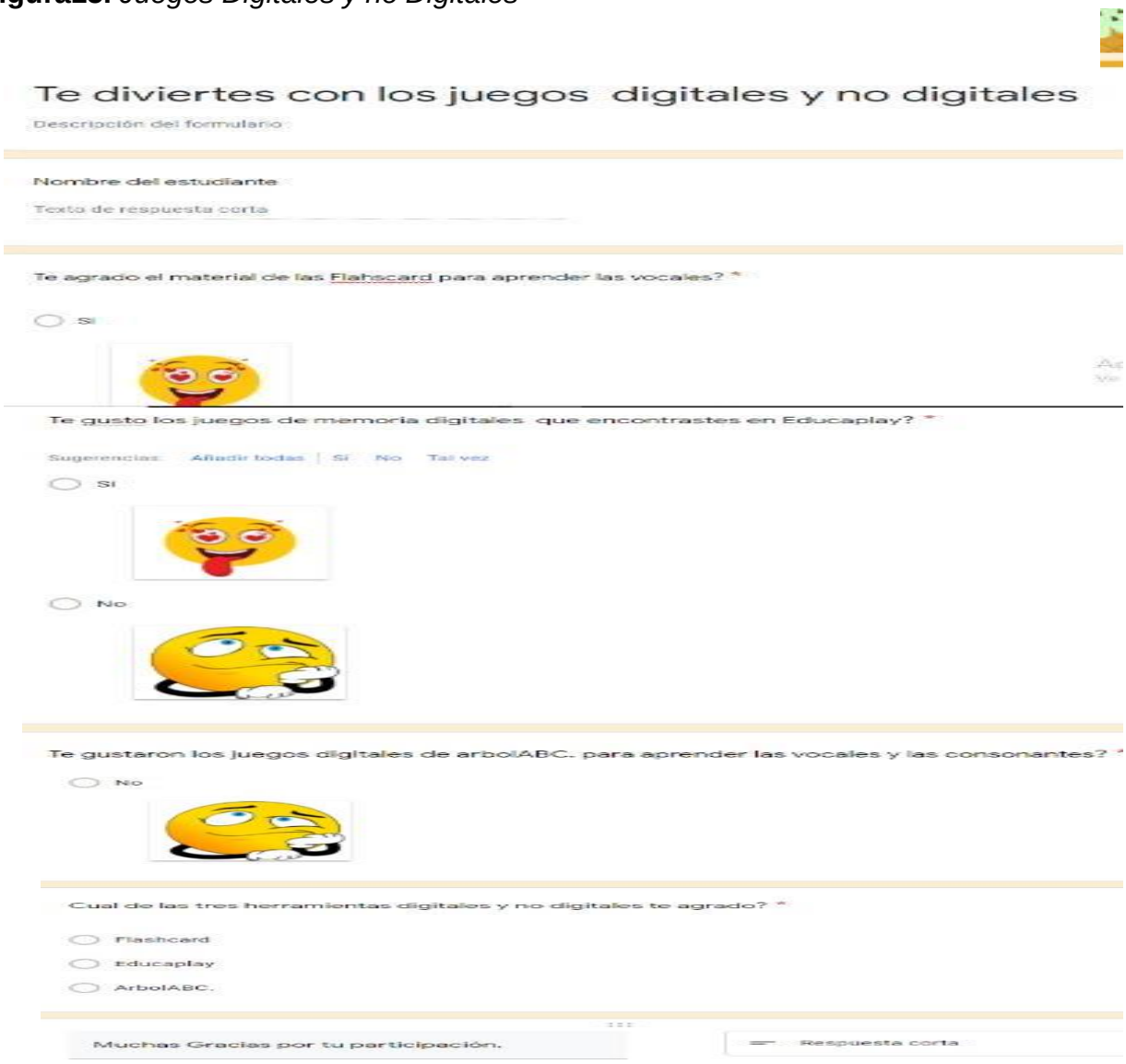


Fuente: Elaboración Propia

Te diviertes con los juegos digitales y no digitales: al darle las pautas de las experiencias a realizar, tanto a padres de familia y estudiantes, se lleva a cabo la encuesta de interacción a las diferentes herramientas propuestas, como las FlashCards inicialmente de las vocales, a su vez la interacción de juegos de memoria en Educaplay, arbolabc.com; de esta manera se indaga sobre la satisfacción o no de las herramientas propuestas, o si hay que realizar algún cambio.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfVUtaqDbH6VxYJzADYKq6g947H0rmhS_KkR4e21KkmDcr0_w/viewform?usp=sf_link

Figura15. *Juegos Digitales y no Digitales*



Fuente: Elaboración Propia

Por otra parte, dentro del proyecto se elaboró un formato el cual lleva por título “Consentimiento informado”, a través de este los padres de familia y/o acudientes autorizan a acceder a la información recogida de sus hijo e hijas, donde se podrá hacer uso de sus imágenes, fotografías y videos que se puedan presentar durante la investigación, a su vez se creó un grupo de WhatsApp, de esta manera poder tener una comunicación constate con todos los padres de familia y/o acudientes del nivel de Jardín 03.

Socialización: debido a la cuarentena implementada en nuestra ciudad por el COVID-19; al no poder haber una socialización de manera presencial, se optó por hacer encuentros sincrónicos a través de la plataforma Zoom o en ocasiones por Meet; para realizar actividades con juegos no digitales con las Flashcard, de esta manera evidenciar las fortalezas y debilidades de los estudiantes.

De acuerdo con lo evidenciado en años anteriores se logra observar el déficit en las pruebas bimestrales en los grados superiores desde los grados de tercero a quinto hasta llegar a once, es aquí donde se observa las falencias en la lectura crítica y la redacción adecuada; los docentes atienden las prioridades del currículo, en trabajar los contenidos y las exigencias de la institución, dejando de lado el proceso integral de los niños y las niñas, por ende se hace fundamental implementar un proyecto en la primera infancia, es la etapa en la cual los estudiantes adquieren bases significativas, motivándolos a indagar y crear sus propios conocimientos a través de las metodologías basadas en el juego y las TIC.

La finalidad u objeto de la presente investigación es realizar el diagnóstico del grupo de estudiantes de Jardín 03, con respecto a la iniciación del proceso de lectura y escritura, para ello se realizaron una serie de actividades guiadas, encuestas, charlas y exposiciones virtuales, entre otros, donde se evidencio la falencia de la identificación y relación de las vocales con las diferentes consonantes, es aquí donde podemos inferir que en la metodología tradicional hace falta más alternativas lúdicas para el fortalecimiento de las experiencias significativas.

Como herramienta tecnológica se empleó el recurso educativo árbol abc.com el cual es una aplicación con múltiples actividades en la cual los niños y las niñas pueden interactuar, explorar, aprender por medio de la tecnología, estas actividades están encaminadas a el reconocimiento e identificación tanto de las vocales como de las consonantes, a su vez observar avances y nuevos descubrimientos antes desconocidos para ellos de manera académica.

La investigación propuesta permitió tener un mayor acercamiento con los estudiantes y los padres de familia, porque a través de cada una de las actividades propuestas, los niños y las niñas pudieron interactuar experimentando nuevas emociones y aprendizajes, los cuales resultaron muy útiles en el momento de identificar y reconocer las vocales y las consonantes de diversas maneras, como concéntrese, rompecabezas, apareamiento de parejas, entre otros, estas actividades se puede publicar en la plataforma classroom para realizarlos en cualquier momento.

6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El siguiente proyecto de investigación quiere impactar la metodología tradicional, en el proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas del nivel de jardín 03 del Colegio Nuevo Chile sede B, por medio del Proyecto El ABCDario un Juego de Palabras; el cual pretende incentivar los nuevos aprendizajes, a través de las TIC como estrategia didáctica, involucrando los juegos digitales y no digitales; contribuyendo a mejorar la calidad de la educación en el aula, y las experiencias significativas en los estudiantes, puesto que se ha evidenciado un alto índice de reprobación en las pruebas tanto internas (las bimestrales) como externas (SABER); por ello se hace necesario que los niños y las niñas obtengan unas bases sólidas para fortalecer sus conocimientos previos haciendo de estas herramientas útiles en su proceso de formación escolar.

Esta investigación pretende que los niños y las niñas de primera infancia, de la institución educativa en mención, fortalezcan su proceso de lectura y escritura por medio de la tecnología y el juego como estrategia didáctica; a través de flahscard de las vocales, continuando con las consonantes y llegar así a una lectura y escritura de manera global; de esta manera adquirir las bases necesarias para su educación en grados superiores, es por ello que se buscó un método como el globalel cual ayuda en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia; teniendo en cuenta que este método lo inicio implementando Ovidio Decroly dentro de experiencias significativas en sus estudiantes; además de implementar el aprendizaje colaborativo, donde se potencia la integración entre docentes, estudiantes y padres de familia.

6.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

Esta propuesta hace parte del Proyecto El ABCDario un Juego de Palabras, el cual su objetivo principal es fortalecer la iniciación de la lectura y la escritura en el nivel de Jardín 03 del Colegio Nuevo Chile I.E.D por medio de diversos juegos digitales y no digitales, con interacciones en juegos digitales por medio de la plataforma arbolABC.com y con juegos no digitales con las flashcard, este está para ejecutarse en un tiempo de 16 semanas, basada en la estrategia del método global y el trabajo colaborativo, se integran los 4 momentos para su ejecución.

UNIDAD 1. Diagnóstico: está encaminada a la caracterización de 20 estudiantes con relación al problema académico identificado, iniciación del proceso de lectura y escritura.

UNIDAD 2. Capacitación: orientada a desarrollar actividades lúdicas basadas en los juegos digitales y no digitales, para la iniciación e n la lectura y escritura de los niños y las niñas del nivel de Jardín en la generación de nuevos conocimientos.

UNIDAD 3. Ejecución: encausada a generar nuevos conocimientos en la iniciación de la lectura y la escritura.

Cada unidad estará evaluada basada en contenidos, procesos y participación de los participantes.

Propósito de formación

La intención de formación de este proyecto es que cada uno de los estudiantes este en la capacidad de reconocer e identificar tanto las vocales y la combinación de las consonantes para llegar a su escritura de una manera integral, aplicando las estrategias propuestas con el uso de las TIC, permitiendo alcanzar evaluación efectiva del proceso.

Resultados de aprendizaje

Al culminar la investigación, se espera que los niños y las niñas del nivel de jardín, estén en la capacidad de:

1. Reconocer la importancia de la lectura y la escritura en el proceso de enseñanza aprendizaje; identificando las vocales en su contexto diario y a través de los juegos digitales y no digitales.
2. Desarrollar habilidades, apoyándose con el uso de las TIC, de esta manera se logre optimizar el proceso de lectura y escritura en la primera infancia.
3. Fortalecer sus conocimientos previos, por medio del juego como aprendizaje significativo, en consecuencia, convertirlo en una estrategia con un fin pedagógico.
4. Fomentar la exploración en diversos contextos con la intencionalidad conectar el gusto por la lectura y la escritura, involucrando las TIC, el juego, como herramienta pedagógica.
5. Provocar el interés de construir palabras acordes a su medio ambiente, donde el estudiante se desenvuelva, permitiéndose involucrar todas las herramientas pedagógicas propuestas, mediadas por las TIC en los juegos digitales y no digitales, indispensables para el desarrollo de sus capacidades y habilidades en el proceso de lectura y escritura.

Estrategia de aprendizaje

La estrategia de aprendizaje de la investigación es el Aprendizaje Significativo (AS); el aprendizaje significativo, cosiste en la combinación de los conocimientos previos que tiene el individuo, con los conocimientos nuevos que va adquiriendo; el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. “Aprendizaje significativo es un proceso que presupone que tanto el aprendiz presente una actitud de

aprendizaje significativo como que el material a ser aprendido debe ser potencialmente significativo para él/ella (p. 22)". El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información nueva logra conectarse con un concepto que ya existe en la estructura cognitiva; es por esto que las nuevas ideas o conceptos puedan interiorizarse significativamente en la medida en que las ideas o conceptos en la estructura cognitiva sean claras y estén disponibles de tal manera, que se una y se logre un anclaje en el proceso cognitivo, fortaleciendo los esquemas cognitivos que ayudan a la adquisición de nuevos conocimientos. (Moreira, 2017).

En consecuencia, esta investigación tiene la propuesta innovadora de implementar el juego digital y no digital mediado por las TIC, donde los niños y las niñas pueden conocer, experimentar y crear con diferentes materiales e interacciones y lograr potenciar los nuevos aprendizajes en su proceso de lectura y escritura; con todo esto se pretende que los estudiantes adquieran nuevo vocabulario y familiarizarse con el funcionamiento de la lengua oral y escrita. "El aprendizaje significativo receptivo ocurre en la medida que materiales potencialmente significativos llegan a la estructura cognitiva y con ella interaccionan siendo apropiadamente subsumidos3 por un sistema conceptual relevante y más inclusivo". (Moreira, 2017).

Uno de los primeros abordajes que debe hacer el docente a los niños y las, es averiguar lo que sabe, de esta manera conocer la lógica que hay detrás de su modo de pensar y actuar; para transformar, aumentar y perfeccionar el conocimiento que ya tiene, en vez de imponerle una serie de temas para que los memorice y que a corto plazo no los interiorice y vuelva a retroceder en su proceso de lectura y escritura. Es por todo esto que el enfoque de aprendizaje significativo, el estudiante es el que por medio de las diversas experiencias que adquieren nuevos contenidos, superando las expectativas puesto que cada uno de los niños y las niñas aprenden a su ritmo y su nivel de maduración cognitiva (Rodriguez M. L., 2011).

La estrategia de aprendizaje está organizada en cinco fases:

Fase1: Esquema explicativo – Reconocimiento del curso
Fase 2: Introducción al análisis de los recursos tecnológicos: juegos digitales y no digitales
Fase 3: Modelación integral del proyecto de aula "El ABCDario un Juego de Palabras".
Fase 4: Socialización del proyecto de aula
Fase 5: Evaluación final

Contenidos

Unidad 1: iniciación del proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas de jardín 03
Unidad 2: Reconocimiento de los juegos digitales y no digitales
Unidad 3: experiencias significativas, identificación y reconocimientos de las vocales y algunas consonantes, realizando lectura y escritura de algunas palabras.
Planeación

Tabla5. Planeación

PASOS	PROPÓSITO	ESTRATEGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Diagnostico	Identificar características propias de cada estudiante, edad, entorno, familia, intereses sobre la lectura y escritura, evidenciando las fortalezas y debilidades de los estudiantes con respecto al proceso de iniciación del proceso de lectura y escritura	Encuentro sincrónico para motivar y presentar el proyecto de investigación y las ventajas que este ofrece al proceso pedagógico de los estudiantes; además los requerimientos del proyecto, dentro de los cuales se encuentra el diligenciamiento de formularios	Formularios Google, diapositivas	Recepción oportuna de la información para realizar los análisis pertinentes.
Capacitación de las diferentes Apps	Presentar a los estudiantes las diferentes plataformas para que ellos puedan interactuar de manera	Encuentro virtual con los niños y las niñas indicándoles los paso a paso como pueden interactuar en las diferentes	Inducción de las diferentes plataformas para la interacción y edificación de nuevos conocimientos	De manera virtual acceder a las plataformas para que los niños y las niñas inicien el proceso de interacción de las Apps, material físico de

	agradable y con sentido pedagógico	Apps; a su vez entregar el material físico para la realización de ejercicios		Flashcards adecuado para su utilización
Intervención a un fabuloso proyecto	Inducir a los estudiantes a participar en el proyecto de iniciación a la lecto escritura, involucrando los juegos digitales y no digitales	Presentación de videos, material físico y virtual para la interacción de los niños y las niñas para la identificación de las vocales, por medio de los juegos digitales y no digitales.	Aplicaciones Educaplay, arbolabc, flahscard del método Manjarrez	Animación para realizar las actividades propuestas y retroalimentación a través del grupo de WhatsApp
Recolección de evidencias	Proponer a los niños y las niñas a ejecutar las diferentes actividades tanto virtuales como físicas, en las cuales se pueda evidenciar el avance en el proceso de lectura y escritura	A través de las guías (Flashcards) propuestas de manera física realizar las actividades para identificar las vocales con algunas consonantes de objetos que ven en su vida cotidiana; a su vez en la interacción de manera virtual con los juegos de memoria reforzando los conocimientos previos con aprendizajes significativos	Entrega del Material físico a todos los estudiantes para realizar la preparación de las guías, para los diferentes encuentros, interacción de los juegos digitales y recuento de la experiencia de cada uno de los estudiantes	A través del grupo de WhatsApp enviar las evidencias para la realización de los análisis pertinentes y poder obtener los resultados.

Fuente: Elaboración Propia

6.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

6.2.1 Herramienta pedagógica con juegos digitales y no digitales.

Dentro del proceso de investigación se realizó un análisis interactivo, de las apps educativas para niños y niñas de primera infancia, el cual permite a los estudiantes una interacción a su vez observar la interacción niño- ordenador, evidenciando la adaptación en cuanto al aprendizaje y el entrenamiento de las aplicaciones; se pudo analizar que el contenido de los materiales multimedia no están separados de lo que se quiere trabajar con los estudiantes, este acceso permite llegar a los contenidos necesarios para los usuarios de educación inicial.

Todos los dispositivos móviles, en este momento de pandemia se volvieron herramientas de comunicación, juego y aprendizaje de los niños y las niñas, es por todo esto que se hace necesario tener presente el desarrollo cognitivo del estudiante, en el planteamiento de las actividades y contenidos a realizar; puesto que, se deben tener en cuenta los desarrollos a fortalecer en la primera infancia y de esta manera desarrollar las dimensiones del desarrollo de una manera integral a su vez es indispensable determinar el uso y el acceso que el estudiante pueda tener para realizar las actividades propuestas.

Los medios de comunicación suponen un agente socializador y educativo, que complementa el papel privilegiado de la familia y la escuela, con una influencia innegable en el desarrollo personal, social, moral e intelectual de los más pequeños. Desde las primeras edades están expuestos a una multiplicidad de pantallas, lenguajes y mensajes que asumen como algo propio, sin comprenderlo ni cuestionarlo en muchas ocasiones; a través de estos dispositivos electrónicos, los niños y las niñas van construyendo experiencias significativas, desarrollando distintas capacidades que les permiten expresar su punto de vista al ingresar nuevos conocimientos por medio de la interacción, dándoles la oportunidad para participar, fortaleciendo su aprendizaje de manera significativa. (Pérez-Rodríguez, 2015)

Por consiguiente se evidencia que los juegos digitales como herramienta de enseñanza aprendizaje, en una interacción con los estudiantes de primera infancia dentro del proceso de conocimiento y descubrimiento permanente, donde son ellos los que buscan respuestas de manera intencional posibilitan descubrir nuevos conocimientos, experimentando sentimientos de disfrute y placer al realizar con éxito los juegos digitales propuestos; Ellos viven en un mundo envuelto por tecnologías y el uso en su vida diaria, Muchos países reconocen el papel cada vez más importante de la tecnología en la vida de los niños; porque de la rápida evolución de las tecnologías, que han cambiado infantiles vidas y formas de aprendizaje, sobre todo en los últimos diez años. (Li, 2014)

este permite a los estudiantes iniciar la manipulación y en manejo adecuado de la tecnología, a su vez lograr un aprendizaje significativo de los nuevos conocimientos aplicándolos en la interacción que realicen dentro de la aplicación; por medio de las instrucciones dadas al estudiante y logren afianzar sus conocimientos previos.

La propuesta de esta investigación, llevando al aula los juegos no digitales, como elementos que le brinden la posibilidad de representar simbólicamente los objetos y acciones de su entorno inmediato, permitiendo que el niño y la niña se inicien en el proceso de un lenguaje escrito, permitiéndoles la exploración del medio como eje fundamental para el proceso de la lectura y la escritura en la educación inicial, donde cada uno de ellos aprende a su ritmo y su nivel, por ello se respeta los diferentes momentos del proceso de cada uno de los estudiantes, estimulándolos y motivándolos a cada instante para que adquieran el interés en la interacción de los juegos y los dibujos en los cuales puedan reconocer e identificar las vocales y consonantes por medio de las flahscards las cuales se utilizan como recursos gráficos en el proceso de lectura y escritura.

Desde la práctica docente es bien visto que la innovación y los retos para implementar nuevas herramientas para generar interés y motivación en cada uno de los niños y las niñas del nivel jardín del colegio nuevo chile, no es nada fácil pero tampoco imposible es por ello por medio de las diferentes metodologías pedagógicas como el juego mediado por las TIC, estas estrategias pretenden plasmar las experiencias significativas propias del inicio a la lecto escritura, En Colombia la educación en medios la dinamizan maestros apasionados, quienes maestros apasionados, quienes especialmente desde las áreas de Lenguaje y comunicación, han liderado proyectos que involucran productos de los medios de comunicación en su contexto de enseñanza y aprendizaje, y aunque esta relación es una forma inicial de integración entre el currículo y la educación en medios. (Perez, 2013); por lo tanto muestran la evolución en su proceso de lectura y escritura a partir de las evidencias y las experiencias a través de la interacción de las diferentes aplicaciones, dando solución a las falencias encontradas en el nivel.

Cada semana los estudiantes en los encuentros sincrónicos, los estudiantes muestran las evidencias del trabajo, participando de manera activa, que en ocasiones ellos son los encargados de manipular los recursos que les permiten con originalidad, y sorpresa dando desenlaces inesperados, la curiosidad y la creatividad hacen de los niños y las niñas originales e inesperados; con base en la observación realizada y en la escucha atenta a las voces de los estudiantes, se puede contextualizar la importancia de trabajar el proyecto de investigación el ABCDario un juego de palabras.

Por otra parte, le estructura o fases del proyecto, ejecutado por los 24 estudiantes del nivel de jardín, se caracterizó porque en el desarrollo de las fases propuestas

incluyen: la presentación y el desarrollo de las actividades propuestas, así como la recogida, selección, reflexión y publicación de diferentes tipos de trabajo en los cuales se evidencia los aprendizajes de cada uno de los niños y las niñas los cuales están involucrados en al proyecto.

