

## Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

**BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA**  
UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
Chía - Cundinamarca



Universidad de  
**La Sabana**

**YO JUEGO Y ¿TÚ?: APRENDE A LEER Y ESCRIBIR DISFRUTANDO CON FLORIN  
Y FLORIANA**

OLGA LUCIA IREGUI QUEVEDO

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

CENTRO DE TECNOLOGIAS PARA LA ACADEMIA

CHIA, COLOMBIA

2016

**YO JUEGO Y ¿TÚ?: APRENDE A LEER Y ESCRIBIR DISFRUTANDO CON FLORIN  
Y FLORIANA**

OLGA LUCIA IREGUI QUEVEDO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de  
Magister En Proyectos Educativos Mediados Por Las TIC

Asesora: Fanny Almenárez Moreno

UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
MAESTRIA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR LAS TIC  
BOGOTA, 2016

**YO JUEGO Y ¿TÚ?: APRENDE A LEER Y ESCRIBIR DISFRUTANDO CON FLORIN  
Y FLORIANA**

Esta tesis fue evaluada y aprobada para la obtención del título de  
Magister En Proyectos Educativos Mediados Por Las TIC

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Firma del presidente del jurado

\_\_\_\_\_  
Firma del jurado

Chía, 19 de octubre del 2016

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. RESUMEN.....</b>	<b>11</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>13</b>
<b>3. PROBLEMA .....</b>	<b>16</b>
<b>3.1. Contexto del Proyecto Educativo.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2. Descripción de la problemática institucional.....</b>	<b>20</b>
<b>3.2.1. Necesidades encontradas .....</b>	<b>20</b>
<b>3.2.2. Las TIC y el proceso de la lectura y la escritura .....</b>	<b>21</b>
<b>4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>30</b>
<b>5. JUSTIFICACION .....</b>	<b>30</b>
<b>6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>33</b>
<b>6.1. Objetivo General.....</b>	<b>33</b>
<b>6.2. Objetivos Específicos .....</b>	<b>33</b>
<b>7. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL .....</b>	<b>34</b>
<b>7.1. Estado del arte.....</b>	<b>34</b>
<b>7.1.1. Experiencias Colombianas .....</b>	<b>35</b>
<b>7.1.2. Experiencias Latinoamericanas.....</b>	<b>38</b>
<b>7.1.3. Experiencias Internacionales .....</b>	<b>42</b>
<b>7.2. Marco legal .....</b>	<b>44</b>
<b>7.2. Marco teórico .....</b>	<b>49</b>
<b>7.2.1. La educación desde un ambiente de aprendizaje.....</b>	<b>50</b>
<b>7.2.2. Ambientes de Aprendizaje para el desarrollo humano .....</b>	<b>54</b>
<b>7.2.3. Método para la enseñanza de la lectura y la escritura YO JUEGO Y ¿TÚ? .....</b>	<b>59</b>
<b>7.2.4. Teoría de aprendizaje para un ambiente de aprendizaje desde el desarrollo humano .....</b>	<b>62</b>
<b>7.2.5. Aprendizaje significativo.....</b>	<b>64</b>
<b>7.2.6. Desarrollo Cognitivo .....</b>	<b>66</b>
<b>7.2.6.1. Desarrollo del pensamiento .....</b>	<b>67</b>
<b>7.2.6.2. Etapas de desarrollo.....</b>	<b>68</b>
<b>7.2.7. Desarrollo socio-afectivo.....</b>	<b>69</b>
<b>7.2.8. Desarrollo físico-creativo.....</b>	<b>70</b>
<b>8. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>70</b>
<b>8.1. Sustento Epistemológico .....</b>	<b>70</b>

<b>8.2. Diseño de la Investigación .....</b>	<b>73</b>
<b>8.3. Población y Muestra .....</b>	<b>77</b>
8.3.1. Población.....	77
8.3.2. Muestra.....	78
<b>8.4. Técnicas de recolección de la información.....</b>	<b>78</b>
8.4.1. Guía de diagnóstico para niños y niñas de grado primero.....	79
8.4.2. Encuesta recursos y uso de TIC.....	79
8.4.3. Seguimiento de los aprendizajes .....	80
8.4.4. Escala de la valoración de recursos .....	80
8.4.5. Diario de campo .....	80
<b>8.5. Consideraciones éticas .....</b>	<b>81</b>
8.5.1.1. Obligaciones para con los sujetos .....	81
8.5.1.2. El derecho a dar consentimiento con conocimiento de causa debe otorgarse a todos los sujetos potenciales.....	81
8.5.1.3. Permiso institucional.....	82
8.5.1.4. Consentimiento informado para padres y asentimiento informado.....	82
<b>9. Diseño curricular del ambiente de aprendizaje para la enseñanza de la lectura y la escritura desde el desarrollo humano mediado por las TIC.....</b>	<b>83</b>
<b>10. Interpretación y Análisis de Resultados.....</b>	<b>94</b>
<b>10.1. Resultados de la Información recolectada .....</b>	<b>95</b>
10.1.1. Diagnóstico de niños .....	95
10.1.1.1. Hallazgos Cuantitativos.....	95
10.1.1.2. Hallazgos Cualitativos .....	97
10.1.2. Encuesta de recursos y uso de TIC.....	98
10.1.2.1. Hallazgos Cuantitativos.....	98
10.1.2.2. Hallazgos Cualitativos .....	101
<b>10.2. Resultados del desarrollo de la Propuesta .....</b>	<b>102</b>
<b>10.2.1. Categorías de la dimensión del desarrollo humano .....</b>	<b>102</b>
10.2.1.1. Categoría socio afectiva.....	103
10.2.1.1.1. Subcategoría Motivación.....	103
10.2.1.1.1.1. Hallazgos Cuantitativos.....	103
10.2.1.1.1.2. Hallazgos Cualitativos .....	104
10.2.1.2. Categoría físico creativa .....	107
10.2.1.2.1. Subcategoría Creatividad.....	107

10.2.1.2.1.1.	Hallazgos Cuantitativos .....	107
10.2.1.2.1.2.	Hallazgos Cualitativos .....	108
10.2.1.3.	Categoría cognitiva .....	110
10.2.1.3.1.	Hallazgos Cuantitativos .....	110
10.2.1.3.1.1.	Subcategoría Memoria .....	110
10.2.1.3.1.2.	Subcategoría Generalización .....	111
10.2.1.3.1.3.	Subcategoría Discriminación .....	112
10.2.1.3.2.	Hallazgos cualitativos .....	113
10.2.2.	Categorías del Ambiente de aprendizaje .....	116
10.2.2.1.	Recursos Educativos .....	116
10.2.2.1.1.	Categoría Recursos Educativos Digitales.....	116
10.2.2.1.1.1.	Hallazgos Cuantitativos .....	116
10.2.2.1.1.2.	Hallazgos Cualitativos .....	121
10.2.2.1.2.	Categoría Recursos educativos físicos.....	123
10.2.2.1.2.1.	Hallazgos Cuantitativos .....	123
10.2.2.1.2.2.	Hallazgos Cualitativos .....	125
11.	Conclusiones .....	128
12.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	133

## LISTA DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1:</b> Ubicación del I.E.D. Florentino González, Bogotá, Colombia. ....	16
<b>Ilustración 2:</b> Etapas de atención al talento.....	49
<b>Ilustración 3:</b> Centros infantiles lúdicos y pedagógicos.....	58
<b>Ilustración 4:</b> Frases del método “Yo juego, ¿y tú?” .....	59
<b>Ilustración 5:</b> Fases del método “Yo juego, ¿y tú?.....	61
<b>Ilustración 6:</b> Fases de investigación.....	74
<b>Ilustración 7:</b> Actividades de motivación.....	105
<b>Ilustración 8:</b> Actividades de inmersión.....	105
<b>Ilustración 9:</b> Letra de la canción – fotografía con Julieth Hernández .....	107
<b>Ilustración 10:</b> La creatividad reflejada en las actividades desarrolladas .....	109
<b>Ilustración 11:</b> La creatividad en la escritura .....	109
<b>Ilustración 12:</b> Imágenes elaboradas por estudiantes .....	110
<b>Ilustración 13:</b> Proceso de memoria con la palabra fuego .....	114
<b>Ilustración 14:</b> Proceso de generalización.....	115
<b>Ilustración 15:</b> Proceso de discriminación .....	116
<b>Ilustración 16:</b> Capturas de pantalla de página Web.....	123
<b>Ilustración 17:</b> Recursos Educativos Físicos.....	126

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Diseño Curricular del ambiente de aprendizaje.....	85
<b>Tabla 2:</b> Diseño curricular del ambiente Fase 1 .....	86



<b>Tabla 3:</b> Diseño curricular del ambiente Fase 2 .....	89
<b>Tabla 4:</b> Diseño curricular del ambiente Fase 3 .....	91
<b>Tabla 5:</b> Diseño curricular del ambiente Fase 4 .....	93
<b>Tabla 6:</b> Categoría cognitiva, socio afectiva y físico recreativa .....	102
<b>Tabla 7:</b> Categorías de los Recursos Educativos Digitales .....	116

## LISTA DE GRÁFICAS

<b>Gráfica 1:</b> Resultados del instrumento aplicado .....	96
<b>Gráfica 2:</b> Resultados de la prueba diagnóstica para la respuesta SI.....	96
<b>Gráfica 3:</b> Resultados de la prueba diagnóstica para la respuesta NO. ....	97
<b>Gráfica 4:</b> Encuesta recursos y uso TIC. ....	98
<b>Gráfica 5:</b> Encuesta recursos y usos TIC.....	99
<b>Gráfica 6:</b> Encuesta recursos y usos TIC.....	100
<b>Gráfica 7:</b> Encuesta recursos y usos TIC.....	100
<b>Gráfica 8:</b> Encuesta recursos y usos TIC.....	101
<b>Gráfica 9:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	104
<b>Gráfica 10:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	104
<b>Gráfica 11:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	108
<b>Gráfica 12:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	108
<b>Gráfica 13:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	111
<b>Gráfica 14:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	111
<b>Gráfica 15:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	112

<b>Gráfica 16:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	112
<b>Gráfica 17:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	113
<b>Gráfica 18:</b> Seguimiento del aprendizaje.....	113
<b>Gráfica 19:</b> Valoración de los recursos – Página Web WIX.....	118
<b>Gráfica 21:</b> Valoración de recursos - Videos Powtoon .....	118
<b>Gráfica 22:</b> Valoración de los recursos – Videos Temáticos.....	119
<b>Gráfica 23:</b> Valoración de los recursos - Flashcards .....	119
<b>Gráfica 24:</b> Valoración de los recursos – Revista Digital Calameo .....	119
<b>Gráfica 25:</b> Valoración de los recursos - Educaplay .....	120
<b>Gráfica 26:</b> Valoración de los recursos – Comic Pixton .....	120
<b>Gráfica 27:</b> Valoración de los recursos – Tablero Digital .....	120
<b>Gráfica 28:</b> Valoración de los recursos – Tabletass .....	121
<b>Gráfica 29:</b> Valoración de los recursos – Juego de palabras .....	124
<b>Gráfica 30:</b> Valoración de los recursos – Tableros Físicos .....	125

## LISTA DE ANEXOS

<b>Anexo 1:</b> Diagnóstico de necesidades .....	139
<b>Anexo 2:</b> Cuento.....	140
<b>Anexo 3:</b> Guía de diagnóstico p1 .....	141
<b>Anexo 4:</b> Guía de diagnóstico p2 .....	142
<b>Anexo 5:</b> Guía de diagnóstico p3 .....	143
<b>Anexo 6:</b> Guía de diagnóstico p4 .....	144

<b>Anexo 7:</b> Guía de diagnóstico p5 .....	145
<b>Anexo 8:</b> Guía de diagnóstico p6 .....	146
<b>Anexo 9:</b> Encuesta Recursos y uso de TIC .....	147
<b>Anexo 10:</b> Encuesta Recursos y uso de TIC 2 .....	148
<b>Anexo 11:</b> Seguimiento de aprendizaje .....	149
<b>Anexo 12:</b> Escala de valoración de recursos .....	150
<b>Anexo 13:</b> Diario de campo.....	151
<b>Anexo 14:</b> Permiso Institucional .....	152
<b>Anexo 15:</b> Permiso Institucional 2 .....	153
<b>Anexo 16:</b> Consentimiento Informado para padres.....	154
<b>Anexo 17:</b> Cuento – Pixtón: (Adaptación animales, adaptación plantas, adaptación universo) 155	
<b>Anexo 18:</b> Tableros de Reconocimiento y desarrollo motriz.....	156
<b>Anexo 19:</b> Tableros de Desarrollo motriz .....	156
<b>Anexo 20:</b> Tableros Discriminación visual y auditiva .....	157
<b>Anexo 21:</b> Tableros Reconocimiento de vocales .....	157
<b>Anexo 22:</b> Tableros Reconocimiento de las frases.....	158
<b>Anexo 23:</b> Tableros Reconocimiento de palabras .....	158
<b>Anexo 24:</b> Tablero - Banco de palabras .....	159
<b>Anexo 25:</b> Cartilla – Calameo .....	159
<b>Anexo 26:</b> Juegos educativos 1 .....	160
<b>Anexo 27:</b> Juegos educativos 2 .....	160
<b>Anexo 28:</b> Juegos educativos 3 .....	161

**LISTA DE FOTOGRAFIAS**

<b>Fotografía 1:</b> Video Powtoon.....	162
<b>Fotografía 2:</b> Video Powtoon Tablero Digital.....	162
<b>Fotografía 3:</b> Tablero - Reconocimiento de las frases.....	163
<b>Fotografía 4:</b> Tablero Reconocimiento de las frases - Lápiz óptico.....	163
<b>Fotografía 5:</b> Juego Educativo Digital.....	164
<b>Fotografía 6:</b> Juego Educativo Digital - Mapa Interactivo.....	164
<b>Fotografía 7:</b> Tableta - Pagina Web .....	165
<b>Fotografía 8:</b> Tabletillas - Pagina Web.....	165

## 1. RESUMEN

A través de este proyecto, se da muestra de un ejercicio investigativo en el contexto educativo, que permitió la integración de las TIC, en los ambientes de aprendizaje para el desarrollo de procesos lecto escritores; específicamente el método “Yo juego, ¿y tú?” de Josefa Campos Romero llevado a cabo con estudiantes de ciclo I al interior de la Institución Educativa Distrital Florentino González.

Presenta, además la descripción del recorrido teórico, conceptual, práctico y analítico que sustenta este proyecto de investigación, plantea pautas para la implementación del método y fundamenta su aplicación, describe y sustenta los diversos materiales educativos digitales que se diseñaron y emplearon en un ambiente de aprendizaje para la lectura y la escritura, dando cuenta de una propuesta enfocada desde el aprendizaje significativo, donde se fortalece el desarrollo humano y se potencian los procesos de lectura y escritura de los niños y las niñas.

En este sentido, se presenta un trabajo de investigación que parte de reconocer la importancia de los procesos lecto escritores como elementos fundamentales para la socialización, dinámicas primordiales que guían y fortalecen el desarrollo humano, da muestra de la implementación del método “Yo juego, ¿tú?” A través de la integración de las TIC, lo que permitió generar un ambiente de aprendizaje significativo donde la didáctica recobró vital importancia en la práctica pedagógica.

### **Palabras claves**

Desarrollo humano, Ambiente de Aprendizaje, Lectura y Escritura, TIC, ciclo I

## **ABSTRACT**

Through this project that gives evidence of investigative exercise in the educational context, it allowed the integration of ICT, in learning environments for the development of literacy; specifically in the method "I play, and you?" of Josefa Campos Romero that was carried out with students of I cycle to the previous Institución Educativa Distrital Florentino González.

Additionally, it presents the description of theoretical, conceptual, practical and analytical route that sustains this research project, it presents patterns to the implementation of the method and substantiate their application, it describes and sustains diverse digital educative materials in which these were designed and used in learning environment to reading and writing, giving a proposal focused along meaningful learning, where it enhances human development and reinforcing the process of reading and writing for boys and girls.

In this sense, it presents a research paper that recognizes the importance of literacy process based on fundamental elements to the socialization, primary dynamics that guide and reinforce human development, gives the implementation of the method " I play, and you?". Through the integration of ICT, it allowed to generate a meaningful learning where didactic recovered vital importance in pedagogical practice.

## **KEY WORDS**

Human Development, Learning environment, Reading and Writing, ITC, I cycle.

## 2. INTRODUCCIÓN

Estimular la lectura y escritura en los niños y niñas, requiere reconocer la importancia de la integralidad en los procesos de aprendizaje, es decir, son necesarios tanto los contenidos teóricos específicos, como los ambientes que promuevan en los niños y niñas, la motivación, la creatividad, el desarrollo de capacidades y, por ende, aportan significativamente en su formación. En este sentido, se puede hablar de ejes generadores de procesos de aprendizaje fundamentales para la socialización.

En esta medida, los procesos lecto escritores adquieren un carácter primordial e indispensable para el desarrollo humano de los niños y las niñas, cuando establece pautas para la comunicación e interacción en ejercicios de socialización.

Sin embargo, identificar la importancia de los ambientes adecuados para un buen desarrollo de estos procesos. García (2009) plantea un punto de partida para la construcción de las nuevas dinámicas de educación alternativa, donde se vinculan estrategias didácticas que permitan una formación adecuada desde su primer ciclo escolar. La educación básica y media en el distrito capital.