A todas las fases se les realizo el seguimiento y el apoyo docente, donde se orienta a los niños y las niñas; propiciando ambientes flexibles y experiencias significativas las cuales promueven nuevos conocimientos, dando respuesta a los objetivos propuestos en el proyecto; además de poner el juego como nueva metodología para reconocer los intereses y aprender conceptos nuevos.

Para la ejecución de esta investigación, se tomó una herramienta de aprendizaje, hacia la iniciación del proceso de lectura y escritura, es aquí la importancia de utilizar las TIC, donde los niños y las niñas aprenden jugando por medio de la interacción; así el juego y las TIC se convierten en una estrategia de aprendizaje continuo.

Desde la perspectiva de la lúdica de se escogieron varias aplicaciones tecnológicas en las cuales los niños y las niñas pueden interactuar de manera autónoma, ofreciendo oportunidades para la iniciación en el proceso de lectura y escritura; haciendo que el aprendizaje sea amigable y accesible, potenciando un contexto que realiza una conexión con diferentes áreas del conocimiento, haciendo una retroalimentación inmediata, de esta manera genera la atención y concentración en sus actividades propuestas, satisfaciendo las necesidades de cada uno de los estudiantes.

Describe los diferentes aspectos del dispositivo tecnológico planteado, si aplica, incluyendo capturas de pantallas y las diferentes actividades propuestas. Es preciso relacionar personas y procesos y su forma de interacción con esta.

6.3 IMPLEMENTACIÓN

Aunque esta propuesta de investigación se da inicio de manera presencial, llega a nuestro mundo la crisis por el Covid 19; por lo cual se implementaron nuevas estrategias, lo que hizo que el gobierno nacional tomara la decisión de cerrar todas las instituciones educativas, por esta razón el proyecto se realizó desde la estrategia “Quédate en Casa”, por ello los celulares y la aplicación del WhatsApp, se convirtieron en la herramienta de comunicación más rápida y confiable, las tabletas y los computadores las herramientas en las cuales sirven de mediadores entre padres de familia, estudiantes y docentes.

1. Presentación del proyecto a los estudiantes y padres de familia del nivel de

Jardín 03: Se realizo un encuentro sincrónico a los que fueron convocados 24 estudiantes y sus familias, a este encuentro se conectaron 12 familias por falta de conectividad, a las demás se les dio la información vía WhatsApp, todos manifestaron su intención de participar en el proyecto. Dentro de la presentación se incluye la información importante de acuerdo con el proyecto el ABCDario un juego de palabras; el cual ofrece muchas ventajas para la iniciación de la lectura y la escritura en la primera infancia, las ventajas que ofrecen las aplicaciones que se van a utilizar.

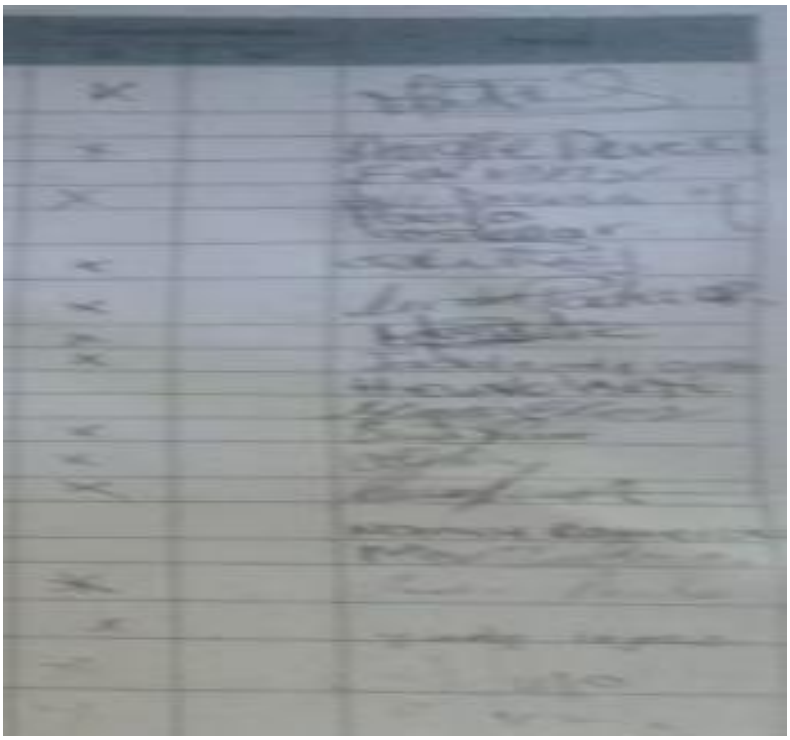
Figura16. *Presentación del Proyecto*



Fuente: Elaboración Propia

2. Diligenciamiento del consentimiento informado: Dentro del proceso que se realizó con los padres de familia se realizó una entrega de material pedagógico y se aprovechó para realizar la firma del consentimiento informado, el cual lo firmaron las personas interesadas en participar del proyecto, cabe resaltar, que este lo realizaron de forma voluntaria y con conocimiento de lo que se realizará en la investigación. En este formato se incluyeron los datos personales de los padres de familia y los estudiantes, formato el cual nos lo ofrece la UDES CV, donde se les pide a los padres o acudientes inicialmente que lean atentamente lo que van a firmar, luego podrán diligenciar los datos como: nombre completo, numero de documento, nombre del estudiante, y la firma de la autorización.

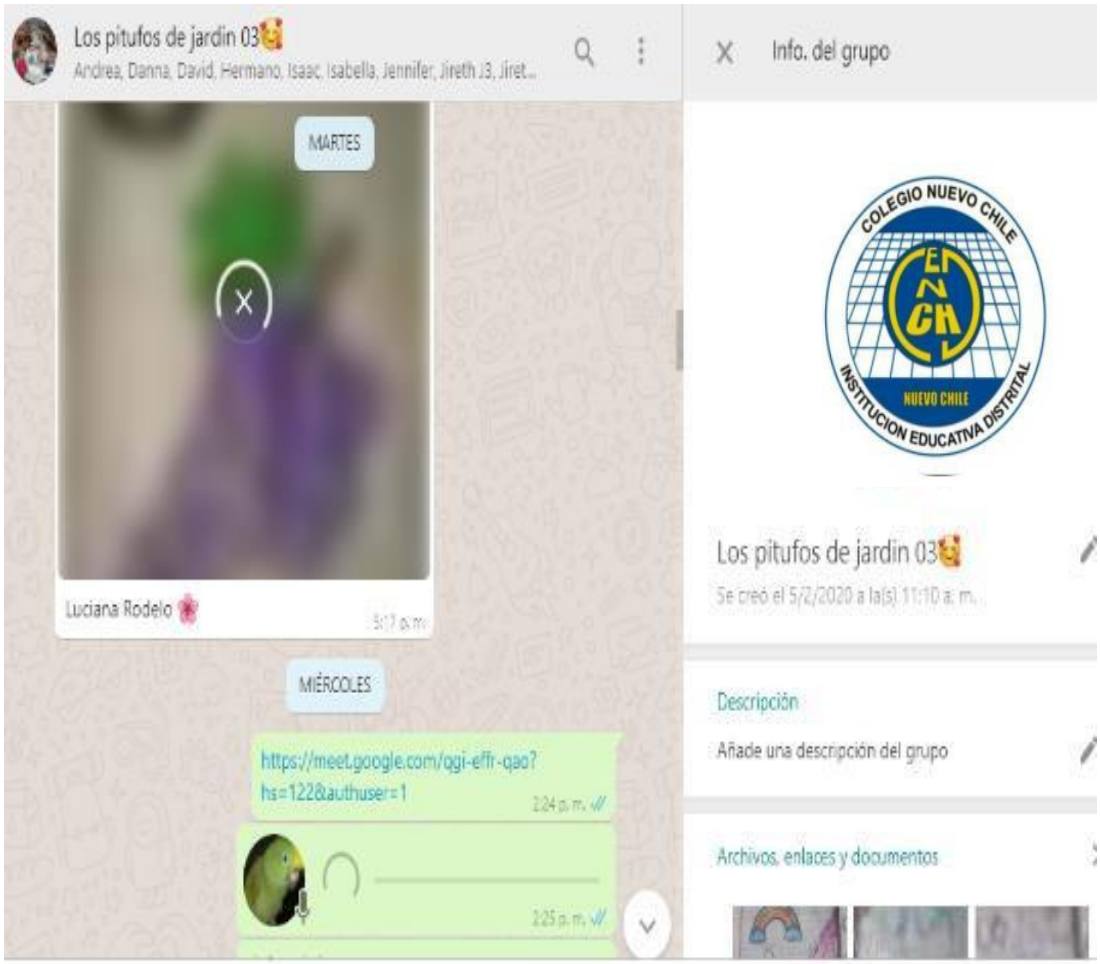
Figura17. *Consentimiento Informado*



Fuente: Formato de la Universidad de Santander

Creación de medios de comunicación: Dentro del proceso que se realiza es fundamental el apoyo de los padres de familia y acudientes; por ello se evidencio la importancia de crear un grupo a través de la App WhatsApp, para tener una información de manera eficaz y eficiente. Por la situación vivida por la pandemia esta aplicación se convirtió en el principal medio de comunicación entre docentes, estudiantes, padres de familia y acudientes: a su vez se realizaron recomendaciones para el uso del grupo de comunicación, también las normas de Netiqueta que deben seguir. En este grupo están todos los integrantes del nivel de Jardín 03.

Figura18. *Creación Medios de Comunicación*



Fuente: Elaboración Propia

3. Se realizo un encuentro sincrónico con todos los integrantes del grupo para realizar indicaciones para diligenciar los formularios de Google, para recoger los datos más relevantes, a su vez para iniciar el proceso, de las flashcards.

Dando inicio al proyecto de investigación. A través del encuentro sincrónico se les explica a los padres de familia como se da inicio al proceso de la lectura y escritura con las flashcards de diferentes partes de la casa las cuales son más significativas para ellos.

Figura19. *Juegos no Digitales*



Fuente: Autor.

4. Tutorías: Después del acompañamiento virtual, con diferentes actividades propuestas a través de las plataformas los niños y las niñas inician la inmersión y acción de los juegos propuestos en las Apps. Cada uno de los participantes ingresara a las plataformas propuestas para que realicen las diferentes actividades que hay, de este modo ellos se vayan adaptando a la interacción de los juegos propuestos. Dentro de estas plataformas, podrán encontrar juegos variados, inicialmente se les pedirá que inicien con las vocales, cuando ya se vean más seguros pasaran con las consonantes, logrando un avance significativo en su proceso de lectura y escritura.

Figura20. *Juegos Digitales ÁrbolABC*



Fuente: https://arbolabc.com/

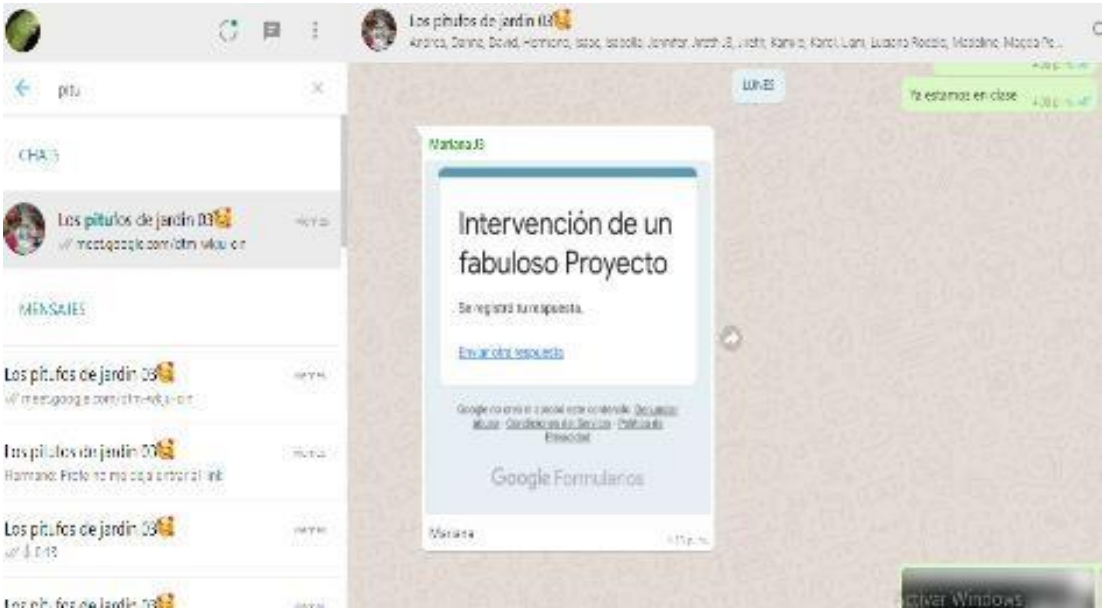
Figura21. *Juegos Digitales Educaplay*



Fuente: https://www.educaplay.com/

5. Por medio de los juegos digitales y el grupo de WhatsApp se compartió información de interés para todos los padres y acudientes. Se realiza la invitación a diligenciar de formulario de caracterización del grupo de Jardín 03.

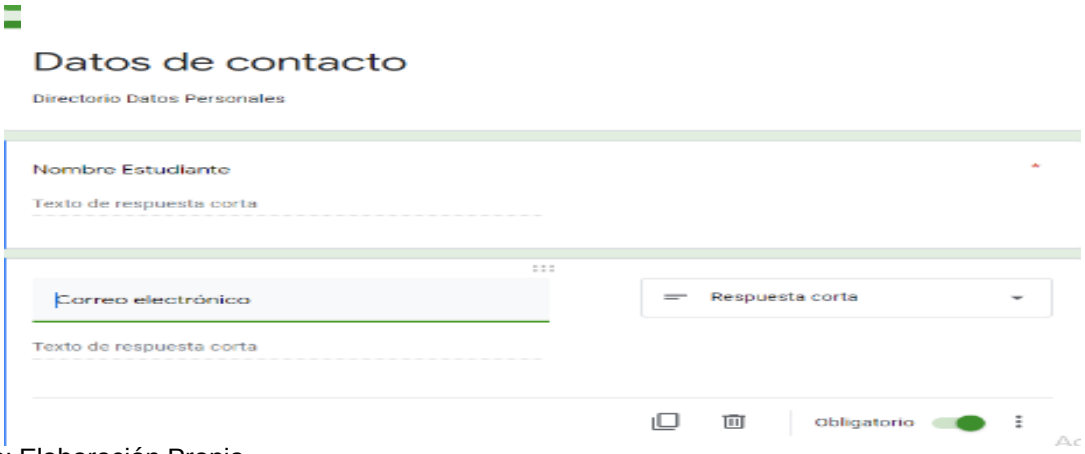
Figura22. *Comunicación con Padres de Familia*



Fuente: Elaboración Propia

6. Para la realización de la caracterización del grupo de intervención, se presentó un formulario de Google, en este se incluyeron preguntas de fáciles respuestas, por medio de estas se permitió la identificación de cada uno de los estudiantes. Aquí se identificará las características del entorno de cada estudiante: nombre, documento de identidad, Rh, edad, afiliación, barrio de residencia, dirección, teléfonos, acudientes; con esta información se logrará contactar a cualquier momento tanto al estudiante como al padre de familia, para la construcción del proyecto de investigación.

Figura23. *Encuesta de Caracterización*



Fuente: Elaboración Propia

7. Se realizo un encuentro sincrónico con el ánimo de hacer un reconocimiento a quienes ya habían entregado las actividades asignadas a la fecha y motivar a quienes aún no lograban involucrarse plenamente en el proyecto. Todos los asistentes expresaron sus agradecimientos por poner en práctica el proyecto en el nivel de Jardín 03. Se realizo este encuentro sincrónico con el fin de presentar el proyecto de investigación, mostrando las ventajas y desventajas que ofrece; a su vez los requerimientos que se tiene con el proyecto, dentro de los cuales se encuentra el diligenciamiento de diversos formularios para evaluar los procesos.

Figura24. *Encuentros Sincrónicos*



Fuente: Elaboración Propia

A través de cada actividad surgieron varios retos, el aprender a manejar cada una de las herramientas que ofrece las plataformas propuestas. Dentro de los juegos no digitales fue una herramienta muy atractiva para los niños y las niñas, puesto que se hicieron con las partes de la casa las cuales todos los días están en constante interacción, de esta manera se logró que reconocieran más fácilmente las vocales y la iniciación con las diferentes consonantes. Con los juegos digitales se les envió el enlace para que todos los participantes interactuaran con las diversas actividades que proponen; inicialmente con el reconocimiento de las vocales, así mismo involucrar las consonantes a la medida que los estudiantes interiorizaran los nuevos conocimientos.
https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7456686-las_vocales.html

Figura25. *Interacción de Juegos Digitales*



Fuente: https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar

Figura26. *Interacción de Juegos Digitales*

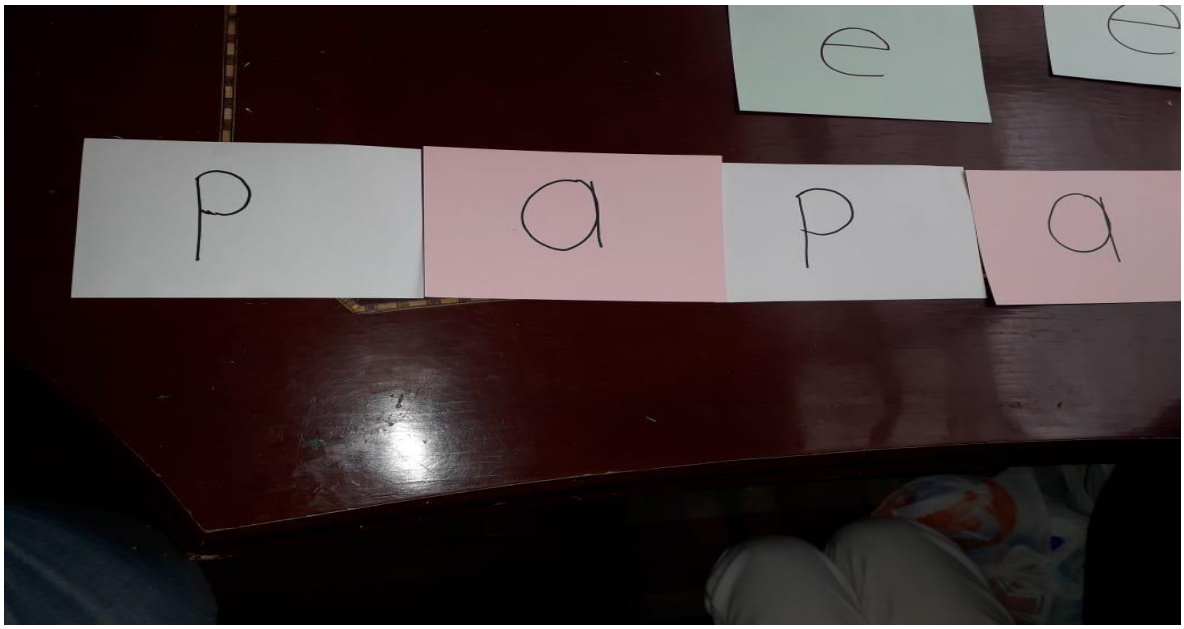


Figura 27. *Interacción Juegos No Digitales*



Fuente: Elaboración Propia

Figura 28. *Interacción Juegos No Digitales*



Fuente: Elaboración Propia

8. Inducir a los estudiantes para que fortalezcan sus conocimientos previos con los nuevos, por medio de la interacción en las aplicaciones propuestas. Este formulario Google ayudo a evidenciar cuál de las dos aplicaciones les llamo más la atención a cada uno de los estudiantes; por medio de esta encuesta tratar de elegir una sola o continuar con las dos.

Figura29. *Evaluación de las Aplicaciones*

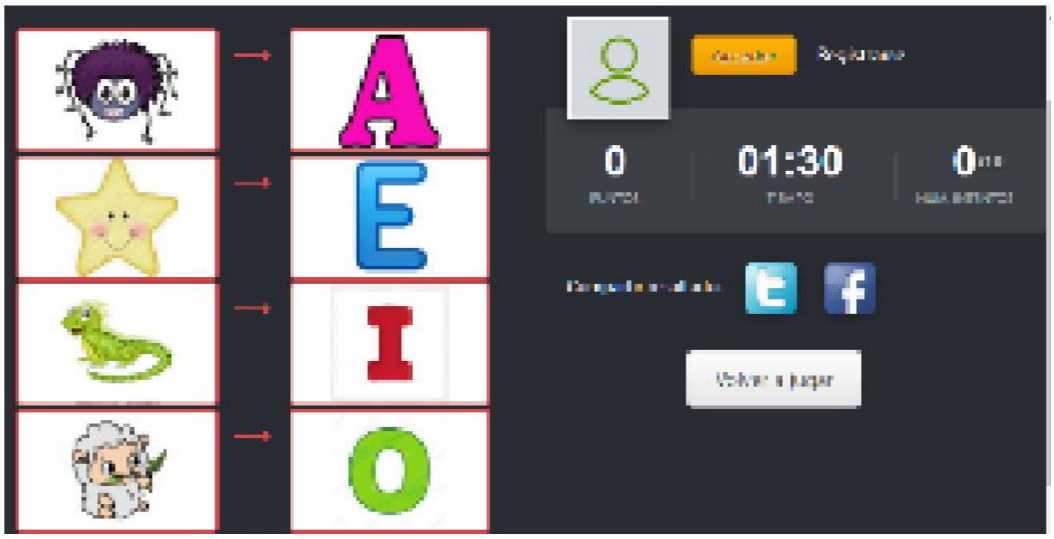


Fuente: Elaboración Autor

9. Lo ideal es que los estudiantes ingresen semanalmente a la plataforma y realicen diferentes actividades, las cuales fortalezcan sus conocimientos previos y logren ser más autónomos. Con estas actividades se pretende que los estudiantes obtengan un acercamiento a las diferentes actividades lúdicas que hay dentro de la aplicación.

Figura30. *Acercamiento a las Actividades Digitales*

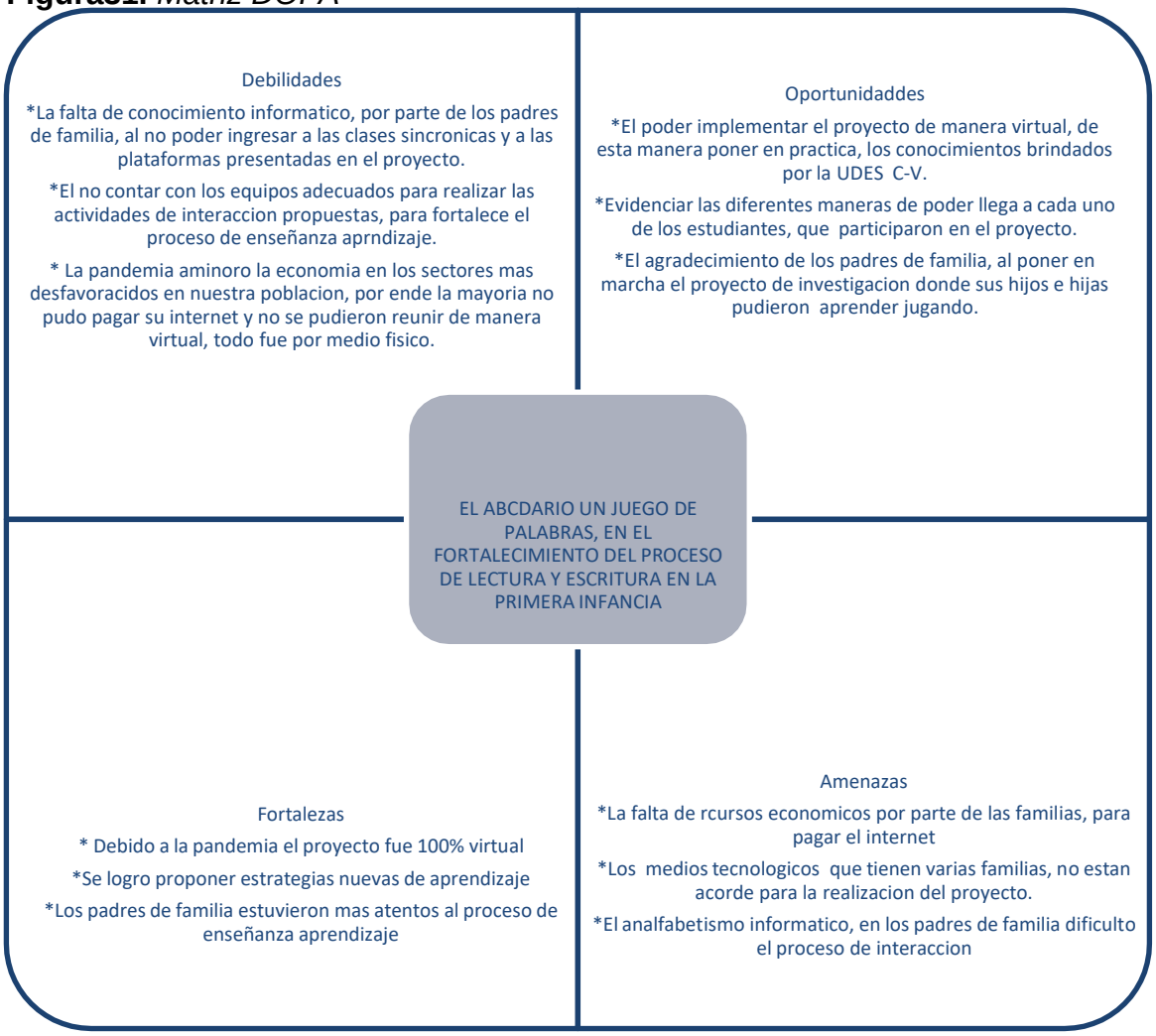




Fuente: https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar

10. Reconocer las fortalezas y oportunidades de cada una de las aplicaciones brindan, para poder llegar a la meta propuesta, así mismo identificar las debilidades y las amenazas, de esta manera preverlas, como afrontarlas y convertirlas en herramientas a favor del proyecto de investigación.

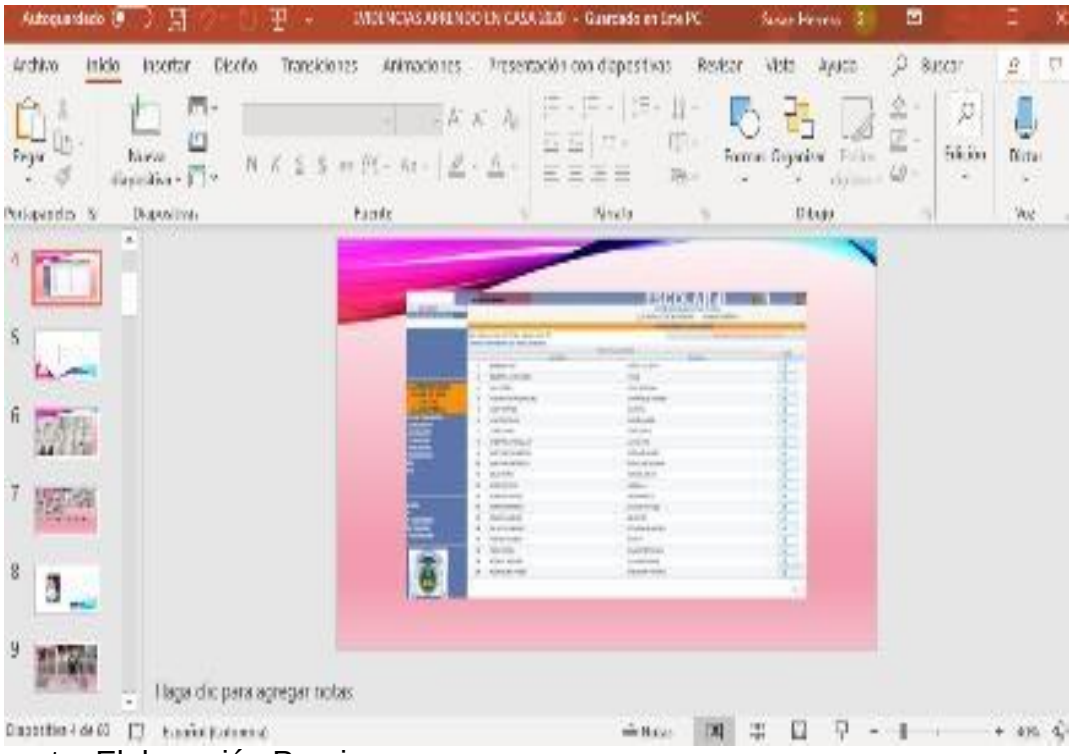
Figura31. *Matriz DOFA*



Fuente: Elaboración Propia

11. Organización de la información alojada en un power point, puesto que la pandemia ha obligado a estar alejados en un aislamiento obligatorio y la imposibilidad de poder recoger las evidencias de manera presencial, se destinó el grupo de WhatsApp para enviar sus evidencias y poderlas guardar en un solo lugar. Dentro del power point, se realizó la recolección de evidencias donde cada uno de los estudiantes tiene su espacio para consignar todas sus evidencias.

Figura32. *Recolección de Evidencias*



Fuente: Elaboración Propia

12. Formulario de caracterización del proyecto de investigación: con el fin de conocer lo que piensan otras docentes con respecto al proyecto de investigación que se está llevando a cabo en el nivel de Jardín 03. El objetivo de este formulario fue involucrar a las demás docentes de primera infancia, de esta manera mostrar las nuevas herramientas tecnológicas que se tienen para potenciar nuevos conocimientos a sus estudiantes por medio de los juegos digitales y no digitales.

Figura33. *Evaluación de las Nuevas Herramientas*



Fuente: Elaboración Propia

Realizar con los padres de familia el reconocimiento del proyecto de aula, donde ellos darán su apreciación, desde su punto de vista, el cómo observan las actividades propuestas, tanto en los juegos digitales y no digitales, si evidencias avances significativos en el proceso de la iniciación de la lectura y la escritura. A través del grupo de WhatsApp, se les envió un formulario de Google, donde se les realizo una serie de preguntas a los padres de familia, donde todos pueden expresar la experiencia que obtuvieron al poder acompañar a sus hijos en este proceso de virtualidad.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc9UufFlMHl3DysDCLZ0Z1RKOZoiRJqxKHo5IMYDZ9NqD7Kjg/viewform

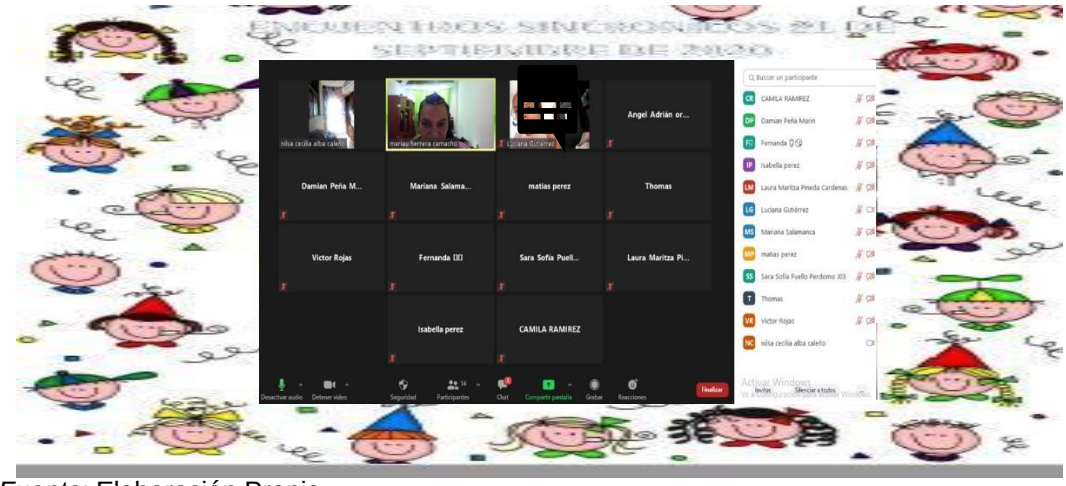
Figura34. *Reconocimiento del Proyecto*



Fuente: Elaboración Propia

Durante el tiempo que se desarrolló la investigación del proyecto de aula “El ABCDario un juego de palabras, este permitió que tanto los padres de familia como los estudiantes, pudieran experimentar de aprender de manera diferente y enriquecedora a nivel personal, familiar e intelectual, puesto que tuvieron que familiarizarse con el uso de las TIC, las cuales se les tenía pánico, por su falta de interacción, por otro lado ellos tenían la precepción que solo lo podían manejar personas que tuvieran conocimiento del tema; el ahondar y curiosear las diferentes redes sociales y aprender hacer cosas novedosas para presentar los llevo a fortalecer muchos conceptos y aprender significativamente, donde se evidencio el trabajo colaborativo, donde la ejecución permitió el momento de ensayo y error, el permiso a la equivocación, poder integrarse de manera integral tanto docentes, padres de familia y estudiantes para un mismo fin.

Figura35. *Encuentros Virtuales*



Fuente: Elaboración Propia

7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

En este capítulo se busca presentar el análisis realizado a la información recopilada en el proceso de implementación de la propuesta, según las características particulares del trabajo de grado.

Se evidencio inicialmente que los estudiantes del nivel de Jardín 03, del Colegio Nuevo Chile, no tenían las bases sólidas para la iniciación del proceso de lectura y escritura, además estos estudiantes provienen de comunidades socialmente vulnerables, donde su situación económica es muy compleja, en el que las familias se ciñen a lo mínimo que les exigen, en muchas ocasiones por que no tienen los conocimientos y en otras por la situación en la que enfrentan por la situación de la pandemia.

Razón por la cual el proyecto de investigación, logro ponerse en práctica desde la virtualidad, fortaleciendo las habilidades y destrezas de los estudiantes, por medio del juego como metodología pedagógica, con las TIC como mediador de aprendizajes significativos, dando sentido al aprendizaje colaborativo y experimentar nuevas habilidades. Por medio de los juegos digitales y no digitales se logró construir conocimientos significativos donde cada uno de los estudiantes transforma su realidad más inmediata a un mundo de letras, sonidos, palabras, experimentando, combinando, y construyendo su escritura de una manera natural y

autónoma; cuando el niño une el juego, el goce y el placer sin restricciones, los lleva a comprender y a entender el valor significante del mundo simbólico.

Gracias a las experiencias los niños y las niñas de primera infancia, lograron, probar, descubrir, escudriñar, escuchar; a través de ello, posibilitaron el inicio al proceso de lectura y escritura, favoreciendo la exploración del espacio más cercano, identificando las vocales para continuar el proceso de integrar las consonantes formando palabras, así el estudiante va interiorizando las letras forman palabras y estás tienen sonidos, despertando el interés de saber su escritura, por ello elaboran de manera interna sus propios esquemas y relaciones para entender la realidad vivida.

El proceso de la investigación se llevó a cabo durante 4 meses, en etapas o fases, dentro de las que incluyeron la recolección de datos bases, el reconocimiento del proyecto de aula, la interacción en la plataforma, el desarrollo de las actividades propuestas por medio de los juegos digitales y no digitales, análisis de los avances de cada uno de los estudiantes, la reflexión acerca de la experiencia y los significativo para cada uno de ellos, el análisis y publicación de los resultados obtenidos.

7.1 FORMULARIOS

Inicialmente se abarco el siguiente formulario en la investigación:

ETAPA 1: DOCUMENTO DE AUTORIZACION PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES AUDIVISUALES (VIDEOS) OTORGADO AL COLEGIO NUEVO CHILE INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER. Este fue desarrollado como primer documento de recolección de información, donde contiene preguntas suministradas por la universidad, las cuales están relacionadas con la autorización que dan los padres de familia y/o acudientes, para el uso de las imágenes y videos de sus hijos e hijas; en este se incluye información personal como nombre completo del estudiante que participa en el proyecto, documento de identidad, nombre de la madre, padre o acudiente, número de cedula, teléfono celular, autoriza o no a las docentes a cargo para que utilicen las fotografías y videos de sus hijos e hijas, firma y los datos de dos testigos.(Anexo)

Interpretación: recopiladas las actividades propuestas, se analizaron imágenes, encuestas, textos, dibujos se pudo resaltar que es el niño y la niña, son los actores de su propio conocimiento además que cada uno de ellos aprende a su ritmo y a su manera, dándoles la oportunidad de ser ellos mismos, posibilitándoles construir

conocimiento, crear saberes y descubrir que con las letras es un mundo maravilloso de la lectura y la escritura.

Para ello se consolido la fase denominada: planeación de procesos académicos y pedagógicos, encaminados al fortalecimiento del proyecto de aula “El ABCDario un juego de palabras”, en el nivel de Jardín 03. Esta propuesta de investigación solicito a los estudiantes, padres de familia y/o acudientes a mejorar cada día más los procesos de aprendizajes, para un buen desempeño académico y pedagógico, por esta razón se pidieron que las evidencias fueran enviadas al grupo de WhatsApp, a su vez por este mismo se pudieron compartir diferentes actividades y ejercicios que optimizaron los aprendizajes de los estudiantes, especialmente relacionados con la interacción y el uso de la tecnología, la cual es requerida para afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Consecutivamente se realizó la implementación de la etapa de adaptación e integración del currículo académico: esto se obtuvo al observar que al estar en la no presencialidad escolar, causado a la pandemia por el covid-19; por la que está atravesando el mundo entero, esto trajo decisiones por parte de los directivos de la institución el organizar el trabajo en equipo, tanto interdisciplinario y colaborativo, por ello se elaboró una serie de guías para abordar los diferentes contenidos y asignaturas, donde se incluyeron en el proyecto, a lo cual los padres de familia participantes del proyecto dieron su punto de vista positivo, puesto que se evidencia el proceso y el avance en los aprendizajes de sus hijo e hijas. Por ello se desarrollaron los siguientes pasos:

Paso1. Interpretación y redacción de nuevo conocimiento: a partir de la llegada del covid-19, trae consigo la virtualidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello se hizo necesario realizar un ajuste en las mallas curriculares para la ejecución del segundo semestre académico, lo que significó la búsqueda de propuestas pedagógicas que posibilitaran la participación y la igualdad de oportunidades, a su vez se debió realizar un cambio significativo en la mentalidad y metodología de los docentes y estudiantes.

Paso 2. Selección de la información y contenidos pertinentes: por medio del ajuste que se debió realizar al currículo, se evidencio la necesidad de hacer un énfasis particular en aspectos tales como el desarrollo actitudinal del estudiante, más que a nivel procedimental y cognitivo, puesto que son demasiados los factores que logran afectar la salud mental y física por consecuencia de la crisis por la que se está pasando; es por ello que se integran la experiencias significativas con intencionalidad pedagógica, es aquí donde se hace fundamental implementar el proyecto de investigación, donde las TIC y el juego conforman la mejor unión para el aprendizaje de los niños y las niñas con nuevas metodologías.

ETAPA 2: Producción del documento: en las primeras semanas de la cuarentena, directivos y docentes del Colegio Nuevo Chile I.E.D., realizaron diferentes

propuestas de trabajo colaborativo con los estudiantes, en este momento es donde las TIC se convirtieron en la protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje donde el proyecto de investigación toma la fuerza necesaria para ser implementado dando sentido al quehacer pedagógico potenciando los desarrollos a fortalecer de los estudiantes de una manera adecuada y agradable para ellos, así mismo se puede observar la acogida del proyecto no solo por los padres de familia sino por los demás docentes del mismo nivel; de esta manera surgen lazos de compañerismo y de trabajo colaborativo entre los decentes del mismo nivel para lograr las metas propuestas desde el inicio de año. En esta etapa los pasos a seguir fueron:

Paso 1. Elaboración de guías integradas: cada uno de los niveles elaboro guías correspondientes para el trabajo en casa. Los contenidos se realizaron para cubrir las expectativas de lo que se esperaba que el estudiante lograra en el año; aquí se aprovechó para poder intervenir el proyecto, de esta manera se buscaron alternativas virtuales para la participación de cada uno de los niños y las niñas como de los padres de familia, los contenidos que cada una de las guías proponía se ejecutó por medio de aplicaciones, donde realiza el proceso de acogida de la navegación en la red, lo que resulto muy acertada, pues fue un motivante para que los estudiantes observaran que hay actividades significativas que les llamaron la atención.

Paso 2. Informe escrito del documento: por medio del trabajo planteado para el trabajo en casa, se ajustó a las necesidades del proyecto de investigación; a su vez realizar una indagación general sobre las ventajas y desventajas que ofrece los juegos no digitales, para que llamara la atención se escogió la estrategia de las flashcards

Otra de las fases realizadas fue los juegos digitales, donde permite la participación de los estudiantes del nivel de jardín 03; en la práctica pedagógica se analizaron varias plataformas para que los niños y las niñas pudieran interactuar de una manera agradable y confiable, para poder potenciar sus aprendizajes significativos, esta herramienta tecnológica pretende estar presente durante toda la ejecución del proyecto en todas sus fases y alcance de los objetivos propuestos, por ello se procedió a invitar y capacitar a los estudiantes para el uso adecuado de la plataforma, para ello se realizó una presentación en power point. Para lo cual se desarrolló la etapa denominada: recepción y adaptación: por medio de charlas con padres de familia y estudiantes donde se les explico las ventajas que traería la implementación del proyecto de investigación. El primer paso fue indagar sobre la plataforma, que ingresaran y lograran observar la herramienta y los temas propuestos en ella y que dieran su punto de vista sobre la exploración realizada. (Garcia M. &., 2006) Teniendo en cuenta la estrategia de participación se dan los siguientes pasos:

Paso 1. Selección: la plataforma digital seleccionada presenta varias ventajas dentro de las cuales se destacan el fácil ingreso, la motivación para que los niños y las niñas interactúen de manera casi inmediata, la clasificación de las actividades por nivel de edades, el objetivo de cada una de ellas , de manera tal que los padres de familia lo entiendan y comprendan la importancia de la iniciación del proceso de lectura y escritura en primera infancia, también pueden observar la variedad en las actividades, la disponibilidad de la plataforma en todo momento. La única limitante para ejecutar esta fase fue la falta de conectividad de la mayoría de los estudiantes; por ello se vio la necesidad de priorizar actividades, organizar tiempos en horarios para realizar las actividades de manera alterna, utilizando medios de comunicación como llamadas telefónicas, llamadas grupales por WhatsApp, puesto que es la única herramienta con la que ellos cuentan para su comunicación. Los estudiantes que contaban con conectividad constante se realizaban encuentros sincrónicos, logrando comunicación constante con los que tienen y no tienen conectividad.

Paso2. Clasificación: se crearon, ordenaron, seleccionaron y priorizaron los temas y actividades propuestas de acuerdo con el currículo y el objetivo propio del proyecto de investigación.

Esto permitió la implementación de la tecnología a través del juego digital y no digital; a través de este proceso los padres de familia manifestaron su interés por continuar en la ejecución del proyecto de investigación “El ABCDario un juego de palabras”. para dar continuidad se realizó una serie de pasos:

Paso 1. Capacitación: por medio de reuniones grupales vía WhatsApp y/o Meet, se les explico cómo se realizará las diferentes acciones propuestas, el acceso y manejo general de la plataforma, la forma correcta de cómo se deben realizar las actividades, el cómo se debe enviar las evidencias, realizar comentarios, hacer la retroalimentación, entre otros. Esta plataforma es muy fácil de utilizar y la interacción es adecuada a cada edad y etapa del desarrollo.

Paso 2. Exploración y acompañamiento: el apoyo brindado ha sido continuo, se brindó la comunicación y asesoría directa y oportuna, por ello se dio una confianza y compromiso, aumentando ante la situación económica vivida en lo cual en muchas situaciones se les brindo el material para que pudieran ejecutar sus actividades, motivándolos a continuar en el proceso ya que ellos y ellas son el eje central de este proceso.

Paso 3. Optimización de uso de la herramienta: cada actividad propuesta llevo a nuevos retos, los cuales involucran recursos digitales y no digitales, a través de estos, los niños y las niñas, pudieron visibilizar varias opciones de materiales. La implementación del proyecto en el inicio del proceso de lectura y escritura en la primera infancia da sentido tanto estudiantes como padres de familia, a vincularse y propiciar los espacios de colaboración contribuyendo y fortaleciendo las bases de nuevos conocimientos en sus hijos e hijas.