Estas estrategias didácticas que subyacen de las nuevas formas de enseñanza aprendizaje, proponen un abordaje integral donde se dé una interlocución entre el componente socio – afectivo, el físico - creativo y el cognitivo (García, 2009), componentes que fundamentan el desarrollo de los niños y las niñas. En este sentido, se requiere pensar en un proceso que vincule los sentidos, el conocimiento, la motivación y la significancia en contexto, lo que exige replantear los entornos de aprendizaje que se beneficien del avance tecnológico, propuestas alternativas, que integren las Tecnologías de la Informática y la Comunicación en la

implementación de materiales educativos digitales como mediadores en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, las herramientas tecnológicas ocupan un lugar privilegiado ya que se presentan como contenidos, objetivos y objetos de enseñanza, lo que sugiere una formación que permita el desenvolvimiento en la era de la tecnología y de los sistemas de comunicación del mundo actual, que se manifiesta en procesos comunicativos, informativos más sofisticados, lo que puede generar a la vez una barrera de acceso para quien no tenga los conocimientos necesarios para la inclusión en el avance tecnológico.

Por tal razón, se hace necesario fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas, propiciando una relación diferente y permanente con las TIC, que vistas desde esta propuesta, implementan estrategias didácticas con materiales educativos digitales, donde la comunidad académica hace parte esencial de la práctica pedagógica. Por lo tanto, el cuerpo docente es imprescindible en la creación de nuevos ambientes de aprendizaje, donde se les posibilite a los niños y niñas procesos de lectura y escritura significativos.

De esta manera, para el desarrollo de este ambiente de aprendizaje fue necesario ajustar los materiales educativos por estrategias dinámicas que permitieran a los estudiantes ir descubriendo el conocimiento y generando nuevos pensamientos, interlocución que dio la oportunidad a los niños y niñas de acceder a herramientas tecnológicas, con el acompañamiento del docente. Ejercicio que propició un cambio significativo en la forma de realizar el proceso en la lectura y la escritura.

En síntesis, el documento presenta la sistematización de la experiencia investigativa desarrollada al interior de la I.E.D. Florentino González con estudiantes de ciclo I, propuesta encaminada al mejoramiento de la práctica pedagógica en la implementación del método “Yo

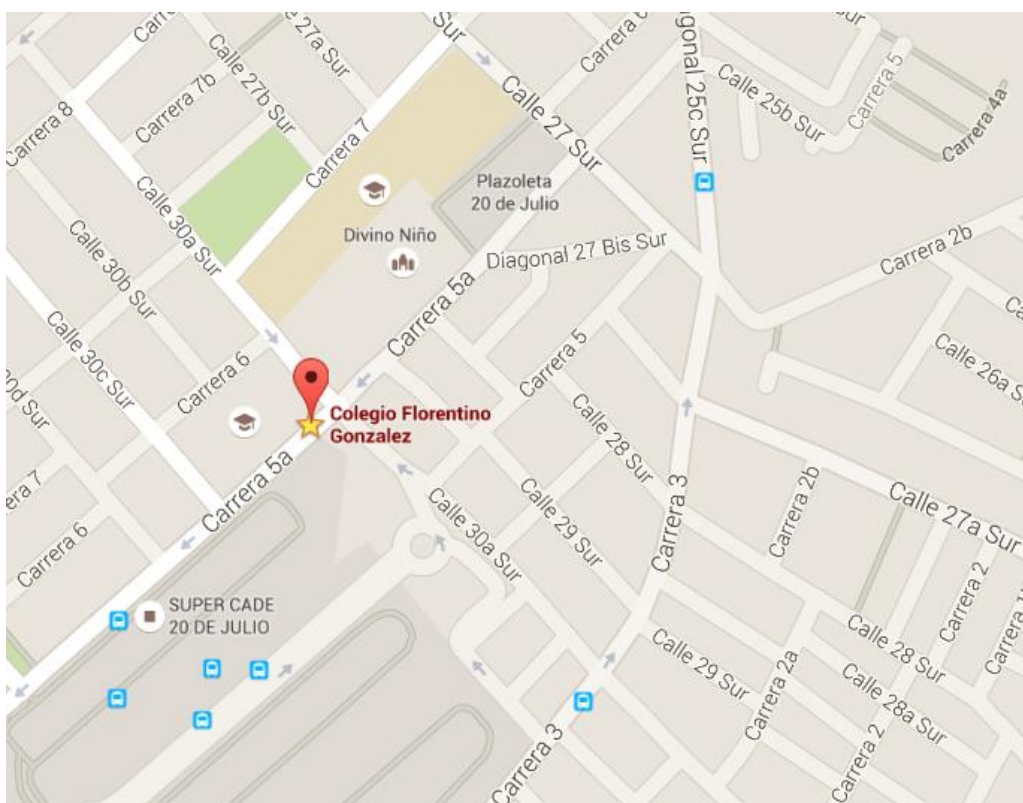


juego, ¿y tú?” en la que se propuso la creación de estrategias mediadas por materiales educativos digitales; ejercicio que generó transformaciones significativas en el desarrollo de los procesos lecto escritores no solo para los estudiantes sino, para la comunidad educativa en general. En este sentido el documento expone los componentes del proyecto a profundidad: finalidad, desarrollo metodológico, resultados, conclusiones y las recomendaciones que surgen del trabajo práctico en el aula.

### 3. PROBLEMA

#### 3.1. Contexto del Proyecto Educativo

La Institución Educativa Distrital Florentino González se encuentra ubicada en carrera 5ª No. 31-45 sur, barrio La Serafina, en localidad de San Cristóbal, localidad cuarta del Distrito Capital de Bogotá. Localizada al suroriente de la ciudad, incluyendo una parte urbana y una extensión rural en los cerros orientales. Según se aprecia en el siguiente mapa:



**Ilustración 1:** Ubicación del I.E.D. Florentino González, Bogotá, Colombia.

**Fuente:** Captura de pantalla Google Maps

La Institución Educativa Distrital Florentino González es una institución de carácter oficial, modalidad bachillerato académico, creada con la finalidad de contribuir a la educación de la población en edad escolar del sector. Fundada como “Escuela Jorge Gaitán Cortés” en el año de 1981, a partir de 1989 funcionan en esta escuela 24 aulas de clase, con los niveles de preescolar, básica primaria y básica secundaria. En noviembre de 1.991 se escoge como nombre del colegio, el del constitucionalista Florentino González Vargas.

La Institución Educativa Distrital Florentino González está enmarcado dentro de un medio socioeconómico medio bajo y bajo alto. El nivel social, económico y cultural se ha visto enriquecido y estimulado por la comunidad de la parroquia del 20 de Julio, ya que en torno de ella giran las actividades del sector. Las tareas comerciales e industriales se han incrementado debido a la afluencia de los devotos del Divino Niño Jesús, venerado en el 20 de Julio contiguo a las instalaciones de la Institución Educativa.

Desde el año 2006, en la I.E.D. Florentino González, se genera una dinámica con la Comunidad Educativa a nivel académico que da como resultado orientar nuestra gestión a la “Atención a las necesidades educativas especiales con énfasis en el talento académico sobresaliente” (PEI, 2009), con el fin de dar respuesta a una necesidad latente en los sectores de impacto de la institución; vincular a los niños, niñas y jóvenes con capacidades intelectuales y/o talentos excepcionales, que no contaban con un escenario para el acompañamiento y desarrollo de estas, en actividades y estrategias a nivel institucional que permitan el desarrollo, fomento y promoción de los talentos.

En este sentido, la Fundación Buinaima (Asociación Colombiana Pro Enseñanza) capacitó de manera continua a los docentes desde el año 2008 en lo que hace referencia a todos los centros lúdicos. Ejercicio de formación y capacitación permanente, en técnicas y metodologías que

abordan los distintos ambientes de aprendizaje, enriqueciendo de esta manera, las prácticas en el aula. Dichas capacitaciones se enmarcan en una fundamentación lúdica que supera la concepción básica del juego, permitiendo al docente superar las convenciones normales acerca del desarrollo de la clase.

En la institución se desarrollan todos los proyectos transversales dados por los lineamientos de la Ley General de Educación (1994), el proyecto Talentos se desarrolla atendiendo a las necesidades educativas especiales con énfasis en el talento académico sobresaliente, finalista al premio a la investigación e innovación educativa de IDEP. Este proyecto es liderado por convenio de la Secretaría de Educación del Distrito con la Asociación Colombiana Pro Enseñanza de la Ciencia BUINAIMA, con quien se avanza el Programa Desarrollo del Talento mediante lineamientos y estrategias que conjuntamente se han elaborado en el proceso Buinaima.

La Institución Educativa Distrital Florentino González fomenta en sus estudiantes la responsabilidad frente a las herramientas tecnológicas a través de un manual de aprovechamiento de la sala de informática cuyo propósito es dar a conocer el uso y cuidado de los computadores, así como los servicios de Internet y red interna instalados en el colegio. Adicional a esto se institucionalizó un día denominado “Cibercuidado, cuídate dentro y fuera de la red” con el cual se pretende generar ética frente al uso de la red.

Se desarrolla un proyecto de integración TIC que involucra la asignatura de inglés para Preescolar y básica primaria “Fortalecimiento del desarrollo de las habilidades comunicativas en lengua extranjera inglés mediante el uso de las TIC como herramienta facilitadora del proceso de enseñanza - aprendizaje, en los estudiantes de Preescolar y Básica Primaria”. Además, la

plataforma Edmodo fortalece los procesos de enseñanza y aprendizaje de las áreas de tecnología e informática, inglés y español (jornada Tarde).

La Institución Educativa Distrital Florentino González ha establecido los siguientes procesos que favorecen la integración de las TIC a las dinámicas curriculares: Caracterización, Proyecto C4 ciencia y tecnología para crear, colaborar y compartir, Educación A La Nube, Formación y Actualización de Docentes con el acompañamiento de la Universidad De La Sabana, Crea - TIC, Contenidos Digitales.

En cuanto a elementos tecnológicos presentes en la Institución a disposición de los estudiantes están:

- Una sala para los estudiantes de básica primaria dotada con 20 computadores conectados con punto red, 2 televisores y 2 grabadoras.
- Una sala de informática para básica secundaria que cuenta con 30 portátiles, que funcionan con wifi y un videobeam.
- Un aula especializada CRI (Centro de Recursos de Inglés) apoyada con 5 computadores, 4 grabadoras, 1 televisor, 1 DVD y un videobeam.
- Un aula para audiovisuales con 1 computador y 1 videobeam.
- 3 tableros inteligentes móviles, 4 portátiles y 7 grabadoras, estos se utilizan como apoyo a las necesidades de todas las áreas y a criterio de los docentes de las mismas.
- Adicional a esto cada una de las aulas por grado está dotada con 1 televisor y 1 DVD, para un total de 12 televisores y 12 DVD.
- En la biblioteca encontramos un computador, una fotocopiadora, un televisor Smart, Blu-ray y una grabadora.

La parte administrativa está dotada de 5 computadores y 3 impresoras, dos de ellas con escáner.

- En el año 2015 se entregan 12 las aulas con Televisores Smart TV de 55 pulgadas, un portátil, un Blu-ray.

### **3.2. Descripción de la problemática institucional**

#### **3.2.1. Necesidades encontradas**

La Institución Educativa Distrital Florentino González, recibió un cambio estructural de planta física que tardo más de 5 años, durante los cuales los estudiantes no tuvieron clase de informática, solo de tecnología enfocada al diseño de maquetas, planchas y otros conocimientos de tecnología basadas en el currículo de hace 15 años.

En los dos últimos años se han dado los siguientes cambios en el primer semestre del año 2013 la institución realizó una inversión para la compra de 20 computadores de escritorio, mesas y mobiliario adecuado. En el segundo semestre el programa Computadores para Educar hizo entrega de 30 portátiles con videobeam y acceso inalámbrico, con este equipamiento se asignó un aula para Prescolar y básica primaria y otra para bachillerato.

El currículo se ha ido cambiando desde algunas asignaturas, a inicios de 2013 la docente de tecnología e informática implementó en la jornada de la tarde el aula virtual EDMODO, con los usuarios para todos los estudiantes de grado sexto a once. Poco a poco se involucran algunos docentes con la utilidad de esta herramienta logrando aulas virtuales en la asignatura de inglés en las jornadas mañana y la tarde y algunos grados de la asignatura de español en la jornada tarde.

En cuanto a la formación y actualización docente, aunque es política de la Secretaría de Educación Distrital de Bogotá, es una prioridad para la institución y se da por la motivación e interés personal de algunos miembros de la comunidad educativa. El proceso de integración de TIC se encuentra en etapa inicial al igual que el equipamiento.

No obstante, entender los cambios que atraviesa la educación y los cuales están orientados a un modelo participativo, permite establecer nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje posibilitando un aprendizaje significativo; sin embargo, para alcanzar estos objetivos, se requiere implementar nuevas metodologías que vinculen la lúdica, el conocimiento y en el contexto actual, las TIC; por tal razón el presente estudio está enfocado al diseño de materiales educativos digitales que entren a dinamizar las practicas pedagógicas para la lectura y escritura a través del método “Yo juego, ¿y tú?”.

### **3.2.2. Las TIC y el proceso de la lectura y la escritura**

La secretaria de Educación de Bogotá planteó una reorganización curricular por ciclos que inició su implementación a partir del año 2011, para lo cual se definieron cinco (5) ciclos que sugieren una línea de trabajo basada en agrupación de estudiantes por grupos etarios. Estos ciclos se componen de la siguiente manera: Ciclo I, correspondiente a los grados pre escolar, primero y segundo; Ciclo II: los grados tercero y cuarto; Ciclo III: grados quinto, sexto y séptimo; Ciclo IV: octavo y noveno y, Ciclo V: décimo y once (García, 2009).

De acuerdo a lo anterior, el Ciclo I de la Institución Educativa Distrital Florentino González jornada mañana, está compuesto por 204 estudiantes, quienes están distribuidos en seis (6) aulas de la siguiente forma, dos (2) aulas para los grados a y b de pre escolar, cada uno con treinta (30) estudiantes; dos (2) aulas para los grados 101 y 102 de primero, cada uno con treinta y cinco (35)

estudiantes y dos (2) aulas para los grados 201 y 202 de segundo, cada uno con treinta y seis (36) estudiantes. Ciclo que comprende los grados donde está propuesto el desarrollo inicial de los procesos de lecto escritura.

En este caso, el método “YO JUEGO, ¿Y TÚ?” está siendo implementado en el primer ciclo, donde cobra especial importancia la construcción de la oralidad, paso previo a los procesos de la lectura y la escritura, representando así, el momento indicado para generar un proceso de aprendizaje significativo, propuesta que sustenta este ejercicio investigativo, que parte del constructivismo y se centra en el enfoque de aprendizaje significativo. Cabe resaltar que la docente que acompaña Ciclo I, inicia su práctica pedagógica con el grado primero y continúa con el mismo grupo hasta culminar en el grado segundo.

El método se desarrolla en su totalidad en los grados primero, con un ejercicio de complementariedad en los grados pre escolar y segundo, donde se realiza un acompañamiento previo y un refuerzo al método aplicado, es decir, la aplicación y efectividad de este método requiere el desarrollo de un proceso que vincule a todos los cursos que hacen parte del ciclo I, ya que en los grados pre escolar se realiza un reconocimiento del cuento, las imágenes y las frases, un ejercicio previo de sensibilización y acercamiento, para desarrollar durante el grado primero, los contenidos completos del método y, posteriormente en el grado segundo, se complementa el trabajo desarrollado, con el orden alfabético y los sinfonos o combinaciones.

Hasta el año 2010, se venía implementando el método silábico en los procesos de lectura y escritura, a partir de este momento, se decide adoptar el método “Yo juego, ¿y tú?” del enfoque de aprendizaje significativo, que plantea la relación entre desarrollo y aprendizaje, propiciando de esta manera el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura. Además, esta propuesta



atiende a la política Distrital de la reorganización por ciclos y se equipara con la metodología del énfasis en talentos que se lleva a cabo en la institución.

En este mismo año, las docentes inician el desarrollo de procesos lecto escritores, a través del cuento El León Afónico de Pablo Sacristán, tomando como referente la metodología planteada en la publicación “Yo juego, ¿y tú?” (Campos, 1993); cabe resaltar que, siendo un método nuevo para los docentes, se presentaron situaciones de dificultad dadas por la transición entre un método y otro, sin embargo, la propuesta metodológica presentó buenos resultados al evidenciar que los niños y las niñas habían adquirido el código en tan solo transcurrida la mitad del año, por esta razón, se sugiere a los demás docentes aplicar el método de Josefa Campos en su totalidad, dada la funcionalidad de los recursos en la práctica educativa.

Ya en el año 2011, se empezó a utilizar el método, pero sin la experiencia en la aplicación total del mismo, se dio la implementación siguiendo las indicaciones dadas en el documento. A ese niño que se menciona en el cuento, se le dio un personaje que los niños identificaran en su contexto e hicieran parte de sus gustos y siempre con unos amigos, para ese año se llamó “El tesoro hallado por Cristófer Robin y sus amigos”.

Luego, en el año 2012 se trabajó con Peter Pan en grado primero, para lo cual se aplicó el método en su totalidad y siguiendo la lógica del desarrollo del método, el cuento recibe el nombre de “Los tesoros hallados por Peter Pan y sus amigos”. Es importante mencionar que, durante la implementación, se realizó un ejercicio de evaluación permanente con los docentes que lo aplican, lo que permite fortalecer el método, a través de la socialización de experiencias de la práctica educativa docente.

Durante el mismo año, a través de este ejercicio de socialización de la experiencia por parte de los docentes, se observó que el proceso no se cortaba en grado primero, lo que sugería las

continuidades de esta metodología en el siguiente grado, para lo cual, se toma el personaje: Cristófer Robin y se propone otro escenario de acción, es decir, se saca el personaje del bosque para ubicarlo en un contexto de ciudad, lo que genera la creación de otro cuento, donde se involucran lugares representativos de la ciudad, buscando de forma estratégica que estos nombres de lugares contuvieran sinfonías o combinaciones.