Luego de haber terminado los anteriores procesos se da continuidad a la Fase de Convocatoria: a lo largo de las fases de explicación, interacción y ejecución; a través de asambleas generales en las cuales se realizaron diálogos con el propósito de iniciar las actividades conjuntas con los juegos digitales y no digitales aprovechando los recursos tecnológicos que se pueden poner en práctica, se dieron los siguientes pasos:

Paso 1. Socialización y firma de protocolos: por tanto, los niños y las niñas que están involucrados dentro del proyecto de investigación continúan desarrollando las diversas actividades propuestas y se pone en consideración algunas ideas que surgen con el interés y saberes de los estudiantes lo cual permite llamar la atención fortaleciendo su desarrollo de manera integral.

Paso 2. Vinculación de la población muestra: cada uno de los niños y las niñas va a utilizar las flashcards, disponiendo de un espacio en su casa, en el cual a futuro realizara diversas actividades llamativas para ellos. se desarrollarán talleres de juego en los cuales se genera la exploración del medio que lo rodea; a través de estas experiencias se ira enriqueciendo sus saberes previos, logrando exponer sus nuevos conocimientos a sus compañeros de grupo.

Con estas fases y sus respectivos pasos se logró la siguiente etapa denominada, Aplicación del Instrumento: para poner en práctica el proyecto de aula “El ABCDario un juego de palabras”, fue importante indagar los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes, pues cada uno de los niños y las niñas aprende a su manera y a su ritmo; basándonos en los principios y objetivos de la educación inicial donde el estudiante es el protagonista de su propio conocimiento. (Smpieri & Collado&Baptista, 2010) En esta etapa se tuvieron en cuenta los siguientes pasos:

Paso1. Socialización y acompañamiento de la estrategia: para dar comienzo a la estrategia fue necesario iniciar con los conocimientos previos de los niños y las niñas. Reconociendo las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, esto con el fin de evidenciar el punto de partida, teniendo en cuenta la singularidad en la población de estudio, garantizando las condiciones, ambientes y relaciones propicias para el desarrollo del proceso de lectura y escritura, a través del juego como estrategia didáctica y las TIC como mediadora del proceso a su vez la posible conectividad de los participantes en momento de la pandemia, con lo anterior, se realizó una actividad para el reconocimiento de las vocales y algunas consonantes, por medio de su nombre iniciando el concepto de escritura y lectura desde su singularidad. Con ello se evidencio el resultado que arrojo la actividad con el reconocimiento inicialmente de las vocales, donde algunos niños y niñas reconocían las vocales y posibles grafías de su nombre, en otros no lograron ni el reconocimiento ni la escritura del nombre.

A continuación, después de identificar los conocimientos previos de los estudiantes se les sugiere una serie de videos y actividades que les motivara a investigar a indagar, a explorar, entre otras, en las cuales se reforzara y nivelara el grupo para dar inicio al proyecto de aula.

Paso 2. Elaboración de la matriz de registro: luego se realizó el diligenciamiento de varios formularios, tanto para los estudiantes y su acompañante, puesto que los niños y las niñas del nivel de jardín 03, son muy pequeños y en la interacción en las redes deben tener acompañamiento de sus padres de familia y/o acudientes; estas encuestas inicialmente se dieron a los padres de familia para garantizar la participación de los estudiantes, preguntando si les gustaba la aplicación, si tenía pertinencia, para el proceso de lectura y escritura que se estaba implementando dentro del nivel de Jardín, en la encuesta a los niños y las niñas se les pregunto q clase de dispositivo electrónico tenían para la interacción, y si tenía varios con cuál era el que mejor podía realizar los juegos digitales, a su vez se les indago por la plataforma y los juegos no digitales si era de su agrado o si realmente abría que realizar cambios para dar continuidad, estas encuestas dieron los datos necesarios y relevantes.

Se busco que los agentes educativos de Colsubsidio participaran en varios encuentros, en los cuales los niños y las niñas pudieron experimentar la interacción con otras personas, siendo autónomas, expresando sus ideas e intereses de acuerdo con su proceso de lectura y escritura, dando una buena acogida, tanto por los estudiantes como los padres de familia, por ende, se realizó una encuesta evaluando el proceso de interacción, de esta forma incidir en el proceso para llegar a la meta propuesta.

Paso 3. Organización de datos obtenidos: con la recolección total de los datos, se empleó el programa de Excel, en el cual se ejecutó las estadísticas y gráficas, para cada una de las preguntas puestas en los formularios de Google. Estas fueron analizadas de forma descriptiva en cada uno de sus casos.

A continuación, se inició el análisis de la información: a través de cada uno de los instrumentos propuestos para la recolección de los datos, se da inicio al análisis de cada una de las fases, comparando y determinando las preguntas más relevantes con el proceso de interacción e indagación de la lectura y escritura en la primera infancia.

Paso 1. Análisis de los resultados: este análisis se ejecutó pregunta por pregunta y al finalizar cada uno de los formularios se destacaron los principales hallazgos.

Paso 2. Conclusiones: a través del proceso, en términos generales, se evidencio que las intervenciones que se dieron para fortalecer el proceso de lectura y escritura en la primera infancia fueron satisfactorias, causando

> impacto positivo en los estudiantes y sus familias. En consecuencia, se familiarizaron con el manejo de la lectura y escritura; usando la expresión gráfica, donde se observan las ideas principales, realizadas con la herramienta del juego mediado por las TIC, solo se pretendía jugar y explorar con las palabras, esto dio resultados de confianza y seguridad al momento de ejecutar las actividades, generando alto impacto no solo en el nivel de jardín 03, sino en otros niveles impactando en las bases de su formación académica formal.

A continuación de realizado el análisis de procedió a la elaboración del informe y socialización de resultados: se dio revisión a todos y cada uno de los contenidos, los cuales fueron presentados con anticipación, realizando ajustes necesarios, luego se incluyeron dentro del gran documento final. Se implemento una encuesta de cierre con el propósito de encontrar y sistematizar la importancia del proyecto en el proceso de su educación formal en los estudiantes de primera infancia. Este informe contiene la evaluación del proceso académico y su impacto en el proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas del nivel de Jardín. (Arias, 2012)

En consecuencia, a lo anterior se procedió a la elaboración del instrumento: creando un último formulario, con el cual se pretende analizar el impacto que habría podido tener en la vida académica y personal de los niños y las niñas que hicieron parte del proyecto de investigación el juego como estrategia didáctica y las TIC como mediadora en el proceso del inicio de la lectura y la escritura en la primera infancia.

> Paso 1. Aplicación de la encuesta de salida: la encuesta realizada contiene respuestas un poco más puntuales con respecto a los juegos digitales y no digitales, como herramienta para el fortalecimiento de destrezas y habilidades en el proceso de iniciación de la lectura y la escritura. A su vez, pretende evaluar si los estudiantes habían podido reconocer, identificar y plasmar grafemas con significado posibilitando una exploración del medio, enriqueciendo sus aprendizajes previos y potenciando los nuevos conocimientos, haciéndolos parte de su vida cotidiana.

Para el análisis de la información: las encuestas fueron tabuladas y analizadas, una a una, resaltando los aspectos más importantes y útiles con respecto a la implementación del proyecto de aula, en el nivel de Jardín.

Paso 1.Interpretacion y recolección de resultados: gracias a la información recolectada, en todas y cada una de las fases de la investigación, se hace necesario resaltar que para obtener un excelente enfoque y ser líderes en la selección del proyecto de intervención, es fundamental ahondar en todos los temas de desarrollo integral en los niños y las niñas, en las cuales están las dimensiones y losdesarrollos a fortalecer, teniendo como base los pilares de la educación inicial, contodos ellos como herramientas para potenciar sus nuevos conocimientos, haciendode ellos una experiencia significativa.

Paso 2. Conclusiones: observando y teniendo en cuenta los aspectos percibidos, en las diversas fases del proyecto, se evidencio el gusto y el interés de los estudiantes, por adquirir y afianzar sus conocimientos previos formando a partir de la experiencia, fomentado la acción de los estudiantes por medio de la interacción de los juegos digitales y no digitales, a su vez se puede inferir que estas son las bases para el inicio de una educación formal, a su vez es necesario destacar las actividades tanto digitales como no digitales las cuales tuvieron alto impacto en la interacción y manipulación para la iniciación en el proceso lecto escritor.

Nosotros como docentes tenemos una responsabilidad social, donde se debe tener un sentido de pertenencia por lo que se hace; al ser entes transformadores de vida en los niños y las niñas que pasan por nuestras manos, lo esencial es implementar estrategias pedagógicas innovadoras y motivadoras en el aula y fuera de ella; puesto que el ejemplo y las buenas prácticas pedagógicas son una influencia positiva para cada uno de los estudiantes y sus familias , las cuales se involucran en los diferentes espacios y actividades pedagógicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas. (Camargo, 2020)

Elaboración del articulo y socialización: En esta fase esta recopilada toda la información que se obtuvo durante el proceso de la investigación, organizándola en un solo documento con el fin que se pueda analizar y observar de forma continua y secuencial.

En la ejecución del proyecto se evidencio que a los estudiantes les pareció novedosa, la implementación los juegos en las plataformas y los juegos no digitales, lo cual apunto y resulto ser una nueva estrategia académica orientada a fortalecer el proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia. De acuerdo con lo anterior, se puede observar que los estudiantes lograron identificar y reconocer inicialmente las vocales a su vez las consonantes afectivas aumentando sus destrezas académicas; haciendo de las actividades experiencias significativas para el proceso de educación formal. (Briceño Pira, 2019)

Se en consecuencia, se logró que el niño y la niña individualmente como en lo colectivo, se lograra evidenciar y reconocer los logros obtenidos, mejorando sus conocimientos cognitivos, también aprenden a trabajar otras destrezas yhabilidades mediadas por las TIC, que son necesarias para una educación formal en su proceso educativo; donde de acuerdo con, (Camargo, 2020) cada uno de ellosen su momento las pondrán en práctica, proponiendo acciones para su mejora continua. De esta misma forma, se espera seguirlos motivándolos desde el aula para continuar fortaleciendo sus habilidades, destrezas para una educación integral.

Es importante destacar que por la emergencia sanitaria producida por el “covid 19” yante la decisión del gobierno nacional de Colombia de entrar en cuarentena a todas las instituciones educativas, evitando que estas se conviertan en focos de contagio, este proyecto se desarrolló desde la casa, con el uso de computadores, tabletas y

celulares, con los cuales cuenta los niños y las niñas en sus hogares; con el apoyo de los padres de familia y cada uno de los niños y las niñas la disposición y compromiso involucrados en el proyecto de investigación. Con gran frecuencia se empleó la aplicación de WhatsApp para realizar reuniones grupales, las cuales tenían como propósito inicial el realizar charlas informativas a cerca del manejo e interacción de la plataforma, del mismo modo, compartir información de interés para todo el grupo, teniendo comunicación constante con los padres de familia. (Nuñez Flores, 2019)

Los encuentros sincrónicos se realizaron por medio de la plataforma Meet, está orientada a video llamadas de Google, permitiendo reuniones virtuales con los niños y las niñas involucrados en el proyecto, tiene la posibilidad de usarse en video, audio o audio y video, todo mientras se realiza chats en vivo, también se pueden realizar presentaciones online. La plataforma digital está disponible para todos los usuarios que cuenten con conectividad, razón por la cual en él se pueden realizar las actividades en el momento de la reunión, esta plataforma favorece el trabajo colaborativo. Las razones que expresan las familias que no se involucraron en el proceso fueron: la falta de conectividad, dadas las condiciones de pandemia por las que está atravesando en este momento el mundo entero, las dificultades económicas que afectan a la mayoría de las familias, el no contar con herramientas tecnológicas ni acceso a red, el analfabetismo digital, entre otras. (Fajardo & Riasgos Erazo, 2011)

7.2 CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN MUESTRA

La población muestra en esta investigación, representa el 45% del total de la población; razón por la cual los resultados obtenidos tiene 99.9% de confiabilidad. El grupo de trabajo se caracterizó por su homogeneidad con relación a la edad de los participantes, ya que 72,2% tiene 4 años y 4 años 6 meses, y solo el 27% tiene de 4 años 7 meses a 7 años, en el caso particular de la niña que está en extra edad para este nivel, es por su discapacidad, pero esto no le impedirá su participación en todas las actividades, ella tiene una multidiscapacidad, parálisis cerebral espástica con multideformidad, la cual le impide movilizarse autónomamente, impidiendo sus movimientos en un 98% de su cuerpo; razón por la cual su adaptación al aula y al proceso académico ha sido un poco tardío, sumado a esto se puede inferir que es de nacionalidad venezolana, en la cual no viene con un proceso médico, solo con lo que la mama pueda ayudar en el proceso de desarrollo de su hija.

Para la caracterización de la población se realizaron encuestas a los 23 estudiantes; se formularon preguntas relacionadas con la edad, nacionalidad, estrato social, barrio, tipo de habitación, con quien convive, manejo del tiempo libre, si le gusta interactuar en las plataforma propuestas, si le grado el interactuar, si los juegos

que hay son de su agrado, que tipo de aparato electrónico tiene en casa, que tiempo le dedica a estar conectado, entre otras; arrojando los siguientes resultados expuestos en gráficos de tipo estadístico:

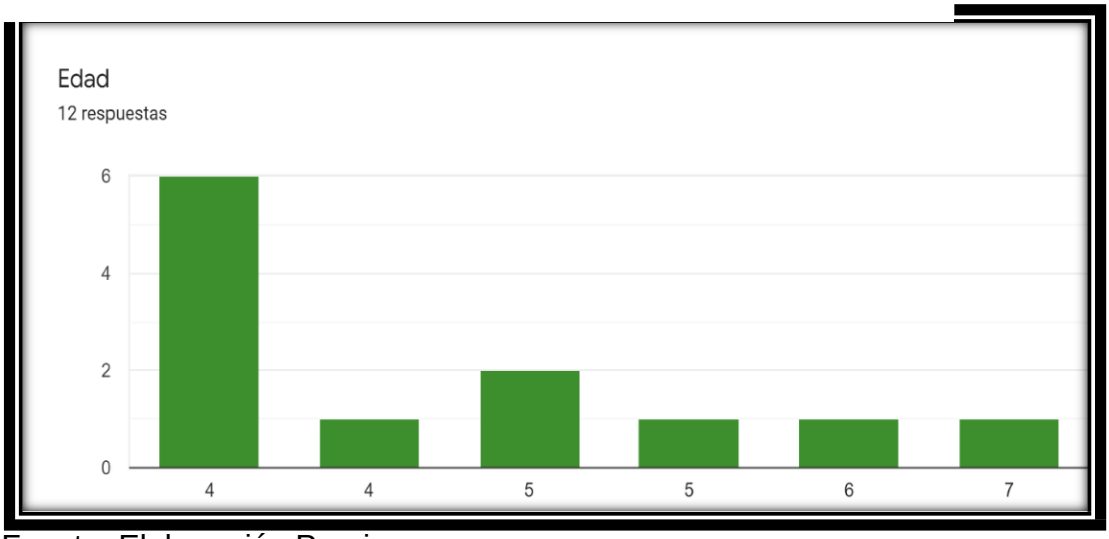
¿Qué edad tienes?

La edad de la población objeto oscila entre los 4 años a 7 años; edades consideradas adecuadas para el grado de escolaridad en la primera infancia, (Jardín); sin embargo, generalmente en Colombia los niños y las niñas de este grado oscilan entre los 4 años y loa 4 años 6 meses. Cuando superan esta edad es porque han perdido años lectivos por diversas causas, fenómeno común cuando presentan problemas socioeconómicos, ya sea que los padres de familia no cuentan con los recursos necesarios para la escolaridad de sus hijos e hijas, por qué sus padres no tienen trabajo y/o el trabajo informal que tienen deben llevar a sus hijo e hijas a trabajar con ellos o enfermedades las cuales no pueden estar por edad mental no cronológica.

Dada la situación tan complicada por la que está atravesando nuestro hermano país de Venezuela, muchos de sus ciudadanos han tenido que migrar hacia nuestro país Colombia en busca de nuevas y mejores condiciones de vida. El Colegio Nuevo Chile I.E.D, incorporo a un grupo de migrantes venezolanos a las aulas regulares, los cuales se adaptaron rápida y efectivamente, en este momento hacen parte de la familia chilena, siendo parte fundamental e integral del proyecto educativo. En el caso de los niños y las niñas de procedencia venezolana vienen con una problemática muy marcada como el desplazamiento forzado por la situación en su país, al ingresar de manera ilegal a Colombia sin documentos, sin certificados, caminando errantes donde puedan conseguir una estabilidad para ellos y sus familias, lo más importante sin salud, por ende, se hace difícil el ingreso a una institución educativa.

Las causas de esta falencia pueden ser inciertas, es más especulación que lo que puede presentar en la realidad, es lo que logra observar en los establecimientos educativos, en la actualidad y a lo que se ven enfrentados los docentes en la práctica pedagógica.

Figura36. *Edades de Estudiantes*



Fuente: Elaboración Propia

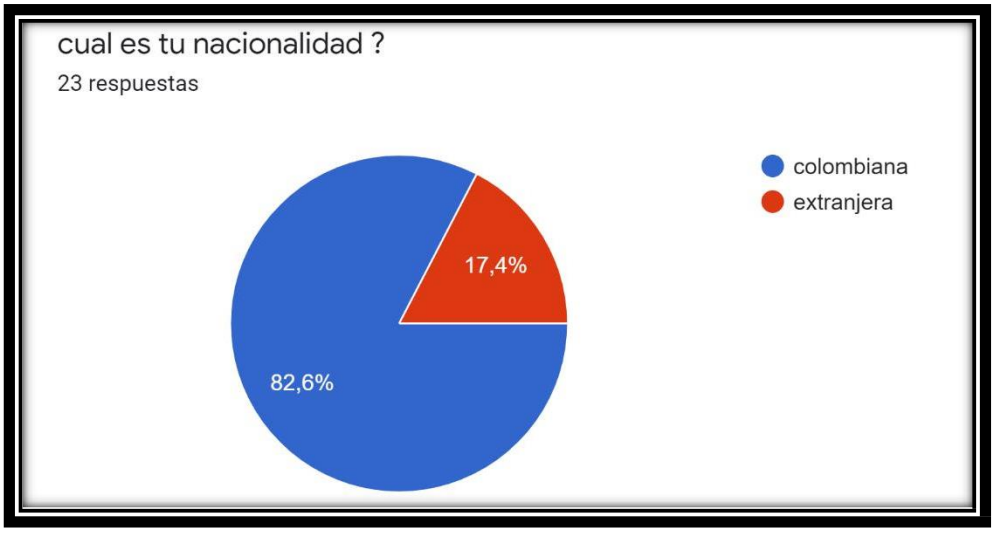
¿Cuál es tu nacionalidad?

Teniendo en cuenta el ingresos de niños y niñas provenientes de nuestro país vecino y los procesos de inclusión escolar, la presente investigación no discrimino nacionalidad para hacer parte de ella, demostrando no solo ser incluyente, sino respetando y valorando los derechos de los niños, niñas y adolescentes, enmarcados dentro de la constitución nacional y el derecho internacional humanitario, por otro lado el hecho de tener una población de estudio heterogéneo en términos de nacionalidad puede permitir evidenciar como influye la diferencia cultural en la educación integral de los estudiantes.

Sabemos que los estudiantes pertenecientes a la población migrante y la población colombiana comparten varias características en común una de ellas es: el nivel socio económico; sin embargo, difieren culturalmente y esto puede verse reflejado en su metodología de estudio y el proceso de enseñanza aprendizaje. A su vez se espera que entre el juego que introduce el niño y la niña en su quehacer diario puedan socializar sus vivencias y aprendizajes de una manera diferente, lo que puede permitir comparar y definirlos aprendizajes previos que tienen los niños y las niñas, esto permitirá comparar y poder precisar el método de aprendizaje el cual se pondrá en ejecución del proyecto de investigación. Por este motivo y observando la importancia de la diversidad cultural, En el grupo objeto de la investigación están incluidos los niños y las niñas de nacionalidad venezolana, los cuales representan el 17,4%, por otro lado, el 82.6% de la población restante son de nacionalidad colombiana.

Por ello y evidenciando la importancia de la diversidad de culturas, en el grupo de la población objeto están incluidos los estudiantes de nacionalidad venezolana, los cuales representan el 17,4%, por consiguiente, el 82,6%, son niños y niñas de nacionalidad colombiana.

Figura37. *Nacionalidad de los estudiantes*



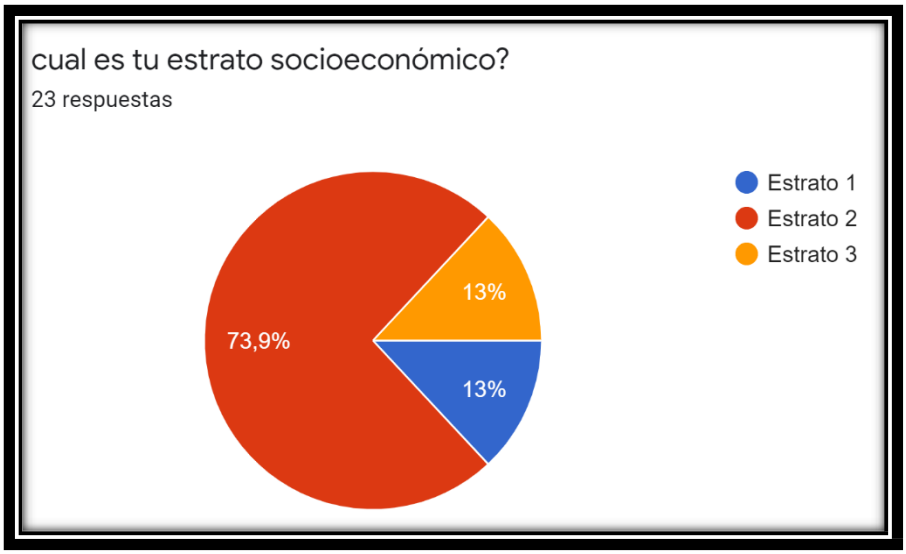
Fuente: Elaboración Propia

¿Cuál es tu estrato socio económico?