Es así, como se proyecta un trabajo interdisciplinar que integra las cuatro áreas básicas (lengua castellana, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales) y orientado para los niños y las niñas de grado segundo, donde se propone el fortalecimiento de la práctica pedagógica de esta experiencia y, siguiendo la lógica del método, este cuento recibió el nombre: “Cristófer Robin y sus amigos visitan la ciudad y aprenden de ella”.

En el año 2013 con la experiencia y sin ninguna duda de las bondades del método se inició desde las unidades didácticas<sup>1</sup>; a encajar el método en un proceso interdisciplinar. Se trabajó con Andi, llamándose “Los tesoros hallados por Andi y sus amigos, los juguetes”, como el trabajo se desarrolló en torno a los juguetes, la propuesta para este año fue crear una serie de juegos que fueran producto de la propuesta de Josefa Campos, y a su vez lograr introducir la interdisciplinariedad. En grado segundo, se continuó el proceso con Peter Pan, fortaleciendo las habilidades comunicativas: leer, escribir, escuchar, hablar.

Para el año 2014, las maestras de grado primero iniciaron de nuevo el proceso con Peter Pan y en grado segundo, se continúa con Andi y sus nuevos amigos: el libro y el lápiz, estos amigos hacen parte de la experiencia vivida en torno a las habilidades comunicativas. Y se llamó “Andi y sus nuevos amigos visitan la ciudad y aprenden de ella”.

---

<sup>1</sup> Estas son para los docentes una propuesta pedagógica que busca desde un eje temático planear y estructurar las actividades que desarrollen los conocimientos, habilidades y actitudes según los contenidos de la malla curricular de la áreas y de las asignaturas, estas actividades están enmarcadas dentro de los pasos del aprendizaje significativo (modelo institucional) y se relacionan con el énfasis institucional en la elaboración de actividades lúdicas de motricidad, filosofía para niños e indagación, en este momento hace parte de una metodología institucional que se encuentra en etapa piloto.

Hasta aquí se ha hecho un esbozo de lo que ha sido la experiencia del método aplicado, la dinámica que permite alimentar la propuesta a través de la retroalimentación, los avances observados en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas, el fortalecimiento de la práctica educativa y la transformación de los métodos tradicionales pasando a ocupar un lugar importante la relación entre desarrollo y aprendizaje, elementos que vincula el enfoque constructivista y un aprendizaje significativo, que vincule los sentidos, las experiencias, la cotidianidad de los niños y las niñas, haciendo de este proceso un ejercicio más cercano con las realidades.

Sin embargo, la necesidad de generar continuidades del proceso y posibilitar esta práctica, como un proceso de alfabetización que pueda trascender la escuela, requiere un ejercicio de sistematización de la experiencia, lo que incluye digitalizar los recursos que se aplican en el método de Josefa Campos, ya que el material se deteriora con facilidad y generaría mayores costos, lo que proporciona un carácter de exclusividad. El material que se utiliza, se describe a continuación: (Campos, 1993)

- 6 frases grandes de 65 cm. de largo por 12,5 cm. de ancho. Tres para tenerlas más o menos fijas y tres para usar.
- Frases de 20 cm. de largo por 3 de ancho; tantas como hagan falta para que los niños las manejen y aprendan las palabras y sílabas.
- 2 cartones de la lotería de palabras para cada niño, uno para la clase y otro para casa (20 cm. de largo por 10 cm. de ancho).
- 2 botecitos de plástico con las trece palabras de las frases (4 cm. de largo por 2,5 de ancho).

- Dominó de palabras, con dibujos y sin dibujos (8 cm. de largo por 2,5 cm. de ancho). 'Palabras de diferente longitud y 7 cm. de ancho, para el juego: "la clase participa".
- 2 cartones de la lotería de sílabas para cada niño, uno para la clase y otro para casa (20 cm. de largo por 10 cm. de ancho, cuadrados de 2 cm. por 2 cm.).
- 2 botecitos de plástico con las 28 sílabas de las frases (cuadrados de 2 cm. por 2 cm.).
- Domino de sílabas (4 cm. de largo por 2 cm. de ancho).
- Palabras articuladas. Cada palabra se puede doblar por cada una de sus sílabas componentes. Los diptongos se rompen para rescatar las vocales.
- Sílabas de diferente longitud y 7 cm. de ancho, para el juego: "la clase participa".
- Fichas de pre escritura.
- Fichas con la silueta de la palabra.
- Fichas con la superficie de la palabra.
- Fichas de lectura, con poesías y preguntas de comprensión lectora.
- Fichas de "Une dibujo y palabra".
- Fichas de "Coloca cada palabra con su dibujo".
- Fichas de completar.
- Fichas de ordenar las palabras de una frase. o Fichas de masculino y femenino.
- Fichas de singular y plural.
- Fichas de unir sustantivo y verbo.
- Fichas de pasar de minúscula a mayúsculas.
- Fichas de rodear sílabas.
- Fichas de unir los contrarios.

- Fichas de dibujar el contenido de una frase.
- Fichas de construir frases según modelo.

Estos son los recursos con los que se aplica el método, los cuales se elaboran en cartulinas de colores claros y diferentes. Materiales que se pueden complementar con cuentos digitales, recursos tecnológicos de carácter educativo, fichas de lectura (flashcards) que reúnan características llamativas para los estudiantes y, que además del texto y la imagen puedan encontrar los sonidos y los movimientos haciendo de este un proceso multimodal.

En este sentido, se plantea la necesidad de hacer más cercano el método a través de las TIC, reconociendo éstas como herramientas que pueden facilitar los procesos de aprendizaje; claro está, enfocadas y orientadas al mismo, ya que incursionar en los avances que la modernidad va posicionando y plantea nuevas formas de comunicación e interacción que vistas como posibilidades ofrecen mecanismos de gran riqueza para proporcionar a los niños y niñas formas diferentes, atractivas y motivadoras en sus procesos de aprendizaje.

Ahora bien, crear ambientes de aprendizaje que integren las TIC, como mediadoras en el ambiente, permitirá enriquecer el método, propiciar acciones vinculantes, motivar la acción pedagógica, presentar nuevas formas de hacer, fortalecer el aprendizaje significativo y promover ejercicios a la luz de los avances tecnológicos, transformando la imagen de obstáculo y distractor a herramienta para el conocimiento y la interacción con los padres y docentes en el camino que se inicia hacia la construcción de saberes.

Cabe mencionar que, hablar de procesos de aprendizaje requiere reconocer como mínimo necesario el carácter permanente de las prácticas pedagógicas, en este sentido se hace imprescindible el acompañamiento en casa, siendo éste el escenario visible del vínculo con la

cotidianidad, de manera que, los niños, niñas, docentes y padres de familia entren en una dinámica de accionar articulado y orientado hacia el ejercicio pedagógico.

Sin embargo, este acompañamiento se obstaculiza por la diferenciación generacional y las formas que marcaron las pautas de enseñanza, dicho de otra manera, algunos padres y madres de familia no cuentan con la posibilidad de generar un ambiente de continuidad del proceso de aprendizaje en casa, ya que solo conocen y manejan las metodologías tradicionales a través de las cuales fueron educados, metodologías que, en muchos casos, carecían de lúdica, recursos pedagógicos y estrategias creativas. Es así que, surge una nueva necesidad, proponer alternativas para que los padres y madres de familia, puedan realizar un acompañamiento y refuerzo en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.

Para ser más específicos, se precisa construir herramientas, donde no solo se busque despertar el interés por parte de los padres de familia en la formación de sus hijos, sino que les facilite este acompañamiento, es por esto que se plantea la creación de un sitio web donde los padres de familia puedan acceder al método, los recursos y otros materiales digitales dispuestos y proyectados con un sentido de enriquecimiento de la práctica pedagógica, y sin desconocer la funcionalidad de las estrategias del aprendizaje significativo, promover ejercicios de alfabetización para población adulta, pensado desde la ampliación del espectro de acción, un método mediado por las TIC que trasciende el aula.

Si bien, al interior del I.E.D. Florentino González se evidencian avances técnicos y desarrollados pedagógicos que pretenden generar nuevas formas de enseñanza para la comunidad educativa basadas en el aprendizaje significativo, todavía se observan falencias en las dinámicas dentro del aula que generan una desconexión entre el enfoque de la institución; esta afirmación está apoyada en el resultado de la encuesta abierta a docentes (Ver Anexo 1) con el fin de conocer

cuáles eran las necesidades en el ámbito de la lectoescritura. Las docentes de ciclo 1 coinciden en afirmar que la necesidad más inmediata es responder al proyecto Talentos que inicia en el primer ciclo con los centros lúdicos pedagógicos (Ver Ilustración 3) por tanto el proyecto lecto escritor debe responder a estas demandas en donde el niño adquiera el código lecto escritor de manera lúdica, favoreciendo en ellos un aprendizaje significativo; en este sentido se requiere por parte de las docentes un ejercicio pedagógico adicional, situación que genera la oportunidad para la implementación del método “Yo juego, ¿y tú?” mediado por la TIC, que entra a fortalecer la enseñanza de lectura escritura a los niños y niñas del ciclo I.

A través de la valoración y seguimiento, jornadas de promoción y evaluación, discusiones en jornadas pedagógicas realizadas después de los informes bimestrales de los niños y niñas de grado primero y segundo, se puede evidenciar como problemática recurrente la dificultad para apropiarse el código lecto escritor, seguido de la imposibilidad de apoyo extraescolar por parte de los padres y madres de familia.

Sin el ánimo de desconocer los beneficios del método que se venía implementando, se pretende atender otras necesidades que surgen dentro del aula y en el desarrollo del mismo, situaciones expresadas en: el bajo desempeño, el déficit de atención, la falta de motivación, problemáticas de convivencia asociadas a la ausencia de actividades lúdicas, que llevaron a la actualización del método con herramientas TIC, que parten de reconocer los cambios en una sociedad globalizada y absolutamente audiovisual; por lo tanto la escuela está llamada a ser un escenario de aprovechamiento de las TIC, posibilitando a través de la creación de materiales digitales la apropiación del código lector, además de promover ejercicios pedagógicos más dinámicos, motivantes y donde la familia se vincule de forma activa en el acompañamiento extra curricular. Por lo tanto, surge el interrogante que guía esta investigación:

#### 4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo generar estrategias de mejoramiento de la práctica pedagógica en los procesos de la lectura y la escritura del método: Yo juego, ¿y tú? con niños y niñas de ciclo I de la I.E.D. Florentino González a través de la integración las TIC, que contribuyan al fortalecimiento de ambientes de aprendizaje desde el enfoque del desarrollo humano?

#### 5. JUSTIFICACION

La lectura y escritura como procesos asociados al lenguaje, hacen parte esencial de los elementos que facilitan los ejercicios de sociabilidad de los niños y las niñas, por lo tanto, se configuran como ejes determinantes para el desarrollo humano, lo que sugiere ubicarlos en su dimensión real e identificar de forma clara la correlación que se da entre la escritura y el lenguaje “Los niños aprenden a escribir de la misma manera en que aprender hablar” (Ferreiro&Gomez, 2002, p.107)

Por consiguiente, se habla del lenguaje como el proceso donde se otorga significados a los códigos alfabéticos partiendo de los conocimientos previos, y la escritura como el empleo del sistema de signos gráficos para comunicar, registrar y recordar. En este orden el proceso de lectura y escritura se desarrolla en ambientes pedagógicos donde intervienen tanto los docentes, como la familia, es decir estos contextos pedagógicos que configura la escuela, deben contar con el acompañamiento permanente de los padres de familia en un ejercicio articulado que motive la apropiación y el fortalecimiento del código lector.

Por lo tanto, es aquí donde se proyecta la construcción de ambientes de aprendizaje adecuados y con herramientas suficientes que permitan un ejercicio complementario en casa,



diciéndolo de otro modo, ambientes pedagógicos interactivos donde se incluya el aprovechamiento de las TIC en los procesos de lectura y escritura de los niños y las niñas de ciclo I en el I.E.D. Florentino González que propicie un ambiente de aprendizaje más atractivo, de fácil acceso y sin desconocer la necesidad latente de formación y acompañamiento integral, que exige la vinculación de los padres y madres de familia en los procesos académicos de sus hijos, siendo los cuidadores, protagonistas y guías significativos en el avance formativo de los niños y las niñas.

Por tal razón, desde esta propuesta se plantean escenarios más cercanos, significativos, creativos y propicios que permitan una interlocución de más significativa entre los padres, docentes, estudiantes y escuela, donde se brinden contenidos académicos expuestos a través de recursos digitales. Recursos que generan nuevas formas y dinámicas para la construcción de conocimientos además de la implementación de herramientas tecnológicas que no desvinculen los avances con la cotidianidad y la escuela.

De esta manera, la riqueza de este proyecto radica en la creación de nuevas estrategias para la práctica pedagógica donde la motivación y el aprendizaje significativo sean determinantes en los procesos de aprendizaje en los niños y las niñas, motivo por el cual, el método “Yo juego, ¿y tú?” de Josefa Campos mediado por las TIC, proporciona un carácter innovador. Fácil y de amplio alcance que incluye el juego como una herramienta lúdica que proporciona elementos importantes en el desarrollo lecto escritor.

En este sentido, la incorporación de las TIC en el aula como practica pedagógica, depende en gran medida del docente, ya que es él, quien determina la integración de herramientas informáticas en el apoyo de su labor pedagógica y la planeación curricular teniendo en cuenta los

intereses y necesidades de los estudiantes para crear al mismo tiempo experiencias y aprendizajes significativos.

Es así, como se otorga al estudiante la posibilidad de ser protagonista en el ejercicio de la práctica docente, donde éste pasa a ser el eje que guía la planificación del proceso de enseñanza - aprendizaje. En este sentido, el estudiante proporciona focos de interés que permiten el diseño y la implementación de cualquier medio tecnológico, informático o comunicativo relacionado con la lectura y escritura, o cualquier otro aspecto que logre su atención y potencialice los procesos de construcción de conocimientos que se dan en interlocución en los contextos escuela y familia. Posicionando de esta forma un ejercicio de alfabetización que puede trascender la escuela al proponer un ejercicio en dialogo permanente con padres de familia.

## 6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 6.1. Objetivo General

Generar estrategias de mejoramiento de la práctica pedagógica en los procesos de la lectura y escritura del método “Yo juego, ¿y tú?” con niños y niñas de ciclo I de la I.E.D. Florentino González a través de la vinculación de TIC, que contribuyan al fortalecimiento de ambientes de aprendizaje desde el enfoque del desarrollo humano.

### 6.2. Objetivos Específicos

- a. Diseñar un ambiente de aprendizaje integrando las TIC al método “Yo juego, ¿y tú?”, para la enseñanza de la lectura y la escritura, desde el enfoque del desarrollo humano para los niños de niños de grado primero de la Institución Educativa Distrital Florentino González.
- b. Implementar un ambiente de aprendizaje integrando por TIC al método “Yo juego, ¿y tú?”, para la enseñanza de la lectura y la escritura para los niños de grado primero de la Institución Educativa Distrital Florentino González desde el enfoque del desarrollo humano
- c. Describir las herramientas que surgen de la integración de las TIC al método “Yo juego, ¿y tú?” en un ambiente de aprendizaje para la enseñanza de la lectura y la escritura desde el enfoque desarrollo humano para los niños de grado primero de la Institución Educativa Distrital Florentino González.

## 7. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

### 7.1. Estado del arte

Implementar procesos pedagógicos lecto escritores en los primeros años de escuela sigue siendo una de las tareas más complejas para los docentes no solo de Colombia sino a nivel mundial, dada la diversidad e inclusión permanente de nuevos avances tecnológicos que hacen parte del contexto y cotidianidades de las nuevas generaciones de niños y niñas; esta situación se convierte en un desafío y tarea inaplazable para las instituciones educativas pues el ejercicio de la practica pedagógica debe tener en cuenta las nuevas tecnologías que manejan los estudiantes y le generan estímulos positivos y no aquellas metodologías tradicionales que no generan el mismo efecto motivador.

En las instituciones educativas se requiere realizar una revisión de los desarrollos tecnológicos, identificar los elementos que puedan aportar en el mejoramiento de la práctica educativa, revisar los alcances y ampliar las herramientas educativas con la vinculación de materiales educativos digitales; motivar, acompañar y replantear las prácticas pedagógicas en el aula. En este sentido, se observa la necesidad de las instituciones educativas de integrar las TIC a los procesos de la lectura y la escritura en las aulas como herramienta que favorezca el aprendizaje y potencie las capacidades y/o habilidades individuales de los estudiantes en el proceso lecto escritor.

De acuerdo a lo anterior, al iniciar este proyecto de investigación educativa se indagaron y rastrearon por diferentes canales documentales, experiencias pedagógicas en el campo de las TIC y la lectura y la escritura; dichas investigaciones aportaron elementos significativos para la comprensión de la problemática planteada que permitieron identificar elementos metodológicos

que fueron determinantes para generar transformaciones en las prácticas e imaginarios pedagógicos de docentes e instituciones educativas de diferentes países.

Por consiguiente, se plantearon como criterios de búsqueda en el ejercicio inicial de rastreo de información relevante, pertinente y de sustento para el presente proyecto de investigación, se establecieron: TIC en procesos pedagógicos, procesos lecto escritores y materiales educativos digitales, estrategias mediadas por las TIC en la lectura y la escritura; sistematizaciones de experiencias pedagógicas en procesos de lectura y escritura mediadas por TIC; aprendizaje significativo y TIC; constructivismo; software educativo para procesos de lectura y escritura. Documentos que se rastrearon a través del google académico, revistas indexadas, artículos científicos, documentos de sistematización de experiencias de investigación.