La gran mayoría de los estudiantes habitan en las localidades de estratos bajos en la ciudad de Bogotá, ubicados al sur de la ciudad, por ello los estratos socioculturales son bajos, por esta razón el 73,9% de la población de estudio pertenecientes a un estrato 2, el 13% viven en un estrato1.

En el estudio de las encuestas realizadas al grupo arrojaron estas respuestas, no se puede definir claramente si los estudiantes y sus familias de pendiendo de su procedencia, tanto nacionales como extranjeros, dan a saber si son de uno u otro estrato, por razones de confiabilidad, dignidad y respeto. Lo que sí se puede tener claro con estos resultados, son las respuestas determinadas por el DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadística) y los estudios realizados por el CONPES (Consejo Nacional de Política Económica y Social República de Colombia), la población de estudio de la investigación pertenecientes a las localidades más vulnerables socioeconómicamente; por ello el estrato con mayor cantidad de estudiantes que participan en la investigación son de nivel 2, por ello se puede inferir que hay más estudiantes de estrato 2 que de estrato 1.

Figura38. *Estrato Socioeconómico*



Fuente: Elaboración Propia

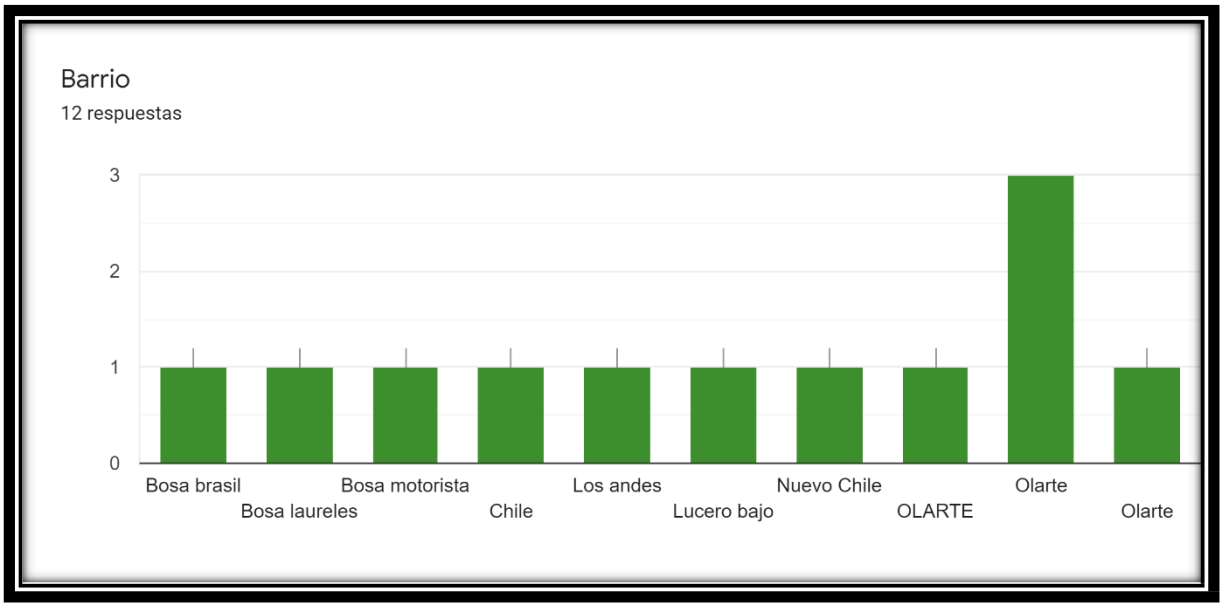
Estos datos son de gran relevancia si se piensa que, aunque la población objeto a estudio sea poca, cuando se compara con el total de habitantes de la localidad, esta población representa un fiel ejemplo de los resultados expuestos por el consejo local de gestión el riesgo y cambio climático caracterización general de escenarios de riesgo de la Alcaldía Mayor de Bogotá y las localidades con necesidades básicas insatisfechas, donde las encuestas realizadas en el 2017, determino que la localidad de Bosa y sus alrededores registro que el 0,5% de la población se encuentra en una alta miseria por y el 9,9% se encuentra en pobreza, esto de acuerdo a las Necesidades Básicas Insatisfechas (NBI). Número de personas en estado de pobreza y miseria según NBI por localidades. Otro factor impactante y no menos importante que afecta a las diferentes localidades y su población es el hacinamiento de las familias y la dependencia económica. (https://www.idiger.gov.co/documents/220605/252720/Identificacion+y+Priorizacion.pdf/61ffbbcb-a873-44e3-87fb-bc5a90422f51).

¿Cuál es el nombre de tu barrio?

La gran mayoría de la población habita en barrios alrededor al sector donde está ubicada la institución educativa a la cual pertenecen, destacándose los barrios Olarte (8), Nuevo Chile (9), y los demás están ubicados a los barrios Socorro, Perdomo u otros (3). Es necesario destacar que el Colegio Nuevo Chile I.E.D, es la institución educativa más grande de la zona sur de Bogotá, por ello reúne la población proveniente de las zonas cercanas por su gran capacidad. Se hace necesario aclarar que la población estudiantil que asiste a la institución inmersos la

población objeto de esta investigación, vive en cercanías al colegio, muestran el estrato socio económico dependiendo de un estrato social bajo, a su vez se evidencia que deban estudiar cerca a su lugar de residencia para evitar el aumento gastos económicos a nivel familiar; sobre todo si se tienen en cuenta que esta localidad cuenta con cinco UPZ: Apogeo, Bosa Occidental, Bosa Central ubicada en la zona centro sur de la localidad, El Porvenir, localizada el noroccidente de Bosa, Tintal Sur ubicada en la parte suroccidental de la localidad de Bosa y Tintal Sur, esto es de acuerdo a la caracterización del sector educativo del año 2018 ejecutada por la Alcaldía Mayor de Bogotá; donde el Colegio Nuevo Chile I.E.D, hace parte de los 141 establecimientos que pertenecen a la UPZ de Bosa. https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/inline-files/7-Perfil_caracterizacion_localidad_Bosa_2018.pdf.

Figura39. *Barrios que Habitan*

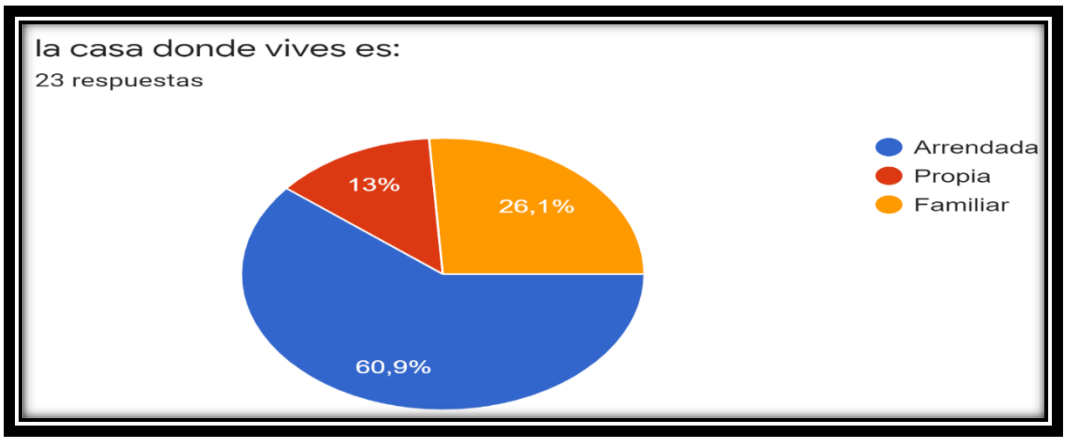


Fuente: Elaboración Propia

¿La casa en que habitas es?

La gran mayoría de las familias pertenecientes a la institución no cuenta con vivienda propia, por ello deben tomar en arriendo casas, apartamentos y/o inquilinatos este último brinda techo a varias familias, en condiciones muy pobres en espacio, higiene, tranquilidad y salubridad, entre otras más. Un 13% de la población objeto cuenta con vivienda propia, otro grupo que habita en casa familiar con un 26,1% y el 60,9% pagan arriendo y en la población inmigrante en ocasiones los paga diarios.

Figura40. *Tipo de Vivienda*

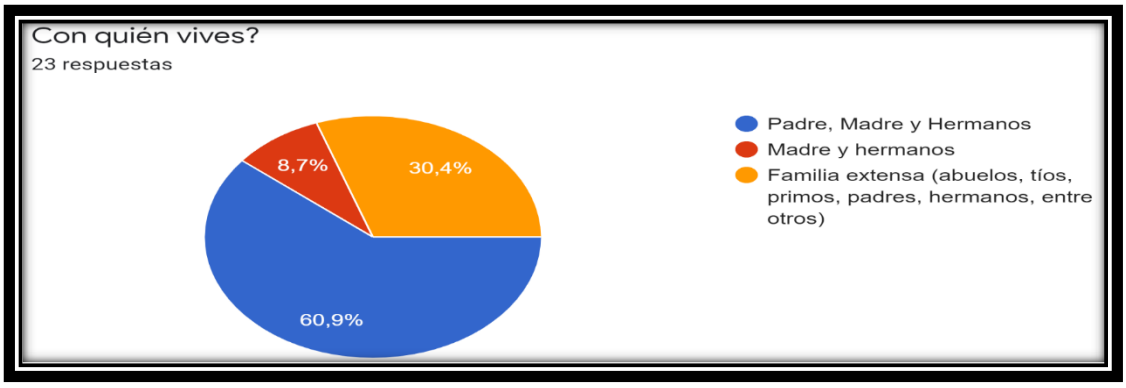


Fuente: Elaboración Propia

Esta pregunta y las respuestas brindadas por los padres de familia, en cuanto a no tener vivienda propia, de alguna manera muy cercana, están de acuerdo con los resultados de la encuesta de calidad de vida en el 2007, la cual pudo determinar que la localidad de Bosa registro el 0,5% de la población se encuentra en miseria y el 9,9% se encuentra en pobreza, esta encuesta ofrecida por NBI basada en NUMERO DE PERSONAS EN ESTADO E POBREZA Y MISERIA POR LOCALIDAD; basados en los cinco componentes de los indicadores de necesidades básicas insatisfechas; en lo que más se observa en la población de Bosa y en muchas localidades, es el hacinamiento crítico, dándole importancia a la dependencia económica.

¿Con quién convives?

Figura41. *Con quien Convives*



Fuente: Elaboración Propia

Como se puede observar la gráfica nos describe que el 60,9% de los niños y las niñas conviven dentro de familias funcionales, configuradas por papa, mama y hermanos, seguido de familias disfuncionales, donde solo hace presencia uno de los padres, este represente el 8,7%, un dato relevante que arrojo la encuesta es que el 30,4% son familias extensas.

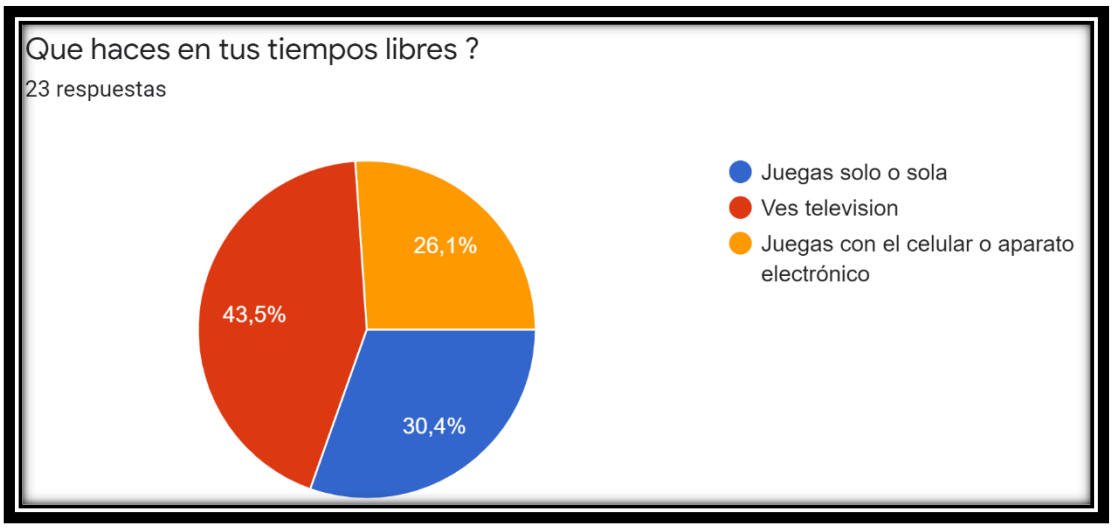
Por medio del proceso de inmigración por la crisis en Venezuela, se evidencia con frecuencia que las familias desplazadas de su país pertenecen al grupo de familia disfuncional; sin embargo, no se puede descartar que la población objeto de nacionalidad colombiana, provengan de este tipo de familias; a su vez se observa que a diferencia de las familias colombianas tienen más de un hijo en general.

Se logra evidenciar que en la jornada contraria en las horas de la tarde son los familiares más cercanos como tíos, primos, abuelos quienes son los responsables del cuidado de los niños y las niñas; mientras sus padres trabajan para conseguir el sustento económico, obteniendo una mejora en su calidad de vida, en algunos casos los padres de familia que su empleo es informal o no cuentan con empleo son los directamente responsables del cuidado de sus hijos e hijas.

¿Qué haces en tus tiempos libres?

De acuerdo con los datos arrojados por medio de las encuestas, la totalidad de los niños y las niñas permanecen en casa durante el tiempo libre, el cual es aprovechado en actividades como jugar, navegar con los equipos tecnológicos existentes en casa, practicar algún deporte o simplemente ver televisión. Ninguno de los niños y niñas entrevistados informa de la interacción en juegos digitales con intencionalidad pedagógica.

Figura42. *Tiempo Libre*



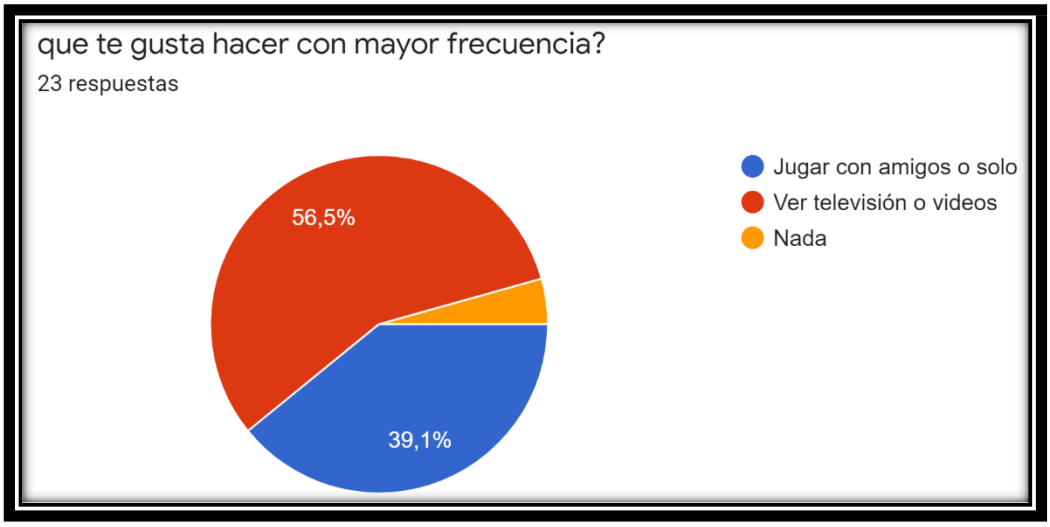
Fuente: Elaboración Propia

En la respuesta proporcionada a jugar con equipos tecnológicos podemos inferir que son apropiados para la ejecución del proyecto de investigación, ya que tienen unos conocimientos previos para poder interactuar con las herramientas que se le proporcionaran, motivándolos a interactuar de manera individual apropiándose de nuevos conocimientos, logrando que realicen juegos con una intencionalidad pedagógica.

¿Tienes alguna afición o rutina?

Es sabido que a los niños y las niñas de educación inicial se le debe implementar rutinas o aficiones para poder hacer buen uso de su tiempo libre, además en la realización de sus deberes diarios, de esta manera crear bases sólidas para un futuro de su vida personal, educativa y social; en caso de la población objeto de la investigación y debido a la pandemia, concuerdan con las respuestas que dieron a cerca de que hacen en su tiempo libre.

Figura43. *Tus hobbies*



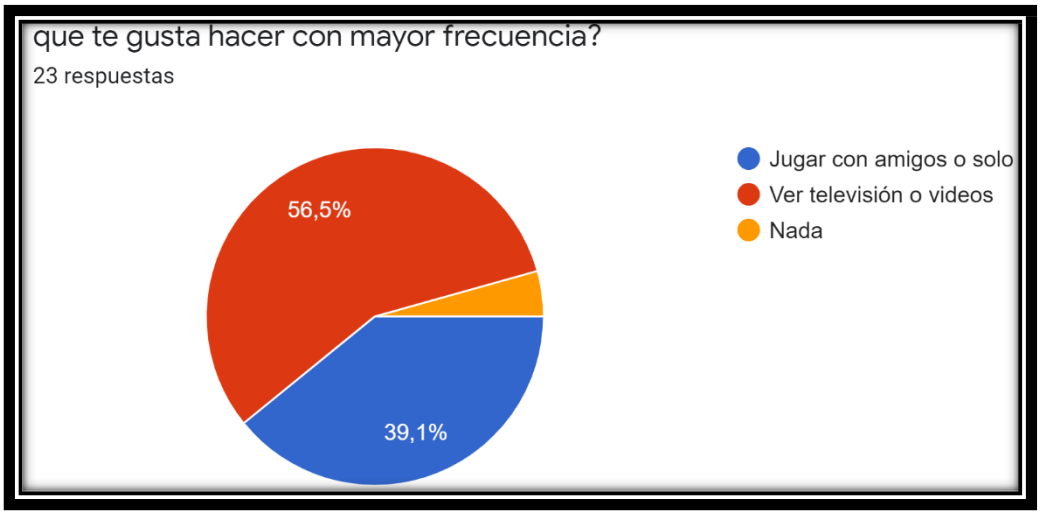
Fuente: Elaboración propia

Todos los participantes del proyecto estudian en jornada única, lo que nos lleva que las horas de la tarde las dedican a realizar actividades académicas o propias de cada uno de sus rutinas dentro de su hogar.13 de los 23 estudiantes encuestados manifiestan tener una afición o actividad de predilección, dentro de los que se destacan: dibujar, jugar, practicar algún deporte o simplemente compartir actividades con sus hermanos o familiares; como es evidente por la situación que se está viviendo en nuestro mundo por causa del virus covid-19,muchos de los padres de familia para mantener los niños y las niñas quietos y en silencio les pasan el celular para que jueguen, por ello, se puede potenciar ese proceso para que en los juegos que los estudiantes interactúen sean con una intencionalidad pedagógica a través de la plataforma arbolabc.com.

¿Cuáles son los juegos de tu predilección?

Por otra parte, una vez realizadas las anteriores encuestas, para esta fase de la investigación se les pidió a los niños y las niñas que expresaran por medio de preguntas muy sencillas sus gustos, habilidades, destrezas y juegos que más les llama la atención, dentro de ellos se les pregunto por los digitales o no digitales con el fin de resaltar aquellas habilidades a potenciar dentro del juego.

Figura44. *Que te gusta hacer*



Fuente: Elaboración Propia

Dentro de la selección realizada por los estudiantes quedo en evidencia que les agrada mucho los juegos tradicionales (no digitales), pero no se descartan los juegos digitales en el momento por el cual estamos pasando, por ende los padres quieren que sus hijos e hijas estén más conectados y quietos, lo que conlleva a utilizar las nuevas tecnologías en fin de adquirir nuevos conocimientos por medio del juego digital como herramienta metodológica par el proceso de lectura yescritura en la primera infancia.

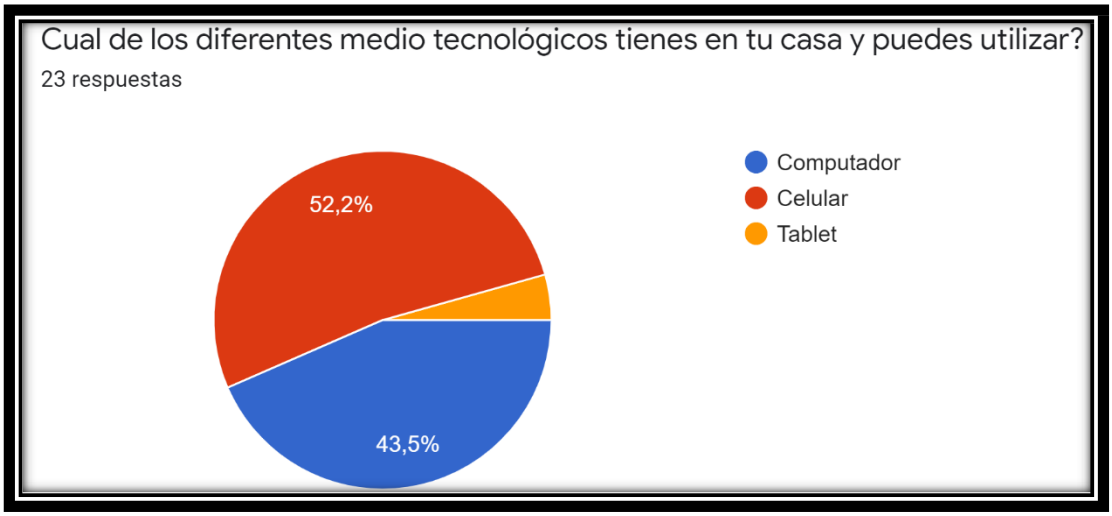
Por otra parte, se les plantearon varias preguntas relacionadas con el proyecto, teniendo en cuenta la finalidad de la investigación, destacando los siguientes resultados:

¿Cuál de los medios tecnológicos te gusta más?