### **7.1.1. Experiencias Colombianas**

Dentro del contexto colombiano, se toma como referencia en primera instancia la experiencia **“Conozcamos El mundo de Willy”**. (Briceño&Niño, 2008). Se trata de una propuesta para favorecer el desarrollo de los procesos de lectura y escritura de los niños y las niñas del nivel preescolar a través de estrategias pedagógicas didácticas basadas en el uso de los cuentos infantiles. El propósito de esta investigación fue caracterizar el desarrollo de los procesos de lectura y escritura en los niños al utilizar estrategias didácticas basadas en el uso de los cuentos infantiles.

Por lo tanto, esta experiencia resulta pertinente al presente ejercicio investigativo, al resaltar la importancia de los cuentos como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje del código lector; en este sentido, argumenta y sustenta el método **“Yo juego, ¿y tú?”**; el cual esta propuesto para este proyecto, a través de un cuento que vincula materiales educativos digitales

con el ánimo de fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura y, propiciando la utilización de estrategias didácticas aplicadas al contexto digital.

Dentro de las estrategias didácticas se propuso diseñar e implementar herramientas que permitieran mejorar procesos de memoria audiovisual, en las que se tuvo en cuenta comic - Pixtón, videos - Powtoon, Cartilla digital - Calameo, Juegos Educativos digitales - Educaplay y flashcards – Power Poin, buscando a través de éstas, la vinculación del audio, la imagen y el movimiento, una experiencia interactiva en el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

En esta lógica, se presenta la segunda experiencia encontrada denominada **“El podcasts en la enseñanza de la lectoescritura”**. (Aldana, 2012) En esta investigación se implementa la herramienta informática podcasts para presentar y organizar material que fomente el desarrollo de habilidades en el proceso de lectoescritura; este trabajo significativo es bastante valioso pues permitió a los docentes realizar archivos documentales de material didáctico para la enseñanza de la lectoescritura. Esta fue desarrollada con los estudiantes y docentes de grado primero de primaria de un colegio público de la ciudad de Bogotá.

Una tercera experiencia referenciada se denominó **“Evidencias de la investigación sobre el impacto de las tecnologías de información y comunicación en la enseñanza de la lecto-escritura”**. (Álvarez, 2009) En esta investigación se analizó el uso de nuevas tecnologías de información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura y los impactos generados en instituciones que venían enseñando con métodos tradicionales; estas investigaciones que soportan el mejoramiento de las prácticas pedagógicas en el aula a través de la mediación de materiales educativos digitales, se convierten en un aliciente para el presente proyecto de investigación porque representan un sector progresista de la educación preocupado

por generar transformaciones en la calidad educativa a través de propuestas innovadoras y efectivas que no sólo pretenden alcances didácticos sino transformaciones sociales estructurales.

Un cuarto proyecto pedagógico encontrado fue la **“Incorporación de TIC en las actividades cotidianas del aula: una experiencia en escuela de provincia”**. (Iriarte, 2011) Esta fue una experiencia realizada por docentes en una escuela normal de provincia con la implementación del proyecto Conexiones en los grados segundo, tercero y cuarto de primaria. El proyecto se desarrolló aplicando las estrategias básicas del mismo como: unidades de aprendizaje integrado y sus proyectos colaborativos, los diarios de procesos, la utilización de la interfaz “La Pachamama”, la utilización de programas básicos del computador como Word, Paint, PowerPoint, la utilización del internet y la socialización de actividades tanto con sus compañeros como con los padres de familia.

La quinta experiencia pedagógica **“Leo y escribo navegando: Una propuesta para hacer uso de las TIC en el trabajo interdisciplinar centrado en la lectura y la escritura por ciclos”**. (Pedroza& Rojas, 2011) En la investigación se implementa la lectura de imágenes en el grado 4° como una estrategia que motive a los estudiantes hacia el fortalecimiento de la comprensión lectora y escritora paulatinamente, al igual que la incorporación de recursos informáticos en su proceso educativo.

En el sexto lugar se encuentra la experiencia **“Madurez para la lectoescritura en niños/as de instituciones con diferentes estratos socioeconómicos”**. (Padilla,Becerra,Vega,Sierra&Cassiani, 2010) esta propuesta evalúa la madurez para la lectoescritura de niños que cursan el grado transición en tres instituciones educativas de diferentes estratos socioeconómicos de la ciudad de Barranquilla. En su desarrollo, el grupo de investigación se apoyó en la aplicación del Test ABC de Filho, el cual fue diseñado para evaluar dicha madurez a través de ocho subtest que referencian los componentes necesarios para la adquisición de la lectura y escritura.

En séptimo lugar se referencia la investigación “**Uso de tecnologías de información en el aula. ¿Qué saben hacer los niños con los computadores y la información?**” (Jaramillo, 2005) En este trabajo pedagógico se da a conocer cómo se usan las Tecnologías de Información y Comunicaciones en dos aulas de clase, el tipo de aprendizajes que fomentan los profesores y los aprendizajes de los estudiantes vistos en sus desempeños.

Reconocer los procesos de aprendizaje como elementos inmersos en todo el contexto implica re pensar las formas tradicionales de enseñanza en la escuela donde, las dinámicas cambiantes deben estar del lado de la práctica educativa marcando las pautas movilizadoras del conocimiento, es decir, el cambio debe involucrar a la comunidad educativa aún más, cuando la cotidianidad de los niños esta mediada por otros mecanismos de interacción y acción mediados por los avances tecnológicos. Un contexto que proporciona un mundo audiovisual al alcance y posibilidad de todos, en este sentido vincular las TIC en la acción pedagógica posibilita ejercicios más cercanos, atractivos y motivadores en la enseñanza aprendizaje.

### **7.1.2. Experiencias Latinoamericanas**

Dentro de las investigaciones que se toman como referencia para el presente estudio se halla: experiencias pedagógicas e investigaciones en Venezuela, donde se evidencia la estrategia “**Andrés quiere una mascota**”, se trata de un libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de primer grado (Briceño, 2009); se observa el diseño de un recurso educativo digital como estrategia de aprendizaje que facilita la enseñanza de lectura y escritura en niños entre seis y siete años del primer grado de Educación Básica, porque incluye en la trama de la historia aspectos cercanos a las vivencias infantiles que se convierten en elementos movilizadores de interés de los estudiantes.



Esta experiencia permite evidenciar la importancia de la inclusión de materiales educativos digitales para el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura; que para el caso concreto se pretende avanzar con niños y niñas de ciclo I pertenecientes a la I.E.D. Florentino González; dado que esta experiencia presenta a través de un cuento digital, una herramienta que facilitó el proceso lecto escritor, vinculando no solo el código lector, sino posibilitando una estrategia de relación de la cotidianidad del niño con el desarrollo de la enseñanza aprendizaje; es decir, sus entornos próximos como elementos de realidad que entran a componer el ejercicio académico, reconociendo por ende los avances tecnológicos que establecen nuevas formas de relación en estas generaciones.

Por lo tanto, entran en diálogo las TIC, elemento fundamental en la presente investigación que pretende fortalecer el método Yo Juego, ¿y tú? Con estrategias digitales que favorezcan la comunicación e interacción dentro del aula para un ejercicio de enseñanza aprendizaje que motive y ubique a los estudiantes en un proceso más cercano y atractivo.

En este sentido, se referencia en segundo lugar la herramienta: **“software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional”**. (Garassini, 2007); consiste en el diseño de un software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional; esta herramienta pedagógica tiene en cuenta las nuevas habilidades tecnológicas y virtuales de los estudiantes y permite a los docentes vincular la enseñanza de la lectura y la escritura con dos de las necesidades básicas de los estudiantes: la comunicación y su mundo virtual.

Reconocer la necesidad de complementar los métodos de enseñanza en el aula para no desconectar los procesos comunicativos del contexto actual, es decir sin desconocer los avances tecnológicos, orientada a relacionar la virtualidad, la comunicación, el desarrollo de habilidades

y la motivación en ejercicios escolares, por tal razón **“software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional”**. (Garassini, 2007), representa una experiencia que soporta este estudio.

En tercer lugar, se encontró la investigación **“El aprendizaje de la lectura y escritura en educación inicial”**. (Flores&Martín, 2006) Esta experiencia concluye que el profesor de preescolar debe tener imaginación para crear materiales de enseñanza centrados en el niño y comunicar a los padres que está enseñando a leer a sus hijos para involucrarlos en dicho proceso de aprendizaje; además el docente logra estimular al niño, favoreciendo el descubrimiento de las funciones sociales de la escritura, tales como: el placer de recrearse con una lectura entretenida; el beneficio de saber cómo y dónde encontrar una información útil para jugar, aprender o trabajar; la ventaja de escribir para organizar ideas y no recargar la memoria.

No obstante, fortalecer la capacidad creativa de los niños y las niñas que inician su ciclo escolar como base fundamental del proceso de aprendizaje se configura en el sentido del ejercicio investigativo, donde entren en juego en el proceso de enseñanza: la motivación, la vinculación de la ludo pedagogía y la creatividad, elementos que no solo apoyan el aprendizaje significativo, sino reducen los tiempos para la adquisición del código lector. Tal como lo manifiesta Campos (1993) el sentido fundamental de este método es simplificar al máximo el aprendizaje lecto-escritor, al tiempo que prioriza el aspecto motivador y creativo como condición ambiental para que se dé la experiencia pedagógica significativa (p.15).

Siguiendo esta lógica, se presenta en cuarto lugar, la **Incorporación de la informática en la Educación Inicial en Venezuela**. (Garassini, 2005) en esta investigación se presentan las tendencias e investigaciones sobre el uso de la informática en la educación inicial, los principios sobre la incorporación de las mismas a las practicas pedagógicas preescolares; esta información

se encuentra en los documentos oficiales del Ministerio de Educación venezolano. Que para el presente estudio radica en el fundamento de la propuesta investigativa dando un lugar relevante al mejoramiento de la práctica pedagógica en el desarrollo del método Yo Juego y ¿tú? con la mediación de las TIC, para la creación de materiales digitales educativos.

En el rastreo de experiencias pedagógicas en Perú se encuentra solamente **“El aprestamiento para la iniciación en lectoescritura en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Santa Catalina de Juliaca.”** (Chávez & Minaya, 2011). Este estudio comprueba la hipótesis inicial, el contenido del aprestamiento es importante para la iniciación en lectoescritura y se corresponde con las experiencias y conocimientos previos del niño durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; esta investigación está catalogada como una experiencia pedagógica alternativa por promover lenguajes significantes para el niño y la comunidad que genere a su vez conciencia y transformaciones en el territorio.

Por otra parte, en Paraguay que es significativamente menos grande en extensión y por lo tanto en instituciones educativas que los anteriores, solamente se encuentra la investigación **“La metodología docente digital como factor clave en el rendimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje de la lectoescritura en niños de primer grado de E.E.B”**. (Gaona, 2013) Este trabajo *tiene* como propuesta un programa de intervención digital para alumnos de las primeras etapas educativas, además presenta un recorrido por la metodología docente digital en los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura y los beneficios que la utilización de las TIC produce en el proceso de enseñanza aprendizaje, en este caso en el 1° grado de educación escolar básica en niños de 6 y 7 años de edad.

Hasta aquí se han expuesto varias experiencias educativas significativas en el contexto latinoamericano, que dan muestra de las transformaciones de los procesos de enseñanza

aprendizaje en la escuela, reconocer que el ejercicio formativo que se produce en el ciclo escolar es primordial para el desenvolvimiento del niño en la cotidianidad, permite entender que este proceso requiere, no solo promover la adquisición de conocimientos sino la posibilidad de construirlos, es la tarea principal en la educación pensada desde un enfoque significativo, es decir, trascender lo tradicional.

Por consiguiente, se requiere una acción pedagógica pensada en el contexto, donde los avances tecnológicos no sean un obstáculo y por el contrario enriquezcan el proceso a través del aprovechamiento de herramientas digitales que movilicen ejercicios de enseñanza aprendizaje significativos, por lo tanto, promuevan en los niños y niñas la posibilidad de leer la realidad, entenderla, construir nuevas formas de hacer y recrear el mundo. Proceso que implica entender y replantear el papel de la práctica pedagógica, una necesidad que subyace de los avances tecnológicos que impulsan cambios en las sociedades y relaciones donde los pioneros de las transformaciones inician su formación en la escuela.

### **7.1.3. Experiencias Internacionales**

En España se encuentra en primer lugar la investigación **“Enseñar a enseñar a leer y escribir más allá de las letras”**. (Rebollar& Esparza, 2012) Este trabajo presenta los pasos metodológicos y los resultados de una investigación de corte cualitativo, sobre los aportes de la formación inicial a los saberes de los futuros docentes en cuanto a la enseñanza de la lectura y la escritura en el primer grado de educación primaria.

En segundo lugar, se encuentra la experiencia **“Las TIC en los juegos infantiles educativos”**. (Del Río, 2011) En esta propuesta se concluye que los juegos educativos en multimedia reproducen de una manera demasiado fiel su versión equivalente tradicional.

Cuestionan además la capacidad educativa de estos juegos y piden que las nuevas tecnologías lleguen de verdad a ellos. Los juegos educativos diseñados para niños, se limita a la interacción y el contenido, no dejando espacio alguno a la creatividad.

En tercer lugar, se encuentra la propuesta **“Un programa informático de acceso a la lectoescritura en una escuela para todos”**. (Martínez&García, 2003). El propósito de esta investigación fue diseñar y publicar un material impreso e informatizado que posibilite un nuevo proceso metodológico de acceso a la lectoescritura tanto para aquellos sujetos con necesidades educativas especiales -NEE- que precisan de un sistema aumentativo y/o alternativo de comunicación (S.A.A.C), como para el resto de los alumnos que se sitúan en una fase inicial del proceso lectoescritor.

En cuarto lugar, se encuentra la experiencia **“Uso de Medios Didácticos para el Desarrollo del Lenguaje Escrito en Niños Preescolares”**. (Garassini& Cabero, 2006). Con este trabajo se buscó conocer la metodología empleada por los docentes para el desarrollo del lenguaje escrito y la incorporación de los diferentes medios didácticos para el logro de los objetivos que se pretenden en esta área en el nivel preescolar.

En Portugal se encuentra la investigación **“Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum”**. (Pinto& Osorio, 2008). Tiene el propósito de comprender y acompañar el desarrollo tecnológico dentro de las escuelas primarias, particularmente, refiriéndose al uso que hacen de la Internet los docentes en sus prácticas pedagógicas.

Una segunda investigación, se refiere a **“Los procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura inicial”** (Valdivieso, 2000) El propósito de esta investigación es describir algunos procesos cognitivos básicos para el aprendizaje de la lectura inicial, a partir de investigaciones

recientes. Allí se considera como “etapa de lectura inicial” el período en el cual los niños toman conocimiento del lenguaje escrito e inician su aprendizaje.

## **7.2. Marco legal**

Esta parte del proyecto de investigación busca establecer las bases de la relación norma - investigación, para el caso de la Integración de las TIC al método “Yo juego ¿y tú?” para la enseñanza de lectura y escritura. En este sentido se traen referencias específicas que permiten aplicar un escenario normativo sobre la línea de acción escolar a desarrollar. Se parte así de las categorías que dan cuerpo a la investigación: desarrollo humano, ambiente de aprendizaje, lectura y escritura, TIC y ciclo I; previstas a la luz del marco jurídico. También se hace una lectura contextual de la norma, en el sentido explícito e interpretativo de la misma.

El presente trabajo de investigación apuesta por una concepción reivindicativa de la educación pública, en tanto esta se reconoce como derecho de toda persona en virtud de la trasmisión de la cultura y beneficio social y encuentra sustento en el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia que plantea: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.”(p. 24)

Así, la intencionalidad y la perspectiva que orienta esta experiencia en la línea del desarrollo humano, identifica en la normatividad colombiana aspectos esenciales que apuntan en esa dirección: “La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.” (ARTÍCULO 67. CPC 1991 p.94)

De la misma forma sienta su propósito en la necesidad del desarrollo e innovación metodológica en las dinámicas educativas, por tal se reconoce en la norma dicha intención: “El Estado fortalecerá la investigación científica en las universidades oficiales y privadas y ofrecerá las condiciones especiales para su desarrollo. (ARTÍCULO 69. CPC 1991 p.95)

Otra de las finalidades de esta investigación es construir estrategias innovadoras y alternativas de las formas de abordar los procesos de lectura escritura y los desarrollos cognoscitivos dentro de la escuela, así pues se identifica: “El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. (ARTICULO 70. CPC 1991 p.97)

Otro de los discursos que aportan a este proyecto, es la estimulación y promoción de los desarrollos técnicos y las propuestas comunicativas innovadoras que generen y optimicen procesos cognitivos, que sienta sus principios en el aprestamiento de los procesos de lectura y escritura, como procesos fundantes del aprendizaje y asimilación de nuevos conocimientos en la ventana de las nuevas tecnologías de la información en concordancia con lo establecido, encontrando resonancia en este artículo: “La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.” (ARTICULO 71. CPC 1991 p. 98)

Partiendo del principio “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su

dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (ARTICULO 1 Ley115, 1994 p.143). Se debe propender por el aprestamiento y mejoramiento de las habilidades culturales, la optimización de los recursos y el crecimiento y mejora de los métodos de abordaje de la misma.

Reforzando esta idea y el sentido de la investigación, que se piensa desde la reconstrucción de estrategias a la luz de los avances tecnológicos enmarcados en las dinámicas fundantes de la comunicación como base de los procesos cognoscitivos, se encuentra el siguiente respaldo constitucional: “Presenta como fin la adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber” ARTICULO 5 PARAGRAFO 5. (Ley115, 1994, p. 144).

Ahora bien, la generación de otros escenarios, que surgen del diálogo y la reconstrucción de las tecnologías de la comunicación, en tanto enriquecen las dinámicas educativas y brindan nuevos horizontes, se posibilita en vía directa con los presupuestos legales que propone la CPN: “El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de país” ARTICULO 5 PARAGRAFO 9. (Ley115, 1994, p. 144)

No solo en el sentido estricto de las tecnologías de la información se aborda la intencionalidad humanista que busca el crecimiento integral del sujeto, enunciándola en la categoría del desarrollo humano como norte de las prácticas educativas, sino que se atiende un propósito específicamente democrático: “Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización



ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad...” ARTICULO 8 PARAGRAFO C.  
(Ley115, 1994, p. 146)

De la misma forma esta investigación al plantearse desde de la innovación metodológica de la enseñanza aprendizaje de los procesos lecto escritores asume un derecho constitucional establecido: “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente”. ARTICULO 20 PARAGRAFO B. (Ley115, 1994, p.149)

En el sentido más profundo, la búsqueda de un desarrollo humano integral donde se operen las prácticas de innovación pedagógica, sería: “La formación ética y moral se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del ambiente, del comportamiento honesto de directivos, educadores, y personal administrativo, de la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional” ARTICULO 25 (Ley115, 1994, p.152); en relación con dicho propósito se reconoce como principio fundamental a desarrollarse en la investigación “la adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad” ARTICULO 21 PARAGRAFO Ñ. (Ley115, 1994, p.150)

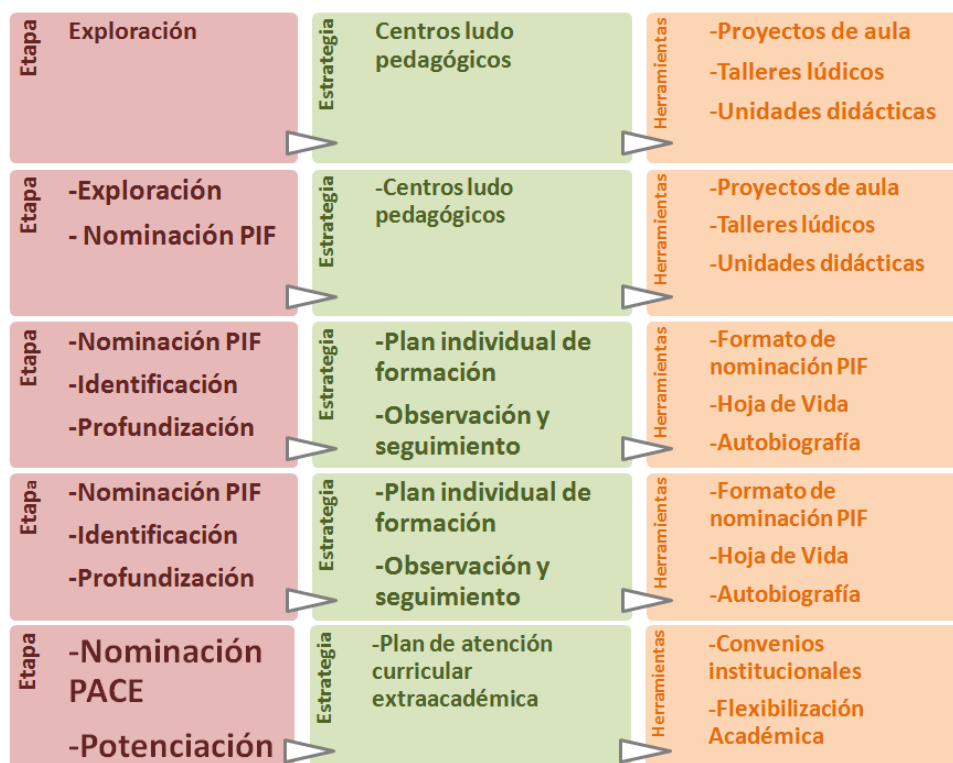
Ahora bien, mientras emergen nuevos discursos tecnológicos, nuevas realidades comunicativas, nuevos sujetos, deben surgir otras formas de hacer y rehacer las dinámicas educativas, llamadas también a responder a las necesidades contextuales y al proyecto político de nación inherente al ideal de educación que propone la Constitución Política de 1991, que desarrolladas por docentes investigadores en el aula dan lugar a innovadoras experiencias macro y micro educativas.

Para finalizar, teniendo en cuenta que el estudio está planteado de acuerdo a la estructura curricular planteada por ciclos, la cual está dividida en dos ejes, el primero es la política de

enseñanza por ciclos que permite organizar el plan de estudios de acuerdo con la edad, las necesidades formativas, los ritmos y procesos de aprendizaje y el segundo eje curricular está basado en los lineamientos establecidos en la resolución 2565 de 2003 del decreto 2082 de 1996 que establece que los distritos organizarán un plan de cubrimiento para la adecuada atención educativa de las personas con capacidades o talentos excepcionales.

**Artículo 10** “El Gobierno Nacional y los gobiernos territoriales impulsarán y llevarán a cabo programas y experiencias de educación permanente y de difusión y la apropiación de la cultura para la población con imitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, valiéndose de apoyos pedagógicos, comunicativos y tecnológicos apropiados a cada limitación o excepcionalidad, a través de los medios de comunicación social”(DECRETO 2082, 2014)

Teniendo en cuenta esta legislación (resolución 2565 de 2003), la Institución Educativa Distrital Florentino González posee autonomía para direccionar la metodología por medio de la cual presta el servicio a esta población, siempre y cuando cumpla con unos mínimos requeridos; así se crea la presente estructura que define etapas, estrategias y herramientas planteada por la coordinación de Talentos.



**Ilustración 2:** Etapas de atención al talento

**Fuente:** PROYECTO TALENTOS “Atención a las necesidades educativas especiales con énfasis en el talento académico sobresaliente”

## 7.2. Marco teórico

Teniendo en cuenta el tema central del presente ejercicio investigativo que fija el análisis en la vinculación de las TIC al método “Yo juego, ¿y tú? para la enseñanza de lectura y escritura, fue necesario plantear algunas perspectivas que sirvieron de ejes conceptuales sobre los cuales sustentar la lectura interpretativa de la necesidad de crear estrategias de mejoramiento de la práctica pedagógica vinculando las TIC. Para empezar, se realiza un ejercicio de comprensión frente a la concepción de ambientes de aprendizaje, el enfoque de la institución educativa para

luego presentar la propuesta del método “Yo juego ¿y tú? siendo el centro de la propuesta de investigación y la teoría de los ambientes de aprendizaje para el desarrollo humano.

### **7.2.1. La educación desde un ambiente de aprendizaje**

Abordar la educación como categoría para el establecimiento de una perspectiva sobre los ambientes de aprendizaje, exige analizar de forma amplia las diferentes dimensiones que constituyen el sistema social del estudiante.

La educación se da a través de los procesos de socialización e interacción y se propicia en diferentes experiencias y escenarios de aprendizaje en el contexto escolar, en tanto es una experiencia transformadora del individuo y de los otros, es decir, el principal insumo de la educación es el aprendizaje social que conlleva la imitación, la asimilación y en algunos casos la modificación de conductas, pensamientos y habilidades cognitivas.

En este sentido, el diseño de ambientes de aprendizaje es un proceso pedagógico que sitúa en el centro de la reflexión la intencionalidad renovadora de la educación a la luz de los condicionantes macro y micro estructurales; así mismo es una forma de entretejer las nuevas dinámicas, los cambios culturales y sociales, en relación al progreso de una comunidad.

Al ser la educación un proceso de interacción, se convierte en un determinante para el desarrollo de los seres humanos al establecer las condiciones adecuadas para que los sujetos aprendan a integrarse, organizarse, reconocerse, proyectarse, etc... en comunidad, y esto permite mejorar las dinámicas sociales locales y los ordenamientos territoriales, siempre y cuando sean los mismos sujetos quienes puedan hacer una lectura transformadora y esperanzadora de su entorno.

Teniendo en cuenta lo anterior, la Secretaría de Educación de Bogotá en la administración 2004 – 2007 “Bogotá Positiva”, planteó como política educativa la reorganización curricular por ciclos, que definió los ambientes de aprendizaje como:

“El proceso pedagógico que conjuga los sujetos, las necesidades y los contextos a la luz de nuevas propuestas didácticas, permitiendo generar condiciones y nuevas perspectivas de aprendizaje, mediante el fomento de la reflexión y la creatividad, evocando espacios de reconocimiento individual, colectivo y de apropiación de experiencias significativas para la vida de los sujetos.” (González, Ospina & Hernández, 2014, p. 9).

Esta definición propone el ambiente de aprendizaje como un proceso de socialización que tiene como objetivo no sólo el desarrollo cognitivo, sino la adquisición de habilidades para la vida, en tanto dinámicas de interacción social que involucra principios éticos, políticos y sociales. Al respecto Orduna y Naval (2001) plantean: “desde la infancia prepare a los individuos para actuar de forma libre, comprometida y responsable en la mejora de las condiciones de vida que le rodean”. (p.29).

La anterior, es una clara definición de educación planteada desde la perspectiva sistémica, que sitúe al sujeto en una serie de correlaciones estructurales, desde la familia, las instituciones, la cultura, la sociedad hasta el imaginario político y los principios éticos universales; definición que se puede complementar con el paradigma de educación de la UNICEF (1995) que plantea que “el proceso de aprendizaje no comienza cuando el niño inicia la escuela primaria ni finaliza cuando termina sus clases de secundaria, sino que dicho aprendizaje comienza al nacer” (p. 26); en este sentido, ocurre en la familia, en el barrio, en las comunidades, durante el juego. Así, los maestros en la vida de los escolares son los padres, madres, hermanos, hermanas, compañeros, compañeras, lugares de trabajo y medios de difusión.

No obstante, la educación como experiencia del ser sujeto en relación a otros y otras está llamada a transformarse y realimentarse cotidianamente, mientras se sitúe como proceso de renovación, es decir, educar implica una experiencia consciente de construcción de lo humano que debe exigir un proceso de reflexión pedagógica que le asigne un lugar, un sentido, un sueño que le encamine hacia los principios éticos y políticos del sujeto y su comunidad.

Entonces, la educación necesita una concepción más renovada para su comprensión y proyección, que sea coherente con las características de la sociedad de la información, como por ejemplo, el desarrollo y promoción de las nuevas tecnologías, los cambios de percepción de la imagen y el sonido en las nuevas generaciones, la relación entre la comunicación y el mercado, entre otras, las cuales en la actualidad amplían las fronteras del conocimiento y podrían configurar nuevos retos y procesos de enseñanza-aprendizaje al ser parte esencial de la vida de la escuela.

Por eso mismo, hablar de educación exige reconocer los intereses, posibilidades y desafíos del nuevo sujeto escolar y en el marco de esta propuesta de investigación se pretende develar las intencionalidades y propósitos de las políticas educativas que en el caso de La Secretaría de Educación de Bogotá se observa al proponer *Herramientas para la Vida*<sup>2</sup>, que considera necesarias para el ciudadano de hoy, porque responden a problemáticas que inciden en el desarrollo de una educación de calidad y contribuyen al fortalecimiento de los aprendizajes esenciales de la base común establecida en Bogotá.

---

<sup>2</sup>Las herramientas para la vida son ejes articuladores que facilitan la apropiación de conocimientos fundamentales para desenvolverse en el mundo de hoy, potencian las capacidades y habilidades para resolver con éxito diferentes situaciones y afianzan actitudes imprescindibles para vivir en sociedad. (Reorganización Curricular por Ciclos, 2001, p.34)

Las herramientas para la vida, que se priorizan desde la Reorganización Curricular por Ciclos<sup>3</sup>, son: leer, escribir y hablar correctamente para comprender el mundo, dominar el inglés, profundizar el aprendizaje de las matemáticas y las ciencias, fomentar el uso pedagógico de la informática y la comunicación, aprovechar la ciudad como escenario de aprendizaje, fortalecer la formación ambiental para proteger y conservar la naturaleza, educar en libertad, democracia, convivencia y garantía de derechos, especialización de la educación media y articulación con la educación superior; por lo tanto, es necesario desarrollar:

“Herramientas para la vida que requieren ser movilizadas por la escuela, mediante la transformación de las prácticas pedagógicas, esto implica motivar a los niños, niñas y jóvenes para la promoción de los aprendizajes pertinentes, innovar en el diseño de estrategias metodológicas, didácticas y de integración del conocimiento y establecer criterios de evaluación acordes con las necesidades de aprendizaje en los aspectos cognitivos, socio-afectivos y físico-creativos.”(González,Ospina&Hernández, 2014).

Por otro lado, hay otros condicionantes globales de la educación actual como el horizonte de la educación basada en competencias, que es una nueva orientación educativa para dar respuestas a la sociedad de la información y la productividad, y exige de ella unas características propias para avanzar y evaluar logros específicos que impone el sistema económico globalizado, no ajeno a las políticas educativas internacionales. Esta propuesta educativa que genera cada vez más controversia en sus medios y fines, contempla el desarrollo de competencias para vincularse de forma temprana al mundo del trabajo, que en bastantes instituciones educativas de la ciudad

---

<sup>3</sup>El proyecto de RCC tiene como fundamento pedagógico el desarrollo humano centrado en el reconocimiento de los sujetos como seres integrales, con capacidades, habilidades y actitudes que deben ser desarrolladas para la construcción del proyecto de vida tanto individual como social; esto ubica la pertinencia como un principio orientador de la organización escolar para responder a las preguntas de ¿Para qué enseñar? ¿Qué enseñar? ¿Cómo enseñar? y ¿Para qué evaluar? ¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? en coherencia con los contextos socioculturales y con las características de los niños, niñas y jóvenes, en sus diferentes etapas de desarrollo. (Reorganización Curricular por Ciclos, 2001, p.17)

inicia en la etapa media vocacional y se ejecuta en convenio con diferentes programas públicos y privados, entre ellos el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, sacrificando en muchos casos áreas como la filosofía, las artes y otras áreas fundamentales para el desarrollo del pensamiento.

### **7.2.2. Ambientes de Aprendizaje para el desarrollo humano**

La política distrital de Reorganización Curricular por Ciclos establece como base fundamental de la experiencia pedagógica garantizar a los niños, niñas y jóvenes de Bogotá las condiciones adecuadas para disfrutar del derecho a una educación de calidad que les sirva para el mejoramiento de la calidad de vida y que contribuya a la construcción de una ciudad más justa y democrática, pacífica y segura, incluyente y equitativa, en la que todos sus habitantes sean respetuosos de los derechos humanos y la diversidad.

Teniendo como referente la Reorganización Curricular por Ciclos la institución Educativa Distrital Florentino González tiene como énfasis la atención a las necesidades educativas especiales con énfasis en el talento académico sobresaliente a través de actividades y estrategias a nivel institucional que permitan el desarrollo, fomento y promoción de los talentos que evidencian los estudiantes de la Institución.

La estructura curricular se desarrolla en dos ejes. El primero es la política de enseñanza por ciclos que permite organizar el plan de estudios de acuerdo con la edad, las necesidades formativas, los ritmos y procesos de aprendizaje de los estudiantes definiendo los saberes y competencias que se deben desarrollar en cada ciclo; el segundo eje está basado los lineamientos establecidos en la resolución 2565 de 2003 que establece que los distritos organizarán un plan de



cubrimiento para la adecuada atención educativa de las personas con capacidades o talentos excepcionales.

Siguiendo esta lógica, dentro del primer eje, se establecen cinco improntas que se caracterizan por recoger el objetivo pedagógico de cada ciclo teniendo en cuenta el desarrollo de las dimensiones que afinen las habilidades de pensamiento en cada área del conocimiento; estas improntas que dan cuenta de la búsqueda pedagógica institucional son: (PEI, 2009).

**Ciclo I (Grados Preescolar, Primero y Segundo):** Al terminar el ciclo 1 los y las estudiantes del colegio Florentino González serán artesanos de su vida: semilleros afectivos, exploradores, creativos y espontáneos para la apropiación del conocimiento y la construcción de un entorno de paz.

**Ciclo II (Grados Tercero y Cuarto):** Al terminar el ciclo 2 los estudiantes del colegio Florentino González serán Estudiantes en búsqueda de procesos de indagación, proposición, argumentación y experimentación para la apropiación de cualquier campo del conocimiento, iniciando al desarrollo de la autonomía y propiciando la exploración de talentos.

**Ciclo III (Grados Quinto, Sexto y Séptimo):** Al terminar el ciclo 3 los estudiantes del colegio Florentino González serán Niños que dan importancia al aprendizaje autónomo, facilitador de hábitos académicos, habilidades y valores democráticos que permiten la identificación y orientación de talentos.

**Ciclo IV (Grados Octavo y Noveno):** Al terminar el ciclo 4 los estudiantes del colegio Florentino González serán Jóvenes que interpretan los problemas de su entorno, aplicando las capacidades comunicativas, cognitivas y motrices profundizando en sus talentos para fortalecer los principios y valores personales e institucionales.

**Ciclo V (Grados Décimo y Once):** Al terminar el ciclo 5 los estudiantes del colegio Florentino González serán: Jóvenes que aplican su capacidad ética – propositiva para enfocar su proyecto de vida en el mundo laboral y/o académico con una mentalidad emprendedora e investigativa, fortaleciendo sus talentos.

La Base de todas estas propuestas es la Lúdica y el juego, el intercambio de saberes permite a los docentes crear estrategias que permitirán a sus estudiantes posteriormente adquirir conocimiento y relacionarse en espacios cotidianos mediados por el juego, el goce, el disfrute, mediante actividades reguladas por la interacción compensada por sentimientos de gratitud y sano esparcimiento. La fundamentación lúdica que supera la concepción básica del juego permitiendo al docente superar las convenciones normales acerca del desarrollo de la clase, que se da por medio de los centros lúdicos pedagógicos:

- Motricidad
- Filosofía para niños
- Método de indagación de las ciencias
- Creatividad
- Arte
- Inventiva

**Plan Individual de Formación (PIF):** basado en el acompañamiento de un tutor especializado en las áreas de Artes, Ciencias, Humanidades, Matemáticas y Tecnología que a partir de un modelo de atención provee de herramientas de pensamiento profundizando en el área escogida por el estudiante. Por otro lado, es importante tener en cuenta que para formar en talento es necesario tres condiciones: un nivel académico por encima de la media (al menos en una de las áreas del conocimiento), desarrollo de la creatividad, y el compromiso con la tarea.