A pesar que la tecnología es para todos en muchos hogares no se cuenta con aparatos tecnológicos, en otros solo cuentan con un celular que en ocasiones no son inteligentes para poder tener una adecuada navegación y en casos extremos

hay familias que tienen computador, Tablet, teléfonos de última generación en los que pueden navegar con gran facilidad y mayor comodidad, por esta razón es necesario saber con qué aparatos tecnológicos tienen los participantes del proyecto así mismo ellos podrán interactuar activamente en el proceso del juego mediado por las TIC; por ellos la gran mayoría representada un 94,4% dan a conocer que tienen solamente un celular para poder realizar las actividades propuestas en el proyecto, mientras el 5,6% informan que cuentan con más de un aparato electrónico en el cual podrá interactuar con mayor facilidad ejecutando sus actividades a tiempo.

Figura45. *Medios Tecnológicos*

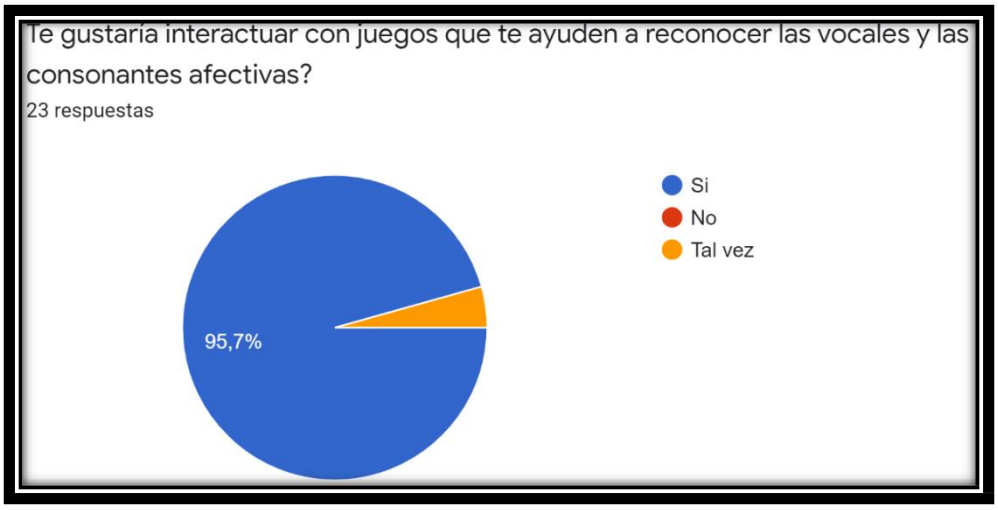


Fuente: Elaboración Propia

¿Te gustaría un juego en el cual puedas reconocer las vocales y las consonantes?

Ante este interrogante y como docentes es sabido que se dependen de las dinámicas familiares, por ello se hace necesario involucrar a las familias en el proceso de lectura y escritura, a través de los juegos digitales y no digitales, es aquí, donde se hace la pregunta más a los padres que a los niños y las niñas , de esta manera motivar a los padres de familia la interacción con intencionalidad pedagógica; es así como la gran mayoría, representado por un 94,4% considera que es acorde los juegos digitales para el inicio del proceso de lectura y escritura en sus hijos e hijas; mientras que el 5,6% considera que dichas estrategias no las puede implementar por la falta de conectividad y el dinero para poder acceder a ella.

Figura46. *Juegos Digitales*

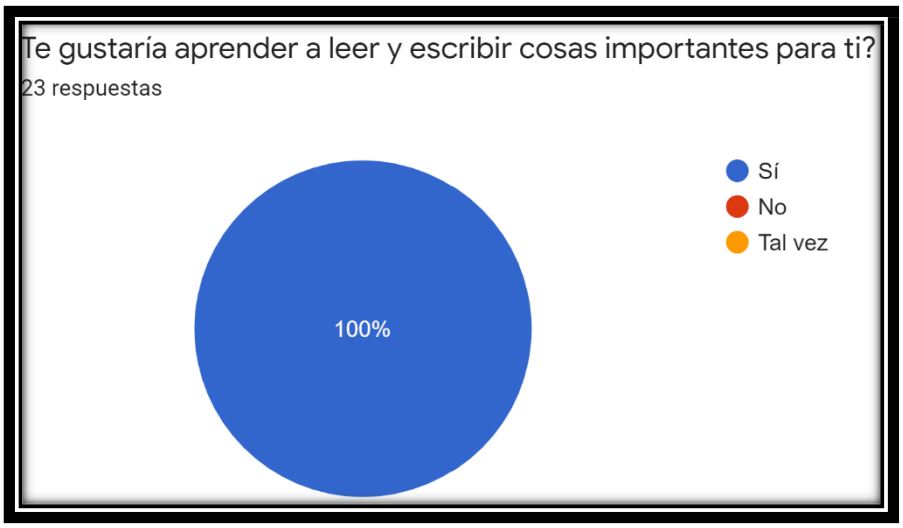


Fuente: Elaboración Propia

¿Te gustaría aprender a leer y escribir cosas importantes para ti?

Esta pregunta es uno de los aspectos más relevantes en la planeación y construcción del proyecto de investigación, donde 100% de los encuestados si lo ha pensado y le gustaría hacer el proceso lectura y escritura; dentro de esta encuesta se podría especular, los que contestan que si son los que los padres de familia están atentos al proceso pedagógico de sus hijos e hijas, en cambio habrán padres de familia que deben trabajar por ello no tienen el tiempo necesario para estar más atentos al proceso pedagógico de los niños y las niñas.

Figura47. *Encuesta de Satisfacción*

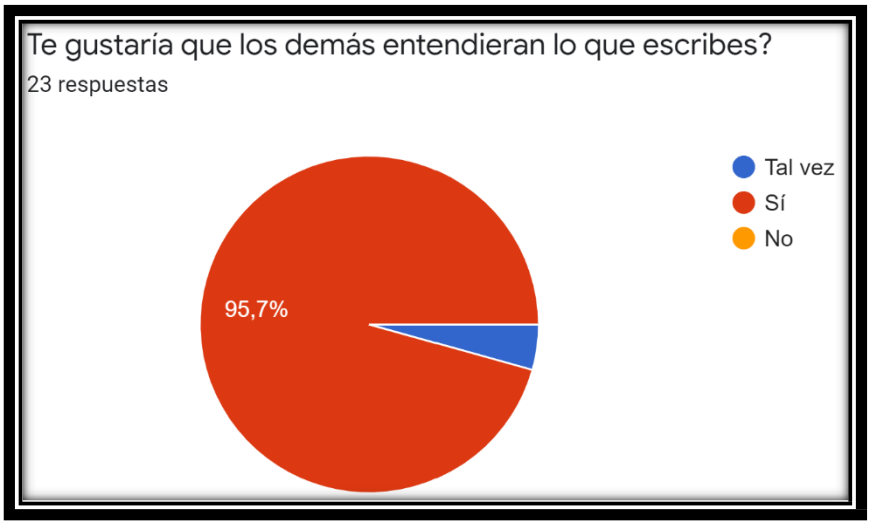


Fuente: Elaboración Propia

¿Te agradaría que los demás entendieran lo que escribes?

Para los niños y las niñas es muy importante lo que digan los demás de ellos, por eso resulta importante precisar que para ellos las múltiples experiencias a las que puedan acceder los estudiantes les permitirán ir a la construcción del lenguaje escrito y hablado; las respuestas a esta preguntas no solo puede verse reflejadas en su cotidianidad, a su vez en las producciones que ellos realizan constantemente haciéndose notar con sus producciones ya que todo niño y niña busca el alago y la aceptación a cada una de sus acciones; el 95,7% de los participantes afirmaron que les gusta que los adultos vean sus producciones y que manifiesten lo bien hecho que lo hicieron ; una minoría de 4,3% le resta total atención a este asunto pues saben que si no lo logran en este momento lo harán más adelante.

Figura48. *Aceptación de los Trabajos Realizados*



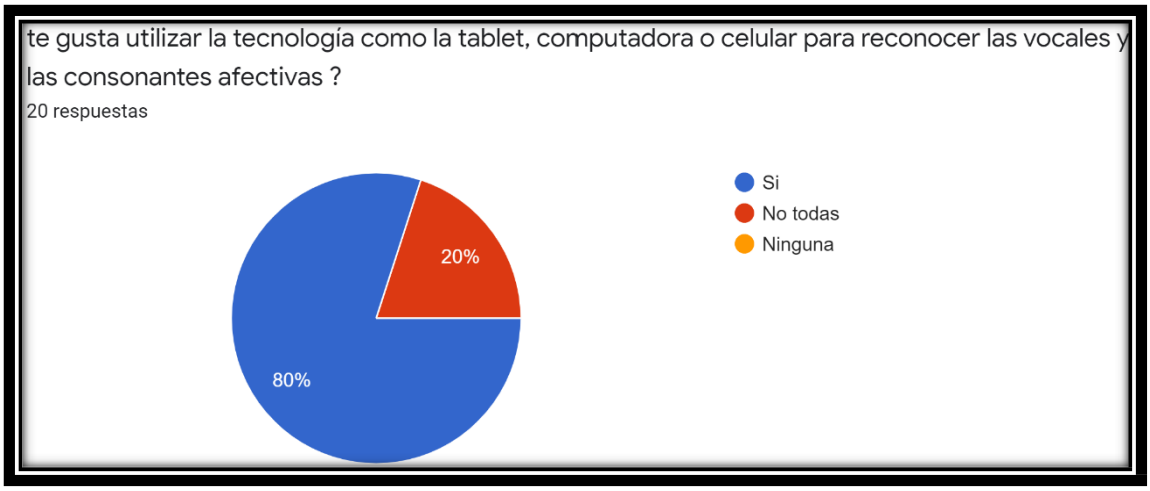
Fuente: Elaboración Propia

FORMULARIO DE SALIDA: ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

Con las actividades dirigidas a lo largo de la investigación ¿Consideras haber logrado el reconocimiento e identificación de las vocales y las consonantes afectivas?

En la encuesta realizada una vez finalizada la investigación, el 92,0% de los estudiantes que participaron aseguraron tener ideas más claras en el reconocimiento e identificación de las consonantes afectivas, un escaso 8,0% aún tiene dudas con respecto al reconocimiento de algunas consonantes, puesto que su situación económica que están pasando no es estable debido a la pandemia y no pudieron conectarse con frecuencia a las actividades.

Figura49. *Interacción en la Plataforma*

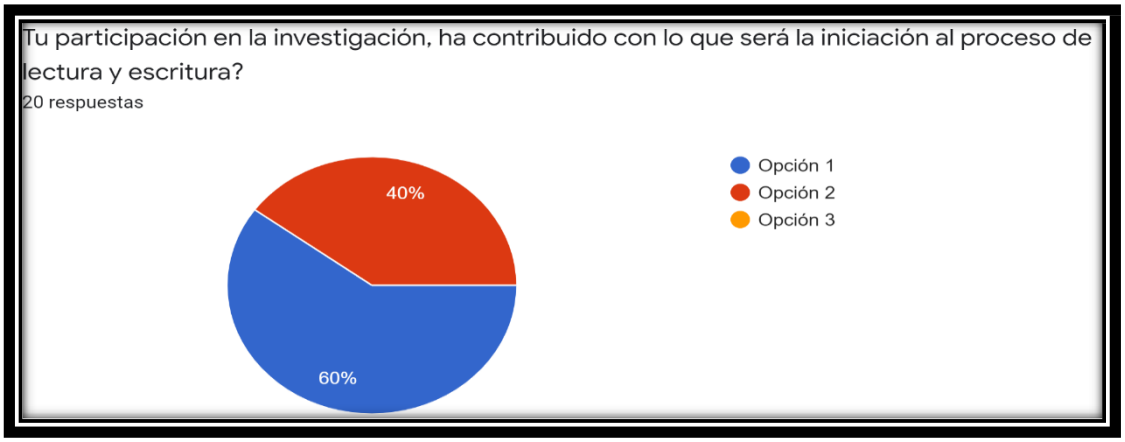


Fuente: Elaboración Propia

Gracias a tu participación en el proyecto, ¿has logrado resaltar capacidades, habilidades y destrezas que antes desconocías que podías hacer?
¿Te agrado participar en este proyecto?

De acuerdo con estos interrogantes, las respuestas que se obtuvieron fueron del 100%, lo que da un significado muy satisfactorio, lo que da a observar que el proyecto contribuyo de forma positiva al proceso de lectura y escritura en la primera infancia, ya que los estudiantes pudieron poner en práctica sus habilidades, capacidades, destrezas que antes desconocían. Del mismo modo todos manifestaron su agrado en cuanto a su participación en el proyecto.

Figura50. *Participación en la Investigación*



Fuente: Elaboración Propia

¿Tu participación en la investigación, ha contribuido con lo que será la iniciación al proceso de lectura y escritura?

Figura51. *Contribución de la Investigación*

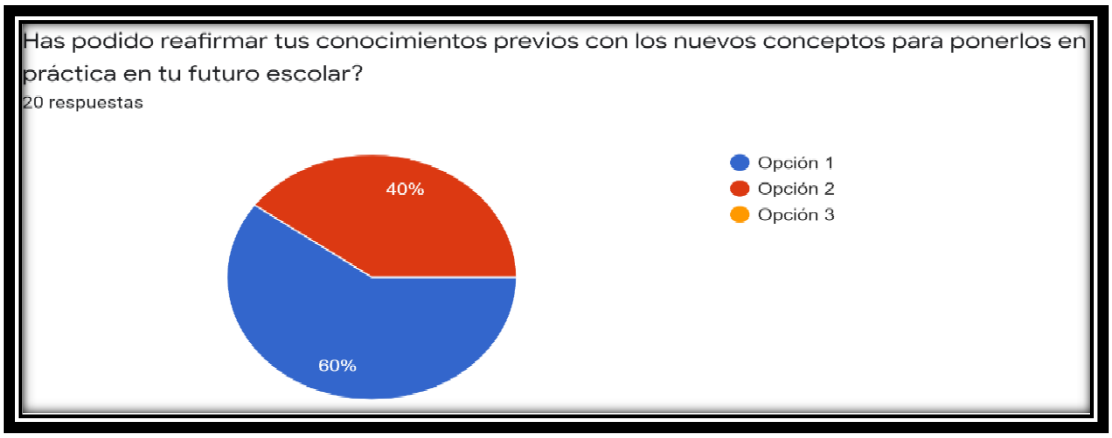


Fuente: Elaboración Propia

El 96% de la población objeto, aseguro, que su participación en el proyecto, contribuyo de manera significativa, en el inicio del proceso de lectura y escritura, de acuerdo con él se reforzaron y adquirieron nuevos aprendizajes significativos, con la mano del trabajo colaborativo y las distintas actividades dirigidas a lo largo de la investigación.

¿Has podido reafirmar tus conocimientos previos con los nuevos conceptos para ponerlos en práctica en tu futuro escolar?

Figura52. Fortalecimiento de los Aprendizajes



Fuente: Elaboración Propia

Al igual que en preguntas anteriores, se puede asegurar una vez más que el 92% de la población en estudio, reafirma sus ideas, gracias a las actividades desarrolladas dentro de las que se incluyeron charlas, videos, frases motivadoras, exposición de experiencias, entre otros. Solo uno de los participantes argumento que por su falta de economía en momentos de pandemia no pudo conectarse adecuadamente al proceso por ello se le dificulto el proceso que se llevó a cabo durante el proyecto.

¿los conceptos que tenías al iniciar el proyecto son los mismos que tienes en este momento luego de participar en el proyecto?

Frente a este interrogante, donde las respuestas obtenidas fueron las siguientes: 18 de los estudiantes comentan que si lograron adquirir nuevos conocimientos que le servirán para el proceso escolar formal al que se enfrentaran en su futuro, que las experiencias significativas fueron muy productivas en al proceso de lectura y escritura; 2 de ellos afirmaron que hace falta un poco más de tiempo en el proceso pues no lograron afianzar muy bien los nuevos aprendizajes y uno de ellos considera que la falta de empleo y la escases económica influyo demasiado en el proceso de nuevos aprendizajes en la intervención del proyecto.

Figura53. *Experiencias Significativas*

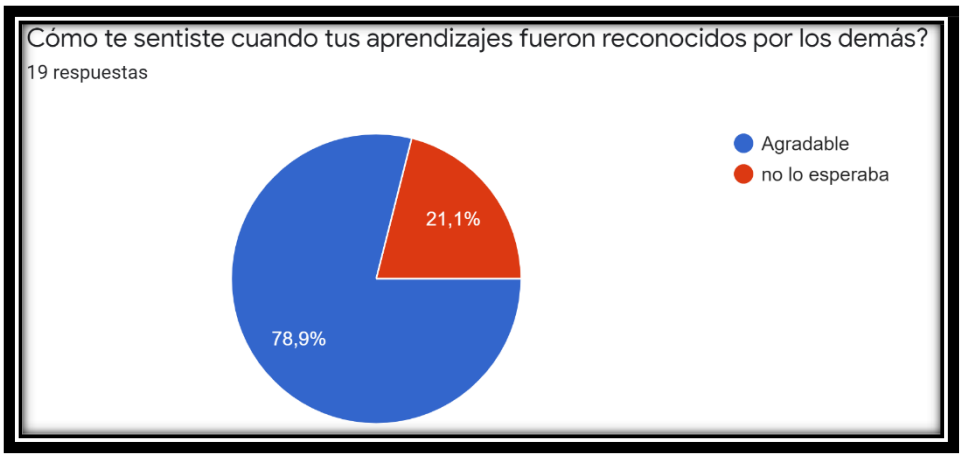


Fuente: Elaboración Propia

¿Cómo te sentiste cuando tus aprendizajes fueron reconocidos por los demás?

Por medio del proyecto todos los participantes tuvieron la oportunidad de participar exponiendo sus saberes con los demás compañeros y familiares, lo que permitió darles seguridad y autonomía a los talentos, habilidades y destrezas para el inicio al proceso de la enseñanza aprendizaje en su educación formal. Todos manifestaron que la experiencia de ser reconocidos todas sus obras de arte fue muy agradable y satisfactorio; sin embargo, el 12% de la población conjeturo que la sensación fue diferente pues sentían mucho temor y pena al tener que presentar sus trabajos a los demás compañeros.

Figura54. *Fortalecimiento de Nuevos Saberes*



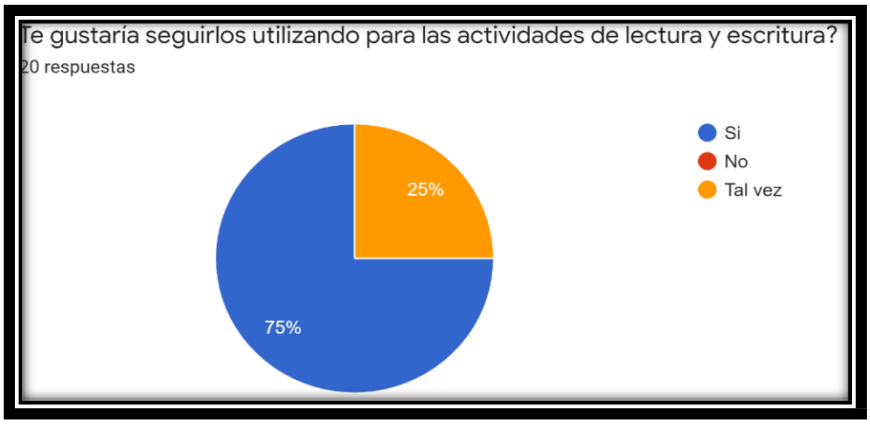
Fuente: Elaboración Propia

Por medio de la experiencia, ¿pudiste reconocer en los demás, habilidades que desconocías que existían?, ¿Consideras que el trabajo colaborativo es importante para la ejecución de las actividades y el alcance da las metas?, ¿Fueron los videos, reflexiones, frases, charlas, útiles, en el proceso de iniciación de la lectura y la escritura?

Frente a los anteriores interrogantes, sus respuestas fueron 100% unánimes, ya que la población estudio, argumento que las actividades desarrolladas en el marco de este proyecto les permitieron reconocer e identificar las vocales y las consonantes afectivas, en un trabajo totalmente virtual donde el trabajo colaborativo y los juegos digitales hicieron parte de este ejercicio para llegar a la meta propuesta por todos, poder convertir las debilidades en fortalezas.

Ahora que conoces que son los juegos digitales y no digitales, ¿Te gustaría seguirlos utilizando para las actividades de lectura y escritura?

Figura55. *Continuidad de los Juegos Digitales*



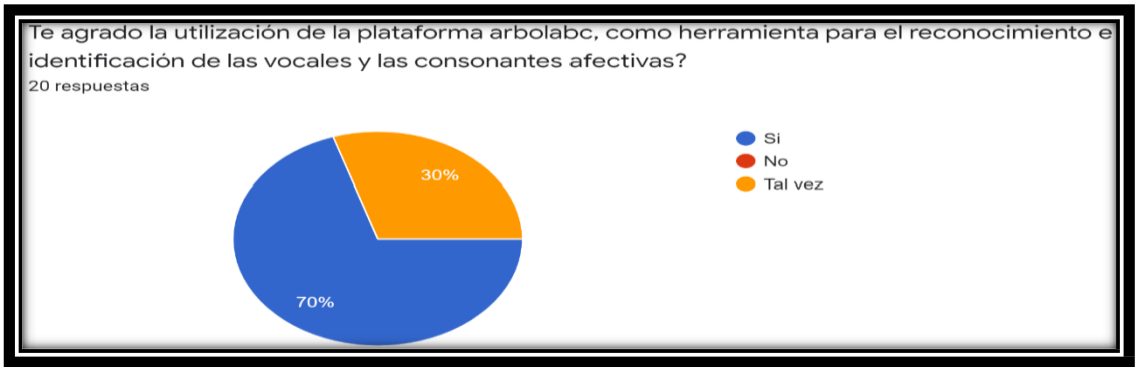
Fuente: Elaboración Propia

Para la mayoría era desconocido que eran juegos digitales y no digitales, hasta la realización de este proyecto, por ello es justificable que el 12% de los estudiantes, no está convencido de las ventajas y desventajas, frente a otras herramientas, en el desarrollo de las actividades propuestas; el 88% de la población encuestada considera poder incorporar los juegos digitales y no digitales en sus actividades cotidianas.