**Plan Profundización del Talento (PPT):** El estudiante asume en compañía del tutor el diseño de un proyecto que permita aplicar herramientas de investigación a nivel escolar apoyado por docentes de la institución o a nivel externo logrando cumplir con etapas de desarrollo de la temática abordada.

**Plan de Atención Complementaria Extracurricular (PACE):** Este plan consiste en la búsqueda de convenios con instituciones externas al colegio y que ofrezcan talleres, carreras u otros cursos que se relacionen con los procesos llevados en el PPT.

En preescolar y básica primaria se viene desarrollando el proyecto de lúdica y creatividad a través de centros infantiles lúdicos y pedagógicos atendiendo criterios de exploración de la precocidad y formando al docente en la promoción de las TIC.

Estas estrategias se transforman en adaptaciones y flexibilizaciones curriculares de gran importancia en la promoción de los TIC (talento, inventiva y creatividad) que posteriormente orientaran la identificación del talento en un área o campo específico.

En preescolar y básica primaria se viene desarrollando el proyecto de lúdica y creatividad a través de centros infantiles lúdicos y pedagógicos atendiendo criterios de exploración de la precocidad y formando al docente en la promoción de los TIC.

CENTRO DE LUDO-MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>•La esencia de este centro es desarrollar en los más pequeños la motricidad gruesa y fina</li> </ul>
CENTRO DE LUDO-ARTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pensado en principio para todas las artes, la componente principal es el ya mencionado MÉTODO SUZUKI, el cual se aplicará al violín.</li> </ul>
CENTRO DE LUDO-SOFÍA	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Como es apenas obvio, el soporte fundamental es el denominado método de FILOSOFÍA PARA NIÑOS.</li> </ul>
CENTRO DE LUDO-CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Todos los centros son de alguna manera ludo-creativos. Particularmente se ha diseñado estrategias acordes al ciclo.</li> </ul>
CENTRO DE LUDO-INDAGACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>•El soporte central es LA INVESTIGACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA, para lo cual es indispensable disponer de variadas herramientas</li> </ul>
CENTRO DE LUDO-INVENTIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Las denominadas OLPC (“One Laptop Per Child”) son la esencia de dicho centro. Ellas no están comercializadas. Su suministro se hace por caminos intergubernamentales.</li> </ul>

### Ilustración 3: Centros infantiles lúdicos y pedagógicos

**Fuente:** PEI “Educación con y para la formación humana integral”

Teniendo en cuenta estas directrices en la Institución Educativa Distrital Florentino González, en el ciclo I, se implementó el Método “YO JUEGO, ¿Y TÚ?” donde se resalta la construcción de la oralidad paso previo a los procesos de Lectura y Escritura.

El método se aplica en su totalidad en el grado primero, sin embargo, algunas de sus estrategias se han implementado en los grados Preescolar y Segundo, para introducir y complementar respectivamente el desarrollo del mismo; por lo tanto, en Preescolar los niños y niñas hacen el reconocimiento del cuento, las tres frases y las palabras de las frases con sus imágenes y en el grado segundo se culmina la implementación del método con el orden alfabético y los sinfonos o combinaciones.

### 7.2.3. Método para la enseñanza de la lectura y la escritura YO JUEGO Y ¿TÚ?

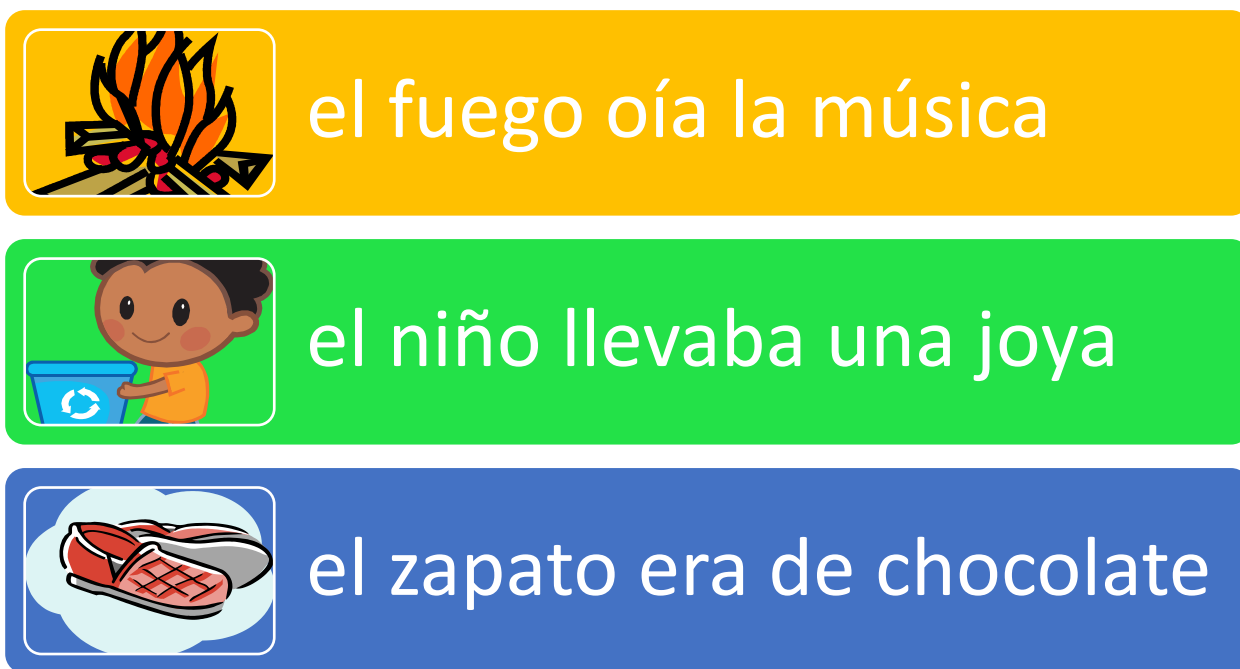
El método para el aprendizaje lecto escritor implementado desde el método “Yo juego, ¿y tú?” Campos (1993); en diferentes escuelas españolas consta de 3 fases;

#### Fase 1:

Inicialmente impacta el ambiente del aula sorprendiendo a los niños y niñas con la narración del cuento El tesoro hallado por Florin y Floriana como una estrategia de motivación; vale la pena mencionar que el cuento fue creado por la autora y adaptado para este ejercicio investigación y mejoramiento de la práctica pedagógica. (Ver Anexo 2)

#### Fase 2:

Se seleccionan las tres frases subrayadas que contienen 13 palabras y veintiocho silabas y se hacen visibles para los niños y niñas. Cada frase se representa con un dibujo de acuerdo a la siguiente gráfica.



**Ilustración 4:** Frases del método “Yo juego, ¿y tú?”

**Fuente:** Elaboración propia

**Fase 3:**

Aprender las tres frases, primero con dibujo y luego sin dibujo

Aprender las palabras de las frases (13 palabras)

Aprender las sílabas de las tres frases (28 sílabas)

**Fase 4:**

1. Generalizar a las restantes sílabas directas
2. Generalizar y aprender las sílabas inversas y aquí se introducen las mayúsculas
3. Aprender los sínfonos y aquí se introduce el nombre de las letras
4. Leer oraciones cortas
5. Aprender el alfabeto

Campos (1993) afirma que en el abordaje de estas tres frases está encerrado todo lo que necesita un niño para aprender a leer, pues es un método global mixto que parte de cada frase para pasar inmediatamente a la palabra y de la palabra a la sílaba, para luego volver a la palabra y la frase.

Con este método el niño y la niña aprenderán el alfabeto cuando ya sepan leer correctamente cualquier texto; aunque se empezará a introducir el nombre de las gráficas cuando se comience a estudiar los sínfonos. La utilización de las letras mayúsculas se hará igualmente cuando se empiece el estudio de las sílabas inversas.

Advierte la autora que, para la construcción de las palabras nuevas, las herramientas básicas serán las vocales y las sílabas pues al niño le resulta más fácil y motivador discriminar sílabas que discriminar fonemas aislados, ya que la sílaba está más cerca de la palabra y está hace referencia a objetos que forman parte del mundo donde se desenvuelve el niño.



**Ilustración 5:** Fases del método “Yo juego, ¿y tú?”

**Fuente:** Elaboración propia

Las tres frases que se trabajan en la aplicación del método contienen los cinco fonemas vocálicos y los fonemas consonánticos que forman sílabas directas regulares.

En las tres frases aparecen las siguientes letras: a, b, c, ch, d, e, f, g, h, j, l, ll, n, ñ, o, p, r, s, t, u, v, y, z.

Se ha evitado en las frases las siguientes letras: h, k, w, x, y las siguientes sílabas directas irregulares: ce, ci gue, gui, ge, gi, que, qui. También se ha evitado la “y” como conjunción copulativa.

Todo esto se hace para simplificar al máximo el proceso de aprendizaje y evitar las irregularidades que presentan determinados fonemas al unirse entre sí.

Para Campos (1993) “El sentido fundamental de este método es simplificar al máximo el aprendizaje lecto-escritor, al tiempo que prioriza el aspecto motivador y creativo como condición ambiental para que se dé la experiencia pedagógica significativa” (p.15).

Entonces, al diseñar el ambiente de aprendizaje que integre las TIC y el método “Yo juego, ¿y tú?” para la enseñanza de la lectura y la escritura, debe tenerse como referente el enfoque del

desarrollo humano planteado por la reorganización curricular por ciclos. Guardia (2014), reconociendo que “el ser humano se desarrolla en diferentes ámbitos que le proporcionan diferentes estímulos y situaciones, permitiéndole desarrollarse en sus tres aspectos: socio-afectivo, cognitivo y físico-creativo”. (p.22).

#### **7.2.4. Teoría de aprendizaje para un ambiente de aprendizaje desde el desarrollo humano**

Para Ausubel, la práctica pedagógica no solo implica pensar los procesos de pensamiento, sino también la dimensión afectiva y solamente cuando se abordan juntas se forma al sujeto para enriquecer y hacer significativa la teoría de su experiencia. Por lo tanto, antes de plantearnos un proceso de aprendizaje es de vital importancia preguntarnos cómo aprenden los niños, porque se les olvida lo aprendido, si hay diferentes tipos de aprendizaje, etc.; por lo tanto, es importante conocer la estructura cognitiva de los estudiantes. En este sentido afirma Ausubel (1983) “lo menos importante es saber la cantidad de conocimientos teóricos dominados y, por el contrario, fijar la mirada en los conceptos y proposiciones que maneja y su estabilidad emocional”. (p.70)

Ahora bien, día a día desde la práctica pedagógica como maestros estructuramos nuestra concepción de aprendizaje y nuestro “que hacer” desde unos ambientes adecuados, estos ambientes se definen en el PEI de la I.E.D. Florentino González desde la reorganización curricular por ciclos, que define a los ambientes de aprendizaje como el proceso pedagógico que articula los sujetos, las necesidades y los contextos a la luz de nuevas propuestas didácticas que permite generar condiciones y nuevas perspectivas de aprendizaje mediante el fomento de la reflexión y la creatividad, sugiriendo espacios de reconocimiento individual, colectivo y de



apropiación de experiencias significativas para la vida de los sujetos. Igualmente, Guardia (2014) afirma que;

“Los ambientes de aprendizaje como entornos escolares dinamizados para promover los aprendizajes esenciales permitirán alcanzar los logros que el docente fija para los estudiantes, entonces estos ambientes pueden entenderse como el medio de materialización de la ruta de implementación de la reorganización curricular por ciclos”.

(p. 23).

En los ambientes de aprendizaje se combinan y entre cruzan, aprendizajes simultáneos, los del docente, los estudiantes y el ambiente, fomentando el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, mediante el empleo de diferentes conceptos que posibilitan la construcción conjunta e individual del aprendizaje.

En la Institución Educativa Distrital Florentino González se plantea esta práctica para el primer ciclo desde un proceso donde se integran los conocimientos, las habilidades, las capacidades, las actitudes, para la apropiación y fortalecimiento de la lectura y la escritura.

Al llevar a la práctica pedagógica esta estructura y al establecer un ambiente de aprendizaje que será la guía que direcciona el que hacer pedagógico se debe tener en cuenta la finalidad y objeto de cada una de estas fases que se dan en dicho proceso.

Cada ambiente de aprendizaje debe tener objetivos claros que contribuyan a los propósitos formativos del ciclo y a las metas formativas de la institución (misión y visión); también debe tener unos aprendizajes que provengan de la base común del ciclo y que corresponde a la base común institucional; debe utilizar un proceso de evaluación coherente con las estrategias de evaluación acordadas para el ciclo y que se articule con el sistema de evaluación institucional (SIE); es preciso que cuente con una secuencia de aprendizaje que refleje las secuencias de

complejidad establecidas para el ciclo y la institución; debe utilizar una didáctica coherente con las estrategias de integración curricular del ciclo y con el enfoque pedagógico de la institución; y, finalmente, el ambiente de aprendizaje debe utilizar los recursos que se hayan privilegiado en el ciclo y en la institución.

En la Institución Educativa Distrital Florentino González se planean los ambientes de aprendizaje desde las unidades didácticas; éstas son una propuesta pedagógica que busca desde un eje temático estructurar las actividades que desarrollen los conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes según los contenidos de la malla curricular de la áreas y de las asignaturas, estas actividades están enmarcadas dentro de los pasos del aprendizaje significativo (modelo institucional) y se relacionan con el énfasis institucional en la elaboración de actividades lúdicas de motricidad, filosofía para niños e indagación dentro de un proceso interdisciplinar.

#### **7.2.5. Aprendizaje significativo**

Reconocer la importancia del desarrollo de un aprendizaje significativo que propenda por que los estudiantes entren en dinámicas de enseñanza aprendizaje que genere experiencias concretas y proponga nuevos escenarios donde la lúdica, el juego y las nuevas estrategias entren a movilizar la práctica pedagógica es uno de los elementos fundantes de la propuesta de investigación, por tal razón, como lo afirma Ausubel, 1983; (citado por Campos, 1993) “Una forma maravillosa que utiliza el niño para aprender es el juego. La base de esta metodología está en que el niño aprenda jugando, disfrutando y sintiéndose feliz; de modo que su primer acercamiento del aprendizaje escrito sea gratificante” (p.9)

Uno de los propósitos de la apuesta pedagógica en la Institución Educativa Distrital Florentino González es generar un ambiente en el aula que facilite la apropiación de conocimientos significativos por parte de los estudiantes posibilitando ambientes positivos de aprendizaje en casa y escuela, esto permitirá que los educandos asuman con autonomía, emoción y responsabilidad su proceso de formación.

La propuesta del PEI está en contraposición con el aprendizaje memorístico, autoritario y repetitivo, promoviendo una forma de aprender con sentido, que estimula la percepción y la inferencia, que retoma referentes y vocabulario de la realidad inmediata de los estudiantes, buscando el uso extensivo de la comprensión; estos elementos pretenden una experiencia significativa del conocimiento con una aplicabilidad inmediata para abordar e intervenir situaciones cotidianas; es un aprendizaje que llama la atención y despierta el interés del que aprende, que se incorpora a la persona y a la dinámica de la vida, por lo tanto se queda y no se olvida.

Desde esta mirada, el docente se esfuerza en crear estrategias para lograr la motivación de los estudiantes en su laboratorio de clase con el fin de que estos alcancen la interacción con el conocimiento de forma significativa, siendo mediador entre las temáticas propuestas, la voluntad del estudiante y el contexto; mientras que el estudiante se dispone a partir de sus conocimientos previos para construir nuevos aprendizajes siendo consciente de un proceso en el que participa activamente transformando su concepto de sí mismo, de su entorno y de la forma de aprender.

Este modelo está centrado en el aprendizaje significativo, por lo tanto, las actividades del docente como del estudiante cambian proporcionalmente: el docente diseña previamente actividades de aprendizaje, privilegia los conocimientos previos del alumno, facilita la adquisición de saberes de todo tipo, enseña a aprender y evalúa permanentemente; mientras que

el estudiante realiza actividades, reflexiona y contrasta con la realidad, construye su propio aprendizaje y se autoevalúa. El papel del estudiante en este modelo no es sólo activo sino proactivo, el docente se constituye en un mediador en el encuentro del estudiante con el conocimiento. En esta mediación del docente orienta y guía la actividad mental constructiva de sus estudiantes a quienes proporciona ayuda pedagógica ajustada a sus competencias.

A continuación, se menciona la impronta que fundamenta el ciclo I (Grados Preescolar, Primero y Segundo) que posibilita la construcción de ambientes de aprendizaje a partir del uso de las TIC: “Al terminar el ciclo I los y las estudiantes del colegio Florentino González serán artesanos de su vida: semilleros afectivos, exploradores, creativos y espontáneos para la apropiación del conocimiento y la construcción de un entorno de paz.” (PEI, 2009).

#### **7.2.6. Desarrollo Cognitivo**

Ausubel (1983) sostiene que el aprendizaje significativo ocurre cuando los temas que se pretenden enseñar se relacionan de diferentes formas (no de manera arbitraria con lo que ya conoce quien aprende), es decir con aspectos relevantes y preexistentes de la estructura cognitiva de los estudiantes. “Esta relación o anclaje de lo que se aprende con lo que constituye la estructura cognitiva del que aprende, tiene consecuencias trascendentes en la forma de abordar la enseñanza” (Reorganización Curricular por ciclos, 2014, p. 21) Por esto, teniendo en cuenta la necesidad de promover en las prácticas pedagógicas de los docentes el aprendizaje significativo, la Institución Educativa Distrital Florentino González, tiene como imperativo que el estudiante sea un sujeto activo dentro de su proceso de aprendizaje y que sus intereses sean el eje de las estrategias pedagógicas.

En el caso concreto de la implementación del método de Josefa Campos para lectura y escritura “Yo juego, ¿y tú?”, se responde a este imperativo pedagógico considerando el aprendizaje y la participación de los estudiantes como un “proceso activo”. Campos (1993) plantea que el material para la enseñanza es significativo si cumple tres condiciones:

- a. Si está estructurado lógicamente
- b. Si se adapta a la etapa evolutiva del niño
- c. Si es funcional; es decir, que pueda ser aplicado por el niño cuando las circunstancias de su vida lo exijan.

La funcionalidad del método está íntimamente ligada a conceptos de significatividad, generalización y construcción del aprendizaje (p.9)

#### **7.2.6.1.Desarrollo del pensamiento**

Situándose en la dimensión cognitiva, el estudiante de la Institución Educativa Distrital Florentino González fortalece su pensamiento a partir de la identificación de un significado, que para Ausubel consiste en manifestar una disposición para relacionar el nuevo conocimiento con su estructura cognoscitiva; teniendo en cuenta que el nuevo material que aprende es potencialmente significativo para él, ahora lo puede relacionar con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria. (Ausubel, 1983). De la misma manera para Campos (1993) el aprendizaje del niño debe tener significado y con su método de lectura y escritura posibilita al niño ser el protagonista activo de su aprendizaje dándole instrumentos y estrategias para que él solo pueda crear y gozar con los resultados de su creación. Lo fundamental de los aportes de Vygotsky (1978) al aspecto cognitivo consiste en considerar al estudiante como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial; también

plantea que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como algo social y cultural, no solamente físico.

Abordando la postura de Vygotsky (citado por Campos, 1993) define la creación de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC como la posibilidad de mejorar la enseñanza de la lectura y la escritura, teniendo siempre presente el contexto del estudiante, su entorno, su familia, su grupo escolar y cada uno de esos espacios donde el niño se desenvuelve.

Los procesos de lectura y escritura se fundamentan en el contexto inmediato del niño, por tal razón afirma Vygotsky (citado por Campos, 1993) el desarrollo es más fruto del aprendizaje que requisito para éste. Vygotsky (1979) plantea “la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que queda delimitada por la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver individualmente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”. (p.9).

#### **7.2.6.2.Etapas de desarrollo**

Josefa Campos Romero al exponer la concepción pedagógica de su método cita a Piaget (1993) “el pensamiento es acción interiorizada, el desarrollo del niño va desde lo concreto hasta lo abstracto, de la acción al pensamiento”. (p.8).

Es por ello que el ambiente de aprendizaje mediado por TIC debe responder a las etapas del desarrollo de los 4 a los 7 años; frente a esto Piaget plantea:

“La inteligencia del niño como proceso debe comprenderse no como una colección de elementos simples más o menos aislados, sino como un sistema, como un todo organizado en el que los elementos individuales (los esquemas, ya sean estos motores o interiorizados) se

encuentran coordinados, estrechamente relacionados entre sí para formar una estructura coherente que el niño aplica para conocer el mundo que le rodea...” (Universidad Kennedy, 2014, p.164).

### **7.2.7. Desarrollo socio-afectivo**

La dimensión socio-afectiva se reconoce como un factor importante que involucra la capacidad de identificar y controlar las propias emociones, esta habilidad social facilita ponerse en el lugar del otro, crear un auto concepto, interactuar con sentido ético e influir sobre las emociones de quienes lo rodean. En relación a la aplicación del método “Yo juego ¿y tú?”, se observa que éste de acuerdo a Campos (1993) aporta a la dimensión socio afectiva elementos claves desde los pilares básicos de la Gestalt como el darse cuenta y el situarse en el aquí y el ahora, que significa una experiencia de reconocimiento propio y de los otros que hace a la persona consciente de sí misma, de sus potencialidades, impulsándola hacia el crecimiento y el desarrollo; por lo tanto un aprendizaje que parte de dicha dimensión es el que partiendo del nivel de desarrollo efectivo del alumno le hace avanzar a través de dicha conciencia y la amplía de acuerdo a sus nuevas experiencias.

Para la autora, en la concepción pedagógica del método, aprendizaje y desarrollo son dos procesos diferentes y al mismo tiempo inseparables en el proceso de formación del individuo, pues se explican desde una perspectiva dialéctica cuyo único motor es el aprendizaje dentro de la comprensión de sí mismo en el ejercicio de percepción y transformación del contexto. Desde esta concepción metodológica, el niño aprende a aprender, ya que se le proporcionan las estrategias base, que le van a permitir darse cuenta de cuáles son los fundamentos del aprendizaje lectoescritor. Así, la docente establece un diálogo amable con el estudiante en el que le pregunta:

¿ya tienes la estrategia y sabes cómo funciona? Ahora que ya escuchaste la historia empieza a descubrir las palabras, caminos, sonidos y mundos a dónde te llevan las letras.

### **7.2.8. Desarrollo físico-creativo**

Desde la reorganización curricular por ciclos el propósito de la dimensión físico-creativa debe ser siempre la innovación, la transformación y creación, teniendo en cuenta que esta experiencia exige que se le muestre al estudiante el camino inicial con un procedimiento básico con el que él aprenda a comunicar esa destreza y pueda, así, Guardia (2014) “crear e innovar en el ambiente desde sus aprendizajes, debe proponer caminos para que estas tres operaciones sean desarrolladas por el estudiante”. (p.40).

## **8. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **8.1. Sustento Epistemológico**

El estudio del presente documento está centrado en consideraciones metodológicas expuestas a la luz de un enfoque mixto, es decir se trabajan elementos prácticos de orden cuantitativo que aseguran la correlación de información de una forma objetiva, y elementos cualitativos que garanticen la asignación de sentido y comprensión de la problemática abordada. Este desarrollo investigativo se encuentra en el marco de un ejercicio descriptivo- interpretativo que pretende realizar un ejercicio de comprensión del proceso de enseñanza aprendizaje de los procesos lecto escritores el ciclo I de la I.E.D. Florentino González.



Dentro del paradigma cualitativo este estudio se estructura dentro de la Investigación-acción (Briones, 1995); por lo tanto, para el diseño de la investigación - acción en el aula se deben comprender las siguientes etapas:

1. Diagnóstico de la situación en el aula, con especial referencia a los problemas que se dan en los estudiantes.
2. Determinación, después del diagnóstico, del problema que se desea resolver con la investigación.
3. Planteamiento de una hipótesis con el uso de una variable explicativa.
4. Objetivos de la investigación.
5. Determinación de la información requerida para confirmación de la hipótesis explicativa.
6. Recolección de la información.
7. Procesamiento de la información recolectada.
8. Análisis e interpretación de la información recolectada.
9. Búsqueda de soluciones al problema estudiando.
10. Aplicación de las soluciones seleccionadas por el docente.
11. Evaluación de los resultados obtenidos.

De acuerdo con lo anterior se plantea desde el paradigma cualitativo, el desarrollo del enfoque descriptivo – interpretativo. Propuesta de investigación que permitió comprender las concepciones de la comunidad académica frente a las prácticas pedagógicas mediadas por las TIC, donde se denotará claramente las lecturas de realidades a través de sus propias experiencias; tal como lo expresa Hernández Sampieri

“El paradigma cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad”. (Hernández, et al., 2010, p. 364)

En este sentido, buscó profundizar en estas concepciones a través de la identificación de los elementos que caracterizaban esas prácticas en el aula; por tal razón, se decidió adoptar un enfoque descriptivo- interpretativo, “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (...)” (Hernández, et al., 2010, p. 80), por consiguiente, el proyecto investigativo, no solo identifica las perspectivas de la comunidad, sino las describe e interpreta a través de la complejidad que las enmarca, con el fin de plantear propuestas que promuevan alternativas pedagógicas relevantes y pertinentes.

Por consiguiente, la investigación cualitativa y el enfoque descriptivo interpretativo permitieron identificar las percepciones de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Distrital Florentino González frente a los procesos de la lectura y la escritura apoyados en las tecnologías de la información y la comunicación TIC para el desarrollo del método “Yo juego, ¿y tú? de Josefa Campos, pretendiendo explorar la necesidad de generar ambientes de aprendizaje más cercanos, llamativos y significativos.

No obstante, y siguiendo la lógica propuesta como método de investigación, se hizo necesario identificar los recursos disponibles con que contaban los padres y madres de familia para el acompañamiento extracurricular durante la aplicación del método “Yo juego, ¿y tú?, con el fin de

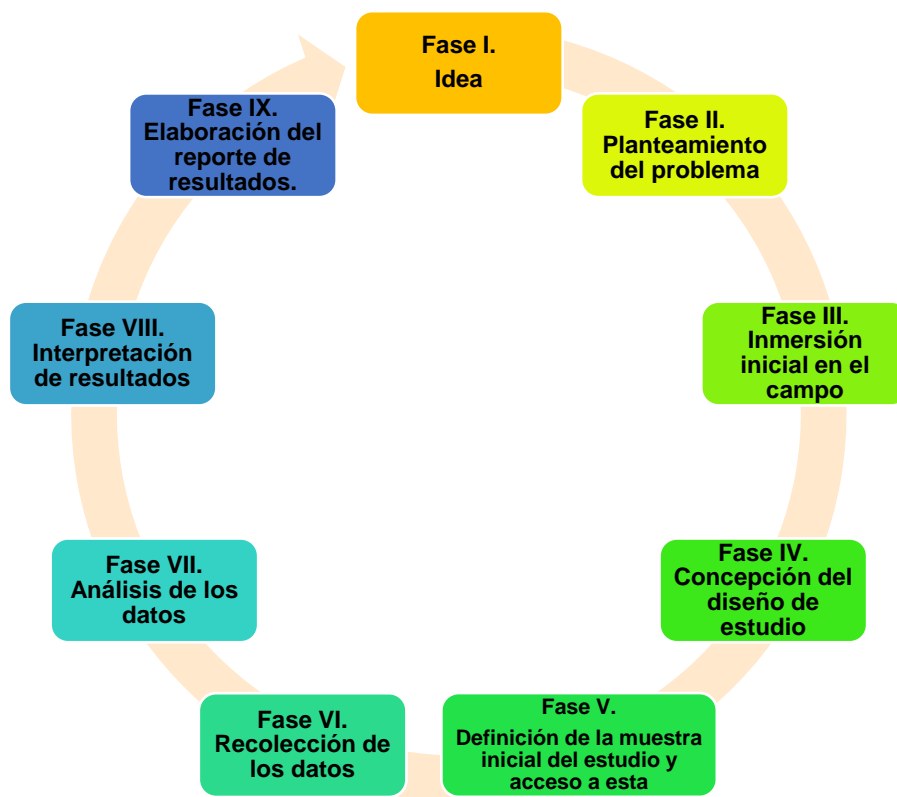
garantizar la efectividad del método dentro y fuera del aula, gestión de gran importancia en el desarrollo, apropiación y refuerzo de la práctica pedagógica; por tal razón se diseñaron formatos de diagnóstico, seguimiento a los aprendizajes y valoración de recursos a través de técnicas cuantitativas.

Por lo tanto, al establecer un enfoque mixto, se involucraron técnicas que hacen parte de la investigación cuantitativa, lo que permitió recoger información sobre variables ya determinadas para este ejercicio investigativo, entendiendo variable como una característica de interés de un estudio que posee diferentes valores para diferentes sujetos y objetos y se refiere a cualquier cosa que sea medida o manipulada en el estudio. (García, 1995). En este sentido, hace referencia a las habilidades y recursos dispuestos para el desarrollo de la práctica pedagógica.

## **8.2. Diseño de la Investigación**

Como se mencionó anteriormente, la perspectiva metodológica que se llevó a cabo para el desarrollo de este proyecto de investigación, se basó en la investigación cualitativa, descriptiva e interpretativa, que en primera medida buscó describir los elementos principales de la realidad del aula y a través de un enfoque cualitativo, propició un ejercicio de comprensión de éstas. Hernández, Fernández & Baptista (2010) indican que “La investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto.” (p.364).

De acuerdo a los objetivos planteados en el estudio, la investigación se estructuró en 9 fases, de la siguiente forma:



**Ilustración 6:** Fases de investigación

**Fuente:** Elaboración propia

Siguiendo esta lógica, en la fase I, la idea que enmarca esta propuesta, surge de la revisión de los alcances del método “Yo juego, ¿y tú?” y la apuesta de articulación con las TIC. Partiendo, por un lado, del enfoque de la institución educativa: el aprendizaje significativo y al acompañamiento al proyecto Talentos inscrito en el PEI de ésta y, por otro lado, en el aspecto formativo, aplicar herramientas adquiridas en el proceso de formación de maestría en educación.

Fase II. Planteamiento del problema.

Fase III. Inmersión inicial en el campo; se realizó un diagnóstico a través de encuestas directas, las cuales fueron aplicadas a 32 personas, correspondientes a la población muestra, es decir niños y niñas de grado primero y sus padres y madres de familia, que dio cuenta de la práctica docente actual, las limitaciones y alcances, así como entregó información relevante para la aplicación del

método “Yo juego, ¿y tú? con mediación de las TIC. Para el desarrollo de estas dos fases, se contó con recursos documentales y experienciales propios de la institución, lo que facilitó identificar la problematización de las necesidades en el aprovechamiento de las TIC en la práctica pedagógica y teniendo en cuenta el enfoque de talentos de la institución.

Teniendo en cuenta la naturaleza del trabajo investigativo, se hizo necesario la utilización de métodos cualitativos que permitieron describir y analizar el contexto actual del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura escritura en los niños y niñas. En este sentido en la Fase IV. Concepción del diseño de estudio, se plantea el paradigma cualitativo y el enfoque descriptivo analítico, que aporta de forma significativa, no solo en la identificación de las prácticas en el aula y la lectura de realidades asociadas a ésta, sino que, se lograra profundizar en elementos que complejizan la acción pedagógica viéndola como un proceso que trasciende la escuela. Caracterización de los elementos que se involucran en la enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura dimensionando su papel en los procesos de socialización y por ende del desarrollo humano de los niños y las niñas.

Para la fase V. Definición de la muestra inicial del estudio y acceso a ésta, se contó con la posibilidad de realizar este trabajo al interior de la IED Florentino González, institución que lleva un recorrido en la aplicación del método “Yo juego ¿y tú? con estudiantes de Ciclo I; Además a juicio del investigador, lo que facilito el acceso a la población, la definición de la muestra y las lecturas del ejercicio práctico en la aplicación del método.

Para el desarrollo de la fase VI. Recolección de los datos, se diseñaron y aplicaron herramientas metodológicas mixtas, es decir instrumentos de corte cualitativo y cuantitativo a través de las cuales se buscó realizar un acercamiento a las percepciones de la comunidad académica que permitiera una comprensión de las prácticas pedagógicas, recolección de información orientada en

profundizar percepciones y dar una mirada a los contextos de acompañamiento frente a recursos y habilidades para éste.

Por consiguiente, estas lecturas de la práctica pedagógica dan muestra de la experiencia de una maestra en su ejercicio docente con el método “Yo juego, ¿y tú?” en los grados primero, lo que ha permitido identificar dinámicas de relación de los estudiantes con las formas de enseñanza aprendizaje, aportes significativos y nuevas apuestas, que para esta práctica investigativa se configuran en la integración de las TIC en el diseño de ambientes de aprendizaje sin desvincularse del desarrollo humano.

Siguiendo el ejercicio investigativo, en la fase VII. Análisis de los datos, se utilizó el software PSPP que ayudó a transformar datos cuantitativos y el software MAXQDA, el cual se empleó para el procesamiento de los datos cualitativos, con tablas dinámicas, herramienta que facilita el cruce de las variables que previamente se determinaron para el ejercicio; se crearon gráficos que permitieran una comprensión rápida de los hallazgos y se complementó la argumentación con la información de corte cualitativo referida a la lectura de la práctica dentro del aula. Información recolectada a través de los diarios de campo.

Para el caso de la información cualitativa recolectada a través de los diarios de campo, se diseñó una matriz de análisis donde se definieron categorías de análisis de acuerdo al objetivo de la investigación; las propuestas dentro de las dimensiones del desarrollo humano, la dimensión cognitiva, el proceso de lectura y escritura, la dimensión socio afectiva, la dimensión físico recreativa; y las propuestas dentro del ambiente de aprendizaje, las actividades de enseñanza y aprendizaje, las TIC integradas al ambiente de aprendizaje. La anterior información permitió orientar el ejercicio práctico en el desarrollo del proyecto investigativo además de, viabilizar la inmersión de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Fase VIII. Interpretación de resultados, para el desarrollo de esta fase, se presentó el diagnóstico inicial del nivel académico de los niños y a través de la aplicación del método “Yo juego ¿y tú?” mediado por las TIC se estableció un ejercicio de valoración y posterior comparación teniendo en cuenta el diagnóstico inicial, permitiendo un acercamiento a la efectividad del método. Sin embargo, las aplicaciones de técnicas cuantitativas se interpretaron a través del desarrollo del proceso soportado con la información recolectada en el ejercicio cualitativo, es decir se organiza la información obtenida a través de los diarios de campo, se transcribe, se codifica, se categoriza y se interpreta para justificar los datos obtenidos desde las técnicas cuantitativas. (Hernández, et al., 2010)

“El análisis cualitativo implica organizar los datos recogidos, transcribirlos a texto cuando resulta necesario y codificarlos. La codificación tiene dos planos o niveles. Del primero, se generan unidades de significado y categorías. Del segundo, emergen temas y relaciones entre conceptos. Al final se produce teoría enraizada en los datos.” (p. 406)

En la Fase IX. Elaboración del reporte de resultados, se organizó la información de acuerdo a la pertinencia e importancia para la sustentación del presente ejercicio de investigación, por tal razón las tablas y gráficas que se incluyen en el documento son las que se consideran de mayor relevancia para dar cuenta del proceso que se llevó a cabo durante esta investigación.