¿Te agrado la utilización de la plataforma arbolabc, como herramienta para el reconocimiento e identificación de las vocales y las consonantes afectivas?

Dentro de las limitaciones o desventajas que se pueden resaltar de la aplicación puesta en práctica dentro del proyecto es que siempre debe tener una conexión a una red de internet; las ventajas que tiene esta aplicación son de fácil accesibilidad, tiene actividades variadas, su interacción es agradable para los niños y las niñas que quieran acceder, fáciles de realizar, con audio y colores llamativos a la vista de los estudiantes.

Figura56*. Utilización de la Plataforma*



Fuente: Elaboración Propia

8 CONCLUSIONES

Al comprender que la lectura y la escritura es un todo, los docentes como participes en el proceso de enseñanza aprendizaje tienen los conocimientos, teorías para ponerlas en práctica a los estudiantes, respetando los diferentes momentos y procesos, donde el estímulo y la motivación comienzan en la aplicación de las herramientas pedagógicas, tecnológicas y lúdicas, como elementos que brindan la posibilidad en la formación del proceso de la lectura y la escritura. Esto los lleva al descubrimiento que un objeto tiene una palabra (grafía), llevando a una lectura del contexto donde se desenvuelve el niño y la niña, obteniendo un aprendizaje significativo. (Sánchez Cancino, 2019)

De esta manera las TIC son herramientas pedagógicas eficaces, para el inicio del proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia, dándoles las bases significativas en su proceso de formación; se hace necesario saber en qué momentos se le debe ofrecer a los estudiantes la oportunidad para propiciar una interacción con los juegos digitales y no digitales, que van a utilizar teniendo en cuenta el placer de los niños y las niñas, las capacidades, habilidades y destrezas que pueden desarrollar desde una experiencia significativa generando resultados positivos en sus bases de formación académica. (Briceño Pira, 2019)

Teniendo en cuenta los aspectos contemplados en las diferentes fases del proyecto, las diversas actividades las cuales evidenciaron el gusto el interés de cada uno de los participantes en la interacción de la plataforma arbolabc, ya que les dio la oportunidad de interactuar con juegos digitales, en el reconocimiento e identificación de las vocales y las consonantes afectivas; dando el inicio al proceso de lectura y escritura en la primera infancia, fortaleciendo su autoestima, seguridad en sus bases cognitivas. (Avila C, 2020)

Padres de familia y estudiantes expresaron sus agradecimientos durante el proceso, por generar nuevos métodos de enseñanza, pensando que la interacción solo se hacía para tener al niño o a la niña quietos y en silencio, para que no moleste, sin un significado pedagógico, con estos juegos interactivos el niño y la niña pueden jugar aprendiendo y dando significado a los nuevos aprendizajes.

Los docentes hacen parte fundamental en la formación de la primera infancia por ello adquieren una gran responsabilidad, la cual se debe ver reflejada en la comunidad educativa como lo son sus estudiantes, padres de familia e institución; a partir de ello hacerlos partícipes en las diversas actividades propuestas en el proyecto.

Los adultos responsables deben de asumir el compromiso de acompañar y guiar a sus hijos e hijas, construyendo valores tan importantes y esenciales en el día a día como la responsabilidad, la tolerancia, la solidaridad y el compromiso, estos deben de estar inmersos para lograr ser una persona de éxito tanto individual como de manera grupal. (M., 2020)

Por medio del juego no digital (flascard), elaborado por cada uno de los padres de familia para la interacción en los encuentros sincrónicos y en su quehacer diario, los estudiantes continuaron en el proceso del reconocimiento de las vocales y las consonantes afectivas, para llegar al proceso de la lectura y la escritura, fortaleciendo sus capacidades, habilidades y destrezas en su dimensión cognitiva.

Aunque surgieron dificultades a nivel económico e incluso de salud, lo cual puso en riesgo la participación de muchos estudiantes, pero con un apoyo mutuo se han ido superando poco a poco manifestando satisfacción en la labor cumplida.

Muchos de los docentes de nivel les agrado la metodología del juego digital y no digital mediada por las TIC, implementada en el proyecto, por ello lo han puesto en práctica con sus estudiantes evidenciando fortalezas y avances significativos en el proceso de lectura y escritura en los niños y las niñas de primera infancia.

La plataforma es una herramienta que a través del juego ayuda a ver, crear nuevos aprendizajes significativos, donde los padres de familia observan los avances significativos en los procesos académicos fortaleciendo sus bases en la iniciación de la lectura y la escritura en sus hijos e hijas. (Nuñez Flores, 2019)

9 LIMITACIONES

En estos momentos el mundo y todos sus habitantes, intenta superar una pandemia que transformo la vida, donde se atraviesa por una fase demasiado critica, donde se prioriza el aislamiento social, la autoprotección, el desempleo y como consecuencia la falta de recursos económicos, por ello esta investigación se ejecutó vía virtual, a través de las diferentes plataformas donde se pudieron conectar, las cuales ofrece las TIC. De acuerdo con lo anterior se puede evidenciar que los resultados fueron gratificantes y satisfactorios, puesto que a pesar de la crisis que se tiene tanto los estudiantes como los padres de familia mantuvieron la motivación, el interés y la voluntad para superar los obstáculos que se presentan en la mayoría de los casos se observaron las siguientes dificultades:

- En las familias no siempre se cuenta con equipos tecnológicos de amplia gama, razón por la cual muchos de estos dispositivos, no ayudaron para trabajar la plataforma, porque en la pantalla del celular no se podía apreciar muchas de las herramientas que ofrece al interactuar y la información se veía de manera parcial.

- Al inicio del proceso como todo lo que se empieza no es fácil, la enseñanza aprendizaje desde la virtualidad se hace un poco complejo para que se inicie la estrategia de los juegos digitales y no digitales, donde los padres de familia entendían de una manera diferente; por lo cual se tomó la decisión de llevarles el material a una parte específica para que pudieran recogerlo y realizar las actividades propuestas.

- La gran mayoría de las familias de este grupo depende de un trabajo informal del día a día, o trabajan en pequeños negocios del sector, por ende, se vieron obligados a detener sus labores, donde se vio afectada su economía, por ello, el pago del internet o las recargas no eran importantes, pues se debe priorizar un alimento, los servicios públicos y el arriendo donde viven.

- En varias de las familias solo cuentan con un solo dispositivo para 3 o 4 integrantes, que cada uno de ellos debe de cumplir simultáneamente con las actividades académicas propuestas por los diferentes docentes.

- Al tratar de conseguir su sustento muchas familias debieron salir de su aislamiento, resultandos infectados por el covid-19. Por ello tuvieron que aislarse totalmente de sus hijos e hijas, enviarlos a donde familiares para que cuidaran de ellos, teniendo acompañamiento mas no podían cumplir con sus deberes académicos.

- En algunas familias al no obtener dinero para sus necesidades básicas, tuvieron que salir forzosamente de donde habitaban, por no tener el dinero para pagar el alquiler, los servicios públicos, lo que llamo el hambre y la pobreza absoluta para algunas de ellas; algunos tuvieron dificultades de salud muy fuertes por las deudas y las diferentes situaciones presentadas por la pandemia.

De acuerdo con, la resolución de la pregunta problema planteada en esta investigación: ¿Cómo mejorar las habilidades de lecto escritura, a través del uso de las Tic, por medio del juego como estrategia didáctica en los niños y las niñas de educación inicial del Colegio Nuevo Chile sede B?; se observa que el impacto que se genero fue positivo teniendo en cuenta los resultados obtenidos por medio de las evidencias relacionadas con los juegos digitales y no digitales; pese a que los padres de familia ven el juego como si el niño y la niña estuviese perdiendo el tiempo, al darse cuenta que el juego es una metodología de enseñanza aprendizaje con una intencionalidad pedagógica, cambia la perspectiva y motiva a sus hijos e hijas en la interacción de los juegos digitales, pero en ocasiones se desmotivan, donde se realiza la reflexión del futuro académico de los estudiantes.

A propósito de, esta investigación resulto en la iniciación del proceso de lectura y escritura en la primera infancia, el cual es un tema de interés para los padres de familia y la institución educativa. (Montero, 2017) afirma “La aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas para determinadas clases, y principalmente para mejorar el rendimiento conllevan un recursovalioso para el estudiando; a su vez los juegos didácticos no tienen por qué versecomo una pérdida de tiempo, puesto que es una manera la cual permita llamar la atención de los niños y las niñas y con ello mejorar su rendimiento académico, permitiendo que las docentes transformen su método tradicional.

10 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

10.1 IMPACTO

Esta investigación es de carácter mixta, la cual implica combinar los enfoques cualitativos y cuantitativo permitiendo conocer diversos aspectos de la realidad observándola de diferentes maneras; en el enfoque cualitativo descriptivo en esta investigación, permiten visualizar que el juego en el aula es solo por pasar su rato de descanso, donde no tiene una intencionalidad pedagógica, donde los juegos digitales no tienen un lugar en el aula de clases del nivel de primera infancia de un colegio distrital perteneciente a la localidad de Bosa en la ciudad de Bogotá, se logra identificar y señalar relevantes en el acercamiento a los nuevos procesos tecnológicos, se logró motivarlos a implementar nuevas herramientas para realizar el proceso del inicio de la lectura y la escritura en la primera infancia a través de los juegos digitales y no digitales.

En la etapa de la primera infancia se hace necesario favorecer y fomentar los procesos de lectura y escritura, como base fundamental en el proceso de sus educación formal, por medio de una metodología que atrape al niño y la niña de manera natural, donde se fortalezcan los intereses y necesidades, propiciando un beneficio para los estudiantes y los docentes; por ello esta propuesta genera un gran impacto en el ámbito educativo, esta se realiza con el propósito de potenciar los procesos de lectura y escritura, con las TIC como mediadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo el uso adecuado de las herramientas tecnológicas con un aprendizaje significativo a través de un trabajo colaborativo.

En la actualidad los niños y las niñas a tan corta edad tiene una interacción con la tecnología y su manejo es de más fácil acceso donde logran aprender de manera rápida haciendo practico en la ejecución de diversas actividades convirtiéndolo en una habilidad que se puede poner en práctica en su proceso de lectura y escritura en la primera infancia.

Por ello, esta práctica a través la interacción de los juegos digitales y no digitales como nuevas metodologías generan un gran impacto, fortaleciendo sus desarrollos a fortalecer en el proceso de enseñanza aprendizaje, propiciando momentos en los que el estudiante puedan expresar conocimientos, ideas construyendo conocimientos por medio de las diferentes actividades planteadas realizando un dominio de los dispositivos que tienen a su alcance.

El uso adecuado de las TIC evidencia el fortalecimiento del currículo, dentro de la institución haciendo una línea transversal con los procesos cognitivos a los cuales

debe llegar el estudiante en las competencias propuestas, es necesario que estas estén ligadas en el desarrollo del método de enseñanza aprendizaje en la lectura y la escritura de la primera infancia, haciendo que sean atractivos, motivadores, divertidos y sobre todo muy significativo para los niños y las niñas.

Es así como la propuesta de los juegos digitales y no digitales busca que los docentes, lleven las TIC al aula, haciendo de ellas una participación en las nuevas metodologías integrando experiencias innovadoras y significativas. Es de aclarar que la tecnología no está lejos de los niños y las niñas, sino que convive con ella teniendo un acercamiento a diario donde esta información la puede interiorizar y expresar por medio de las producciones orales o escritas.

10.2 RECOMENDACIONES

En la ejecución de esta propuesta de investigación y los resultados generados hasta el momento se engrandece a labor docente, donde la satisfacción del deber cumplido que a través de los conocimientos que se le ofreció al estudiante se realiza las siguientes recomendaciones:

- Involucrar un mayor número de estudiantes, para poder transmitir el conocimiento de una manera agradable para los niños y las niñas de primera infancia.

- Gracias a las TIC y a la Universidad de Santander C-V, por los nuevos conocimientos adquiridos mediante el proceso de estudio. Conocimientos a través de cuales los docentes ejecutaron en el desarrollo de esta investigación, lo cual facilita el desarrollo de las actividades propuestas; una de las recomendaciones seria combinar la presencialidad con la virtualidad, donde la comunidad educativa tenga una corresponsabilidad brindando herramientas adecuadas para la ejecución de las actividades planteadas.

- Los docentes deben replantear sus métodos de enseñanza aprendizaje, donde consulte, se capacite en las nuevas metodologías que pueden involucrarse en el aula de clase, donde se puedan dar respuesta a las necesidades e intereses de los niños y las niñas, potenciando sus dimensiones del desarrollo de una manera integral.

- Es importante resaltar que las TIC como herramienta potenciadora en la metodología del juego digital y no digital en el proceso de enseñanza aprendizaje en el inicio de la lectura y la escritura debe de ir acompañado de los parámetros curriculares de la institución, teniendo una supervisión de los padres de familia y docentes que hacen parte de la comunidad educativa con el fin de garantizar el éxito de la propuesta.

10.3 TRABAJOS FUTUROS

A partir del análisis realizado durante esta investigación e impactando los procesos metodológicos en el cual están involucrados las TIC y el juego se hace importante involucrar varias estrategias pedagógicas en la primera infancia como base fundamental en el proceso de educación formal.

- Implementar el proyecto dentro del nivel de primera infancia sería importante en el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes que deben aprender los niños y las niñas, por medio de la interacción de la plataforma; haciendo de su aprendizaje algo divertido con sentido pedagógico.

- La estrategia de involucrar las TIC y los juegos digitales y no digitales en el aula de clase ayuda a la institución a obtener reconocimiento por parte de la comunidad educativa; se debe reestructurar el currículo de manera que integre las dimensiones del desarrollo de los estudiantes; donde todas las actividades sean integradoras y transversales, dando cumplimiento a un plan de estudios establecidos en la etapa de le primera infancia.

BIBLIOGRAFÍA

Adams, Finn, Moes, Flannery, & Rizzo. (2009). The virtual reality classroom. *Childneuropsychology, 15*, 120-135.

Alarcon&Benito. (2019). EL SISTEMA EDUCATIVO FINLANDÉS Y EL APRENDIZAJE INVISIBLE. (P. E. DIgital, Ed.) *Pedagogías Emergentes en la Sociedad DIgital, 1*, 163-174. Recuperado el 27 de Diciembre de 2020, de https://www.researchgate.net/profile/Pablo_Rivera_Vargas/publication/333093010_EL_SISTEMA_EDUCATIVO_FINLANDES_Y_EL_APRENDIZAJE_INVISIBLE/links/5cdb4ead458515712eac101c/EL-SISTEMA-EDUCATIVO-FINLANDES-Y-EL-APRENDIZAJE-INVISIBLE.pdf

Ancheta-Arrabal, A. (2019). Equidad y educación de la primera infancia en la agenda educativa mundial. *Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 17*, 47 - 59. doi:https://dx.doi.org/10.11600/1692715x.17102

Araujo, & Shadwick. (2008). Tecnologia educacional. Barcelona.

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigacion, Introduccion a la Metodologia Cientifica.* Caracas: Episteme. Obtenido de https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=que+es+la+hipotesis+en+un+proyecto&ots=kXrKeoxpn4&sig=2kSG3

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.

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

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

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

Camargo, O. &. (2020). Revisión documental sobre implementación de los tics en la primera infancia en los colegios públicos de Colombia. *Alejadria Repositorio Comunidad* , 5 -74. Recuperado el 26 de Noviembre de 2020, de http://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1877

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

Dutercq, Y. (2016). Accountability, una caja de herramientas, no una política: El caso del sistema educativo francés. *Universidad de Granada*, 145-169. Recuperado el 27 de Diciembre de 2020, de http://hdl.handle.net/10481/42609

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

Escobar. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediacion de los procesos cognitivos para el. *Laurus*, 169-194.

Fajardo, G. P., & Riasgos Erazo, S. C. (Enero - Abril de 2011). PROPUESTA PARA LA MEDIACIÓN DEL IMPACTO DE LAS TIC EN LA ENSERÑANZA UNIVERSITARIA. *Educ.Educ, 14*(1), 169-188. Obtenido de http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v14nl/vl4n1a10pdf

Federacion. (2009). EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA. *Revista Profesional Para Profesionales de la Enseñanza*, 2 - 12. Obtenido de https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6376.pdf

Ferreiro&Teberosky. (1999). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño.* Buenos Aires: Universidad Buenos Aires. Obtenido de https://www.aacademica.org/000-067/173.pdf

Fidas. (2012). *Introduccion a lametodologia cientifica* (sexta ed.). Caracas: Episteme. Obtenido de Recuperado https://ebevidencia.com/wp-

content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACI%C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf

Gallego. (1997). Las estrategias cognitivas en el aula. Madrid.

Garcia, & Gomez&Gonzalez. (2019). Multimedia de apoyo para la enseñanza de la lectoescritura basada en el método FAS (fónico analítico, sintético) en la escuela Enmanuel Mongalo y Rubio de la ciudad de Estelí. *Universidad Nacional Autonoma de Nicaragua, Managua*, 1 - 85. Obtenido de https://repositorio.unan.edu.ni/11431/1/19936.pdf

Garcia, & Magaz. (2000). Actualidad sobre el TDA-H.

Garcia, M. &. (2006). TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS - APLICACIONES PRÁCTICAS UTILIZANDO MICROSOFT EXCEL Y WEKA. *Universidad san carlos lll Madrid*, 1 - 266. Obtenido de Recuperado http://matema.ujaen.es/jnavas/web_recursos/archivos/weka%20master%20recursos%20naturales/apuntesAD.pdf

Genovard, Gotzens, & Montané. (1987). Psicologia de la educación. Barcelona.

Gibson, J. (2008). Los sentidos considerados como sistema de percepción. Boston.

Gomez. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje. *Red de Revistas Científicas de América Latina*, 119.

Gómez, García, & &Cordón. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Universidad de Salamanca, 16*(4), 118-137. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554760008.pdf

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). Sindrome de deficit de atención con hiperactividad.

Guevara. (2019). Orientaciones Pedagógicas para el Desarrollo de la Competencia de Lectoescritura en la Primera Infancia . *Universidad Cooperativa de Colombia*, 10-102.

Guido, L. M. (2009). *Tecnológia de la infromacion y la comunicación.* Argentina.

Herrera. (2008). Investigación cualitativa Metodología dela investigación. *UDGVirtual*, 2 - 29. Obtenido de Recuperado de: https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf

Ibañes. (2004). Estadísticas de educación y el proyecto. *Indice*, 16 - 17.

Johnston, A. (2008). Visión de la OCDE del rol que desempeña la educación superior para el desarrollo humano y social. *Mundiprensa*, pag. 16 - 17 .

Kinsbourle, & Kaplan. (1990). Problema de atención y aprendizaje en noños. México.

Leyva. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. *Pontificia Universidad Javeriana*, 7-148.

Li, M.-C. (2014). The Influence of Young Children's Use of Technology on Their Learning: A Review. (F. I. Educativas, Ed.) *Tecnología y sociedad educativa, 17*(4), 10 - 85. Obtenido de https://www.questia.com/read/1G1-391596096/the-influence-of-young-children-s-use-of-technology

Lineamiento, B. S. (2020). *LINEAMIENTO PEDAGÓGICO Y CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN INICIAL EN EL DISTRITO.* Bogota: Alcaldia Mayor de Bogota D.C. Obtenido de https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/3062/1/Lineamiento%20Pedag%C3%B3gico.pdf

Litwin, E. (Diciembre 2007). *Cuadernos de Investigación Educativa.* Uruguay: Publicación anual del Instituto de Educación.

López&Fachelli. (2015). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa.* Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de Recuperado: https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua_a2016_cap2-3.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.

Mendoza, N. C. (2002). LA ESCUALE EN CONTEXTOS POPULARES: Una Construccion Social Conflictiva. *Pedagogia y Saberes*(17), 33-44. Recuperado el 28 de Diciembre de 2020, de https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6250/5202

Mojica, P. (2017). Estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar los procesos de lectoescritura en los niños y niñas de grado transición del instituto San Ignacio de Loyola. *Fundación Universitaria Los LIbertadores*, 10 - 87. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1463/peraltaangela2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MoleroL., F. (2016). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EDUCACION INFANTIL.* Madrid: Universidad Complutese Madrid .

Montealegre. (2006). DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA: ADQUISICIÓN Y DOMINIO. *ACTA COLOMBIANA DE PSICOLOGÍA*, 25 - 40. Obtenido de https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/17423/1/410-1247-1-SM.pdf

Mora. (2016). Fortalecimiento en los Procesos Lecto-Escritos en Primera Infancia a través de BlendedLearning. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 11.

Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. (U. N. Plata, Ed.) *Archivos de Ciencias de la Educación, 11*(12), 2 - 16. doi: https://doi.org/10.24215/23468866e029

Natale, V. D. (1990). Estilo de aprendizaje y rendimiento académico. *Estilo de aprendizaje, 1*(5).

Orjales. (1998). Deficit de atención con hiperactividad. Madrid.

Orley, R. P. (2019). *Orientaciones Pedagógicas para el Desarrollo de la Competencia de Lectoescritura en la.* Bogota : Universidad Cooperativa de Colombia.

Ortiz, A. O. (2013). MODELOS PEDAGÓGICOS Y TEORÍAS DEL APRENDIZAJE. *Universidad Pedagógica de Holguín*, 1-119. Recuperado el 03 de Enero de 2021, de https://octavio-lugo-gonzalez.webnode.es/_files/200000107-bd412be3aa/LIBROMODELOSPEDAGOGICOSYTEORASDELAPRENDIZAJE.pdf

Oviedo, G. L. (2004). La definicion del concepto de percepción en psicologia con base en la teoria de Gestalt. *Revista de estudioas sociales*, 89-96.

Pais, M. F. (2018). Atención de la primera infancia desde la perspectiva educativa a medidados del siglo XX. *Universidad de Buenos Aires*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2020, de https://www.aacademica.org/monica.fernandez.pais/

Perez, A. . (2013). Avances para el desarrollo de la competencia mediática a partir del currículum de primaria en Colombia y España. (U. S. Cali, Ed.) *Chasqui*(124), 22 -33. Obtenido de file:///C:/Users/Maria/Downloads/15-29-2-PB.pdf

Pérez, P. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Educare, 15*(1), 15-29. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf

Pérez-Rodríguez, M. (2015). La competencia mediática en educación infantil. Análisis del nivel de desarrollo en España. *Universitas Psychologica, 14*(2), 210 -229. doi:doi:10.11144/Javeriana.upsy14-2.cmei

Pineda. (1996). Disfunción ejecutiva en niños con transtorno por deficif de atención con hiperactividad. *Revista neurológica Colombiana*, 16-25.

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 Saravejo: Editorial URG.

Rodriguez, E. (2020). Observatorio Iberoamericano de la Economía y Sociedad de Japón. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y Sociedad de Japón*, 1-5. Recuperado el 21 de Diciembre de 2020, de https://www.eumed.net/rev/japon/index.html

Rodriguez, M. L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrònica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, 3*(1), 29 - 50. doi:https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413

Romero Torres, M. (2017). Características del liderazgo docente y el trabajo en equipo en educación inicial. (E. d. Educación, Ed.) *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de http://hdl.handle.net/11285/626487

Ronquillo. (2017). *INICIACIÓN A LA LECTOESCRITURA A TRAVÉS DEL JUEGO DIDÁCTICO.* QUETZALTENANGO: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.

Ruiz. (2019). El uso de la escritura infantil en prácticas digitales: un estado de la cuestión. *Infancias Imágenes*, 295-305.

Sacristan&Perez. (2010). *Metodos cuantitativos aplicados 2* (Quinta ed.). España: Morata. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34912704/LECTURA_DE_EVERTSON.pdf?1411935543=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLECTURA_DE_EVERTSON.pdf&Expires=1593810062&Signature=FJfuiU3cdFER~BTjZI6spLz0tuIpZXhu-W-1OpUpKlXCJ5FX0pAb7IPDi1pFEYFn8xBWA

Salazar, M. P. (2020). ESTUDIO COMPARATIVO DE LOS FACTORES ECONÓMICOS QUE INCIDEN EN LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN DE PANAMÁ, COSTA RICA, COLOMBIA Y ESTADOS UNIDOS. *Revista Científica, Cultura, Comunicación y Desarrollo, 1*(5), 96-100. Recuperado el 28 de Diciembre de 2020, de https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/228/255

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.

Smpieri, & Collado&Baptista. (2010). *Metodologia de la Investigacion* (Quinta edicion ed.). Mexico: McGRAW-HILL. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Solomon. (2010). Entorno de aprendizaje con ordenadores. Barcelona.

Souza, D. (2008). The impact when not diagnosed. *Revista Jbras psiqiatry, 57*(2), 139-151.

Suk, M. (2015). EL SISTEMA EDUCATIVO SUR COREANO Y SU ÚLTIMA REFORMA. *Avances en Ciencias de la Educación y del Desarrollo*, 668-678. Recuperado el 27 de Diciembre de 2020, de http://www.cgmadonna.com/pub/madonna-park2015.pdf

Vergara, B. (2017). JUEGOS DIDÁCTICOS COMO RECURSO PARA FORTALECER LA LECTO-ESCRITURA. *(Tesis de Licenciatura).* FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES, Bogota.

wehmeyer, M. (2008). *The intellectual disability construct and its relation to human functioning. Intellectual and Developmental Disabilities .* San Diego.

Zuñiga, V. (2018). Enfoque de mejoramiento de vida: Una alternativa de extension japonesa para el desarrollo rural de paises de latinoamerica. *Revista Universitaria del Caribe, 20*(1), 112-121. Recuperado el 22 de Diciembre de 2020, de https://www.researchgate.net/publication/329287704_Enfoque_de_mejoramiento_de_vida_Una_alternativa_de_extension_japonesa_para_el_desarrollo_rural_de_paises_de_Latinoamerica

Relacionar los documentos, bases de datos y demás información recopilada, formateada de acuerdo con las normas APA.

1. Castaño, E., Gallón, S. & Gómez, K. (2006). Análisis De Los Factores Asociados A La Deserción Y Graduación Estudiantil Universitaria. Lecturas De Economía, 65(65), 9–36.

2. Ministerio De Educación Nacional Men. (2008). Análisis De Determinantes De La Deserción En La Educación Superior Colombiana Con Base En El Spadies. Bogotá.

Lerma, H. (2010). Metodología de la investigación. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Ramos, C. (2016). La pregunta de investigación. Av. psicol. , 23-31. Obtenido de http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2016_1/Carlos.Ramos.pdf

ANEXOS

ANEXO A.

Anexo. 1. Carta Aval

SECRETARIA DE EDUCACION DEL DISTRITO

Resolución Res. No. 4653 de noviembre 21 / 2007 Grados 0° a 11° DANE 111001013676 NIT 830.035.405-1

Bogotá, D.C., 29 de mayo de 2020.

No. de Radicado: R-20- 059

Señores:
COORDINACIÓN INVESTIGACIONES
Centro de Educación Virtual
UNIVERSIDAD DE SANTANDER
Bucaramanga

Asunto: carta de aval institucional

En mi calidad de representante de COLEGIO NUEVO CHILE IED con NIT No. 830.035.405-1 de manera atenta informo que:

1. Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo del trabajo de grado titulado "el juego como estrategia didáctica para la comprensión de la lectura y la escritura, en los niños y las niñas de primera infancia", que adelanta el(la) señor(a) María Eugenia Herrera con documento de identificación 52304949 de Bogotá en calidad de estudiante del programa académico de Maestría En Tecnologías Digitales Aplicadas A La Educación de la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
2. Nuestra entidad conoce el perfil del trabajo de grado formulado que será desarrollado en nuestra institución y que se encuentra articulado al proyecto de investigación "El ABCDario un juego de palabras", aprobado por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER.
3. Los autores del trabajo de grado deberán formular y gestionar la participación de la población objeto de investigación acorde con los lineamientos exigidos por la UNIVERSIDAD DE SANTANDER, manejando correctamente la información y documentos suministrados y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Atentamente,

Mg. RICHARD JOHN LADINO LADINO
Rector

ANEXO B.

Anexo. 2. Consentimiento Informado

DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE IMÁGENES Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) OTORGADO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO NUEVO CHILE I. E. D. Y A LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER

Institución Educativa: Colegio Distrital Nuevo Chile I.E.D
Código DANE: 111001013676 Municipio: Bogotá
Docente directamente responsable del tratamiento de datos personales (Art. 3 ley 1581 de 2012):
Maria Eugenia Herrera Camacho CC 52304949

Los abajo firmantes, mayores de edad, madre, padre o representante legal del estudiante menor de edad relacionado(s) en la lista de abajo, por medio del presente documento otorgamos autorización expresa para el uso de la imagen del menor, bajo los parámetros permitidos por la Constitución, la Ley y la Jurisprudencia, en favor de la Institución Educativa Colegio Nuevo Chile, de la ciudad de Bogotá y de la Universidad de Santander. La autorización se regirá en particular por las siguientes

CLÁUSULAS

PRIMERA. Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo(amos) a la Institución Educativa Colegio Nuevo Chile de la ciudad de Bogotá (ubicada en CALLE 56 A SUR No. 72 A 54, con correo-e cednvochile7@educacionbogota.edu.co y teléfono 7775240) y a la Universidad de Santander (ubicada en Calle 70 N° 55-210, con correo-e coordinacion.mgte@cvudes.edu.co y teléfono 6573651,**Ext:** 403), para que hagan uso y tratamiento de la imagen del menor abajo referido, para incluirla en fotografías, procedimientos análogos a la fotografía, así como en producciones audiovisuales (videos) exclusivamente relacionadas con actividades académicas y de investigación formalmente avaladas por estas instituciones.

SEGUNDA. Alcance de la Autorización. La presente autorización se otorga para que la imagen del menor pueda ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético (intranet e internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se le designe para tal fin.

TERCERA. Territorio y Exclusividad. La autorización aquí realizada se da sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad por lo que se reserva el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares y en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. Divulgación de información. He(hemos) sido informado(a)(s) acerca de la grabación del video y/o registro fotográfico que utilizará el(los) docente(s) para efectos de la realización de su trabajo de investigación requerido para optar al título de Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación en la Universidad de Santander.
Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi(nuestro) hijo(a) o representado(a) en la grabación y/o registro fotográfico y resuelto todas las inquietudes, he(hemos) comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad y entiendo(entendemos) que:

- La participación del menor en este video y/o registro fotográfico y los resultados obtenidos por el(los) docente(s) en la presentación y sustentación de su trabajo de grado, no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.
- La participación del menor en el video y/o registro fotográfico no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para el menor en caso de que no autoricemos su participación.

1

Consentimiento		Firma
Si	No	
X		
X		
X		Angie Perez
X		Fanny
X		
X		Paola costellar.
X.		
X		
X		
X		Isabel y cra
X		Heraldo Arte
X		
X		
X		
X		
X		Nancy Romero
X		
X		
X		yudy lopez
X		
X		

ANEXO C.

Anexo. 3. Evaluación de Encuestas

VALIDACIÓN POR JUECES EXPERTOS

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento como: encuestas, entrevistas y diferentes formatos que hace parte de la investigación "EL juego como estrategia didáctica para la comprensión de la lectura y la escritura, en los niños y las niñas de primera infancia". proyecto pedagógico de aula en TIC el ABCDario un juego de palabras. cómo es de su conocimiento la evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos de éste sean utilizados eficientemente, aportando, tanto al área de investigativa de la psicología como a sus aplicaciones. Por eso le agradecemos su valiosa colaboración.

Nombre y apellidos del juez: Laura Maritza Pineda: Formación académica: Licenciada en Pedagogía Infantil. , Áreas de experiencia profesional: Trabajo con estudiantes de primera infancia. Tiempo: 18 años; Cargo actual: Docente titular en Primera Infancia Institución: Colegio Nuevo Chile I.E.D.

Definir objetivo de la investigación: potenciar el proceso de lectura y escritura, reconociendo e identificando las vocales y las consonantes afectivas utilizando los juegos digitales y no digitales como estrategia didáctica para los niños y las niñas de primera infancia

Definir el objetivo del juicio de expertos: Observando la metodología sobre los ambientes adecuados virtuales de aprendizajes (AVA) y los objetivos virtuales de aprendizaje (OVA) donde se evidencia la generación de ambientes de aprendizajes adecuados para que los estudiantes de primera infancia puedan interactuar y fortalecer el proceso de lectura y escritura

Definir objetivo de la prueba: Observar las fortalezas y debilidades que se pueden presentar en el proyecto de investigación

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

[1] Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez

CATEGORÍ	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de ítem.

	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	1. No cumple con el criterio	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

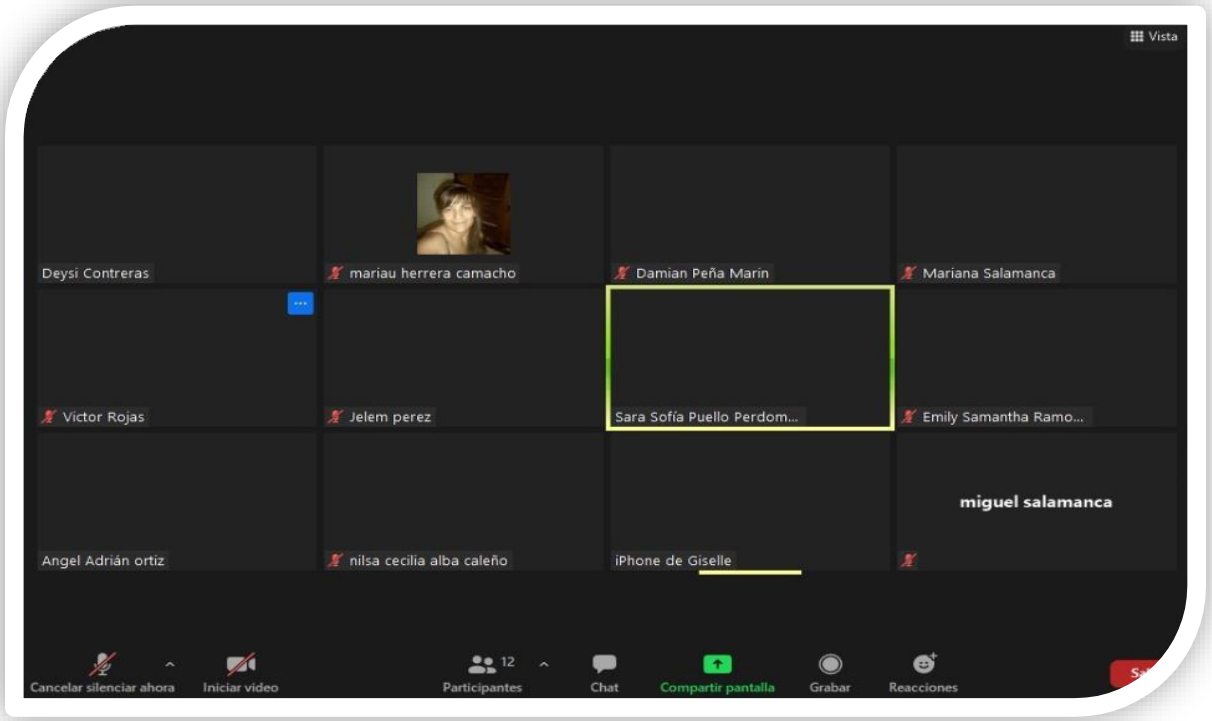
DIMENSIÓN		ÍTEM	SUFICIENCIA*	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES
DIMENSION DEMOGRÁFICA Pertinencia en los permisos y la población objeto a estudiar		1					
		2					
		3					
Claridad en la población a intervenir con la investigación		4					
		5					
		6					
Aceptación de la Institución Educativa para implementar		7					
		8					
Juegos digitales apropiados para los estudiantes		9					
		10					
		11					
Juegos no digitales para trabajar con los niños y las niñas		12					
		13					
		14					
DIMENSIÓN PERCEPCIÓN	**Sub dimension Percepción espacial**	15					
		16					
		17					
		18					

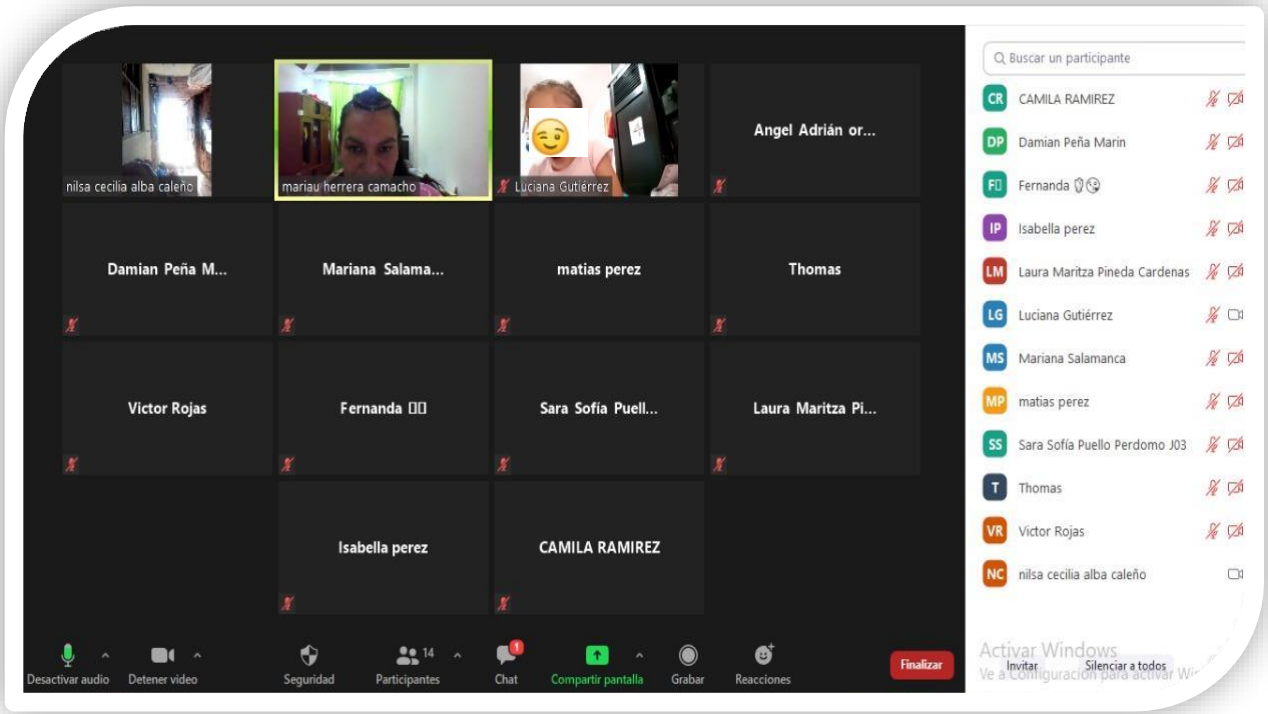
Activar
Ve a Confi

ANEXO D

Anexo. D Evidencia

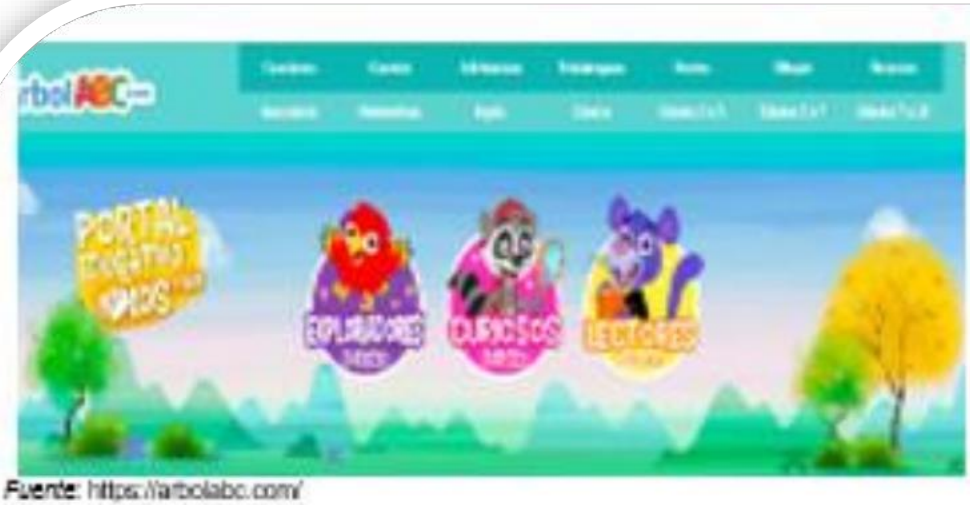



Vista
Deysi Contreras
mariau herrera camacho
Damian Peña Marin
Mariana Salamanca
Victor Rojas
Jelem perez
Sara Sofía Puello Perdom...
Emily Samantha Ramo...
Angel Adrián ortiz
nilsa cecilia alba caleño
iPhone de Giselle
miguel salamanca
Cancelar silenciar ahora
Iniciar video
12
Participantes
Chat
Compartir pantalla
Grabar
Reacciones


nilsa cecilia alba caleño
mariau herrera camacho
Luciana Gutiérrez
Angel Adrián or...
Damian Peña M...
Mariana Salama...
matias perez
Thomas
Victor Rojas
Fernanda
Sara Sofía Puell...
Laura Maritza Pi...
Isabella perez
CAMILA RAMIREZ
Desactivar audio
Detener video
Seguridad
14
Participantes
Chat
Compartir pantalla
Grabar
Reacciones
Finalizar
Buscar un participante
CAMILA RAMIREZ
Damian Peña Marin
Fernanda
Isabella perez
Laura Maritza Pineda Cardenas
Luciana Gutiérrez
Mariana Salamanca
matias perez
Sara Sofía Puello Perdomo J03
Thomas
Victor Rojas
nilsa cecilia alba caleño
Invitar
Silenciar a todos


Televisor
cama
silla


REUNION DE PADRES DE FAMILA
20 DE JUNIO 2020
DOCENTE MARIAU HERRERA
JADIN 3
COLEGIO NUEVO CHILE

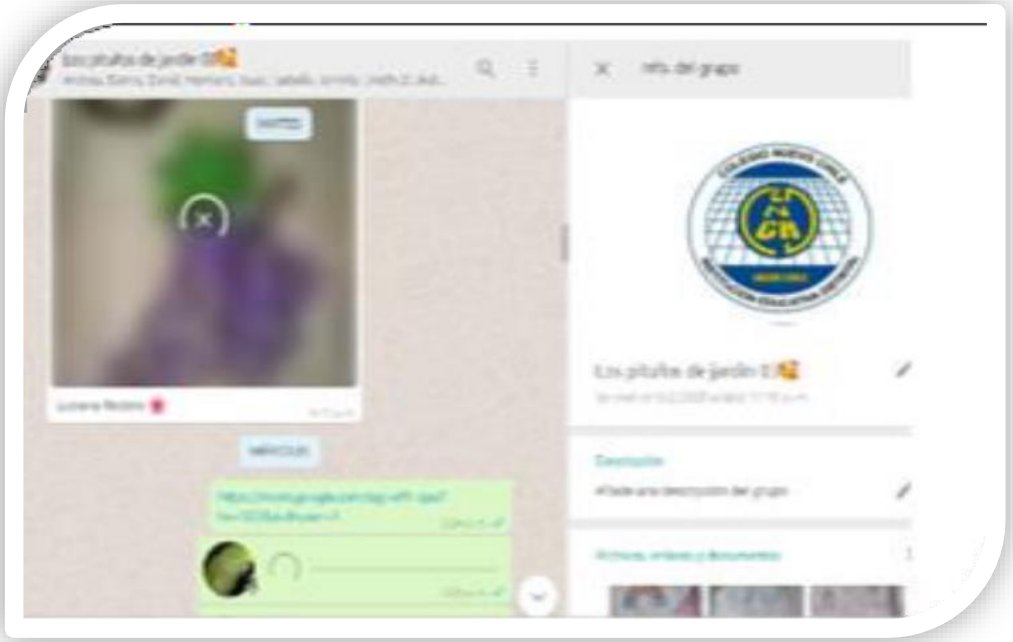


Fuente: https://arbolabc.com/

Figura21. *Juegos Digitales Educaplay*



Fuente: https://www.educaplay.com/






p a p a