### **8.3. Población y Muestra**

#### **8.3.1. Población**

La población para la cual se propuso desarrollar la presente investigación contempla a los estudiantes del ciclo I, pertenecientes a la I.E.D. Florentino González de la jornada mañana. Niños

y niñas que oscilan entre los cuatro y los nueve años de edad, teniendo en cuenta que, es en este ciclo curricular donde se desarrolla la enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura.

Para Briones (1995) “La investigación cualitativa estudia grupos pequeños en los cuales sea posible la observación directa por parte del investigador que los estudia” (p. 63).

### **8.3.2. Muestra**

La muestra que se toma para este ejercicio investigativo corresponde a 32 estudiantes del universo de la población, estudiantes de grado primero del ciclo I pertenecientes a la I.E.D. Florentino González jornada mañana y grupo a cargo del docente investigador (director de grupo). Por consiguiente, se plantea un análisis de grupo para determinar y caracterizar la situación problema. (Hernández, et al., 2010) “Las muestras diversas o de máxima variación: son utilizadas cuando se busca mostrar distintas perspectivas y representar la complejidad del fenómeno estudiado, o bien, documentar diversidad para localizar diferencias y coincidencias, patrones y particularidades.” (p. 397)

### **8.4. Técnicas de recolección de la información**

En el desarrollo de este ejercicio de investigación se diseñaron cinco instrumentos para la recolección de información propuestas, de los cuales cuatro de ellos son de corte cuantitativo y uno de corte cualitativo. Para tal efecto, dentro de los instrumentos de corte cuantitativo, se propuso la encuesta social, debido a que facilita la obtención de información mediante preguntas orales o escritas en un grupo de población que requiere de guía en el proceso de diagnóstico; además de ser una de las técnicas más utilizadas en la investigación cuantitativa. (Briones G. 2012)



Lo que permitió recoger información referida a la contextualización del proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula antes de la aplicación del método “Yo juego, ¿y tú?” y una encuesta para identificar los recursos TIC con los que contaban los padres de familia para el acompañamiento extra curricular. Seguido de esto se diseñó un instrumento para el seguimiento de los aprendizajes de los niños y niñas y un instrumento de valoración de los recursos. Dentro de las técnicas cualitativas, se diseñó un formato de diario de campo para la obtención de información cualitativa en el desarrollo de la práctica pedagógica.

#### **8.4.1. Guía de diagnóstico para niños y niñas de grado primero**

El formato de diagnóstico se diseñó para la obtener información previa a la implementación de la propuesta, con el fin de identificar el nivel de desempeño escolar de los niños y niñas de grado primero tomados en la muestra para posteriormente evaluar y hacer seguimiento a los avances que van teniendo. (Ver Anexos del 3 al 8)

#### **8.4.2. Encuesta recursos y uso de TIC**

La encuesta de recursos y uso de TIC, se diseñó para la presente investigación y se propuso con el objetivo de obtener información frente a los recursos tecnológicos con los que cuentan los estudiantes en sus hogares, y así poder dar utilidad a los recursos diseñados para el ambiente de aprendizaje, con el acompañamiento de los padres de familia; identificando de esta forma la posibilidad real para la labor extra curricular, elemento fundamental en el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje. Instrumento aplicado a los padres de familia de los niños y niñas contemplados en la muestra. (Ver Anexo 9 y 10)

### **8.4.3. Seguimiento de los aprendizajes**

El formato de seguimiento de los aprendizajes se diseñó con el objetivo de realizar el seguimiento al proceso de aprendizaje de los estudiantes que se vincularon al desarrollo del método “Yo juego, ¿y tú? Mediado por las TIC. El Instrumento se construyó basado en la propuesta de evaluación del método. (Ver Anexo 11)

### **8.4.4. Escala de la valoración de recursos**

La escala de valoración de los recursos, se diseñó para la presente investigación con el objetivo de evaluar la pertinencia de los recursos TIC en el desarrollo del ambiente de aprendizaje. Instrumento que fue aplicado con el grupo de niños de grado 1 correspondiente a la muestra. (Ver Anexo 12)

### **8.4.5. Diario de campo**

Técnica cualitativa para registrar aquellos hechos susceptibles de interpretación, por lo tanto, una de las técnicas más utilizadas en investigación social cualitativa. El formato de observación cualitativa, se diseñó con el objetivo de describir las características y los perfiles de los estudiantes y/o docentes, grupos, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno del ambiente de aprendizaje. (Ver Anexo 13)

## 8.5. Consideraciones éticas

Existen normas éticas para tener en cuenta en esta investigación. Estas normas establecen relación a la responsabilidad para con los participantes como para el docente.

### 8.5.1.1. Obligaciones para con los sujetos

Al estudiar un ser humano es importante respetar su integridad y dignidad.

Para esto Iafrancesco (2003) afirma:

- Deben protegerse los sujetos contra cualquier daño físico.
- Deben respetarse los derechos que tienen a conocer la naturaleza y propósito del estudio y de poder dar consentimiento para participar en él. (Consentimiento con conocimiento de causa).
- Respetar la intimidad de los sujetos investigados. (p.48)

### 8.5.1.2. El derecho a dar consentimiento con conocimiento de causa debe otorgarse a todos los sujetos potenciales.

También Iafrancesco (2003) plantea:

La información necesaria que deben recibir los sujetos investigados antes del estudio consiste en:

- Una explicación imparcial de los procedimientos y de los propósitos, identificando también cualquier método de naturaleza experimental.
- Una descripción de los riesgos y molestias concomitantes que se puedan esperar.
- Una descripción de los beneficios que se prevén.
- Una exposición de cualquier procedimiento alternativo que pudiera ser ventajoso para los sujetos. (p.49)

### **8.5.1.3. Permiso institucional**

El permiso institucional se diseñó para solicitar autorización al rector de la I.E.D. Florentino González para realizar el presente ejercicio investigativo a través del cual se propone la integración de TIC al método “Yo juego, ¿y tú?” (Campos, 1993), para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños de ciclo I en la Institución Educativa Distrital Florentino González, buscando generar un conocimiento basado en investigación que genere estrategias de mejoramiento en la práctica pedagógica para la enseñanza de la lectura y la escritura con la integración de recursos TIC. (Ver Anexo 14 y 15)

### **8.5.1.4. Consentimiento informado para padres y asentimiento informado**

Este formato se diseñó para realizar la invitación a los niños y sus padres de familia en el estudio de integración de TIC al método “Yo juego ¿y tú?” (Campos, 1993) para la enseñanza de la lectura y la escritura en el grado primero de la Institución Educativa Distrital Florentino González. (Ver Anexo 16)

**9. Diseño curricular del ambiente de aprendizaje para la enseñanza de la lectura y la escritura desde el desarrollo humano mediado por las TIC**

**DISEÑO CURRICULAR DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE GRADO PRIMERO**

**AREA**

**Humanidades**

**ASIGNATURA**

**Lengua Castellana**

**INTENSIDAD HORARIA**

**5 Horas semanales**

**NUMERO DE ESTUDIANTES**

**32 estudiantes**

**CARACTERISTICAS DE LOS ESTUDIANTES**

**Edad: entre 6 y 7 años**

**Género: masculino y femenino**

**Capacidades verbales normal para su edad**

**Sin limitaciones físicas**

**Continuidad en el proceso de escolarización**

**Sin trastornos de comportamiento**

**DOCENTE**

**Olga Lucia Iregui Quevedo**

**FECHA**

**2 de febrero de 2015 – 19 de junio de 2015**

## PROPOSITOS

Al finalizar este semestre académico el estudiante estará en capacidad de:

1. Narrar o dramatizar el cuento, teniendo en cuenta el espacio, los personajes y los hechos.
2. Reconocer las tres frases con imágenes y sin ellas.
3. Reconocer las 13 palabras de las frases con imágenes y sin ellas.
4. Reconocer las 28 sílabas de las palabras de las frases.
5. Generalizar las sílabas a las restantes sílabas directas haciendo uso de banco de palabras.

Haciendo uso de la lectura, la escritura, la oralidad y la escucha.

## APRENDIZAJES

Elementos de la base común de aprendizaje

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	CAPACIDADES	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Características de los seres identificando sus niveles de la organización de la naturaleza</li> <li>2. Utilización de la lengua en diferentes actos comunicativos (escrito, verbal, corporal, gestual, artístico y uso de TIC)</li> <li>3. Percepción a nivel espacial intuición desde lo numérico con relación lógica desde un tipo pensamiento topológico (organización y orientación del espacio alrededor de su yo)</li> </ol>	<p>Capacidades de orden básico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar los aspectos relevantes de un contexto específico</li> <li>• Comparar y los saberes previos con información nueva</li> <li>• Establecer relaciones de orden teniendo en cuenta diversas variables</li> <li>• Organizar hechos, elementos, fenómenos y/o eventos de acuerdo a sus características.</li> <li>• Describir de manera clara, precisa y ordenada el producto de la observación,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar</li> <li>• Identificar</li> <li>• Comparar</li> <li>• Relacionar</li> <li>• Clasificar</li> <li>• Describir</li> <li>• Definir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto</li> <li>• Escucha</li> <li>• Responsabilidad</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Exploración</li> <li>• Colaboración</li> </ul>

<p><b>4. Conocimiento del entorno inmediato empezando por su historia de vida, su propia identidad, su familia, localidad y ciudad, entendiendo que el niño es un sujeto social atado a unas normas, acuerdos y maneras de convivir.</b></p>	<p>comparación, relación y clasificación.</p>		
<b>LUDOPEDAGOGIAS</b>			
<p><b>LUDO - MOTRICIDAD</b> La esencia es desarrollar en los niños la motricidad gruesa y fina, como proceso complementario y fundamental de la lectoescritura.</p>	<p><b>LUDO - SOFÍA</b> Fundamentado método de FILOSOFÍA PARA NIÑOS. Donde se lleva al niño a que se pregunte y de respuesta a partir del trabajo con diferentes textos.</p>	<p><b>LUDO - CREATIVIDAD</b> Estrategias diseñadas con relación a los juegos y/o actividades lúdicas que lleva al niño al desarrollo de la creatividad.</p>	
<b>LOGROS</b>			
<p><b>COGNITIVO</b> Conoce el funcionamiento del sistema lingüístico convencional y comprende la información dada en diferentes tipos de textos</p>	<p><b>PROCEDIMENTAL</b> Utiliza adecuadamente los aspectos formales y sistemáticos de la lengua castellana en la producción de diferentes tipos de textos orales y escritos</p>	<p><b>ACTITUDINAL</b> Atiende a instrucciones puntuales</p>	

**Tabla 1:** Diseño Curricular del ambiente de aprendizaje

## FASE 1 - MOTIVACIÓN PRESENTACION DEL CUENTO EL TESORO HALLADO POR FLORIN Y FLORIANA

### INDICADORES DE LOGRO

- **Identifica personajes, lugares y hechos de una narración escuchada.**
- **Establece una secuencia lógica de diferentes imágenes.**
- **Disfruta de experiencias cortas y divertidas.**
- **Muestra interés por el trabajo de sus compañeros y aporta al desarrollo del mismo.**

### METODOLOGIA

La propuesta metodológica está dada para representar de diferentes maneras los hechos, los lugares, los personajes del cuento. Y a la vez que el estudiante identifique las tres frases ejes del proceso de lectura y escritura.

### CONTENIDO TEMATICO

Cuento el tesoro hallado por Florin y Floriana

ESTRATEGIA	ACTIVIDAD	RECURSOS	FECHA	DURACIÓN
Presentar el cuento “El tesoro hallado por Florin y Floriana” como agente motivador	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente presentará el Comic del cuento a través de Pixtón, utilizando el tablero digital.</li> <li>2. El docente narra el cuento, teniendo en cuenta la modulación de la voz.</li> <li>3. Dramatizar el cuento y los estudiantes reparten los papeles a representar y con títeres representan escenas.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de diagnóstico en físico</li> <li>• Comic del cuento (elaborado en Pixtón) <a href="http://Pixton.com/es/:dqxefbue">http://Pixton.com/es/:dqxefbue</a></li> <li>• Tablero Interactivo digital</li> <li>• Cuento en físico</li> <li>• WIX <a href="http://olgairegui79.wix.com/yo-juego-y-tu">http://olgairegui79.wix.com/yo-juego-y-tu</a> (sitio donde se encuentra contenidos, actividades y evaluación)</li> <li>• Línea base en físico</li> <li>• Encuesta para padres en físico</li> <li>• Consentimiento informado en físico</li> <li>• Cronograma implementación</li> </ul>	2 de febrero al 13 de febrero	2 semana

**Tabla 2:** Diseño curricular del ambiente Fase 1



## FASE 2 - APRENDER LAS TRES FRASES, PRIMERO CON DIBUJO Y LUEGO SIN DIBUJO

### INDICADORES DE LOGRO

- Establece una secuencia lógica de diferentes imágenes
- Discrimina visual y auditivamente las vocales dentro de una palabra o frase.
- Realiza trazos simples y complejos dentro de un renglón incluyendo el trazo de las vocales.
- Narra en forma oral los acontecimientos de una secuencia lógica
- Escucha a otros y respeta su turno para participar
- Sigue instrucciones de acuerdo con las orientaciones dadas

### METODOLOGIA

La propuesta metodológica está dada para representar las tres frases ejes del proceso de lectura y escritura, logrando que el estudiante las reconozca, las interprete, las generalice, las discrimine, las asocie, las lea y las escriba. Desde un ejercicio motivador y creativo.

### CONTENIDO TEMATICO

Las frases  
 el fuego oía la música  
 el niño llevaba una joya  
 el zapato era de chocolate

ESTRATEGIA	ACTIVIDAD	RECURSOS	FECHA	DURACIÓN
1. <b>Presentación de los videos (Powtoon)</b> 2. <b>Se le entrega a cada niño las tres frases y las trece palabras que corresponden a las frases</b> 3. <b>Leer la frase hacia delante y hacia atrás</b> 4. <b>Cortar las palabras de la frase una a una</b>	1. A la par con el reconocimiento e introducción a las frases, se realizan actividades de grafomotricidad, utilizando plantillas o tableros diseñados para tal fin.  2. Para después fortalecer el reconocimiento y grafía de las vocales, apoyados en la canción, el video y las plantillas diseñadas para uso del tablero interactivo digital.  3. Todas las actividades propuestas se refuerzan con los tableros o plantillas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guías de refuerzo (Asignación de trabajos para refuerzo, en el cuaderno)</li> <li>• Bolsas de acetatos y tableros o plantillas de grafomotricidad</li> <li>➤ <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_c152d414b23b41d4ba3c120bbdc1418c.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_c152d414b23b41d4ba3c120bbdc1418c.pdf</a></li> <li>➤ <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_74e3ea693afb495cb4bf13ae1a11c8b8.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_74e3ea693afb495cb4bf13ae1a11c8b8.pdf</a></li> </ul>	16 de febrero al 13 de marzo	4 semana

<p>5. <b>Juego de asociación palabras – frase</b> Educaplay</p> <p>6. <b>Representación mental de la frase</b></p>	<p>que se recopilan en la cartilla integrada.</p> <p>4. Se inicia con la presentación del video “el fuego oía la música”, en donde se realizan ejercicios de asociación frase – imagen, palabra – imagen.</p> <p>5. Luego se realiza un trabajo de profundización y conceptualización con el video ¿Qué es el fuego?</p> <p>6. Secuencialmente se van presentando los videos asociados a las frases en su orden “el niño llevaba una joya” y “el zapato era de chocolate”.</p> <p>7. Conceptualizando a su vez con los videos Así se hace Joyas de oro y Galletas de chocolate.</p> <p>8. Se realizan actividades de refuerzo en Educaplay; videoquiz y ordenar palabras.</p> <p>9. Cada día de asigna actividades extra-escolares relacionadas con las trabajadas en clase que apoyan los padres de familia visitando los links enviados y de acuerdo a los parámetros dados en las reuniones de padres.</p>	<p>➤ <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_c152d414b23b41d4ba3c120bbdc1418c.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_c152d414b23b41d4ba3c120bbdc1418c.pdf</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las palabras de las frases</li> <li>• Tableros o plantillas de las vocales</li> </ul> <p>➤ <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_f8aca514c60d450c9defcb2f70701da6.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_f8aca514c60d450c9defcb2f70701da6.pdf</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regletas plastificadas de cada frase (profesor y estudiante)</li> <li>• Tableros o plantillas de las frases</li> </ul> <p>➤ <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_6363ffcc26214694944cb5ec3605cb81.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_6363ffcc26214694944cb5ec3605cb81.pdf</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablero interactivo digital, para proyectar videos Powtoon</li> </ul> <p><a href="https://youtu.be/PAmchXBMmiI">https://youtu.be/PAmchXBMmiI</a>  <a href="https://youtu.be/SYdbAQZG0YI">https://youtu.be/SYdbAQZG0YI</a>  <a href="https://youtu.be/vKNK9C3Q5k0">https://youtu.be/vKNK9C3Q5k0</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Educaplay</li> </ul> <p>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793487/el_fuego_oia_la_musica.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793487/el_fuego_oia_la_musica.htm</a></p> <p>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos</a></p>		
--	---	---	--	--

		<p><a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1729294/el_nino_llevaba_una_joya.htm">/1729294/el_nino_llevaba_una_joya.htm</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1799181/el_zapato_era_de_chocolate.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1799181/el_zapato_era_de_chocolate.htm</a></li> <li>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793355/frase_1.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793355/frase_1.htm</a></li> <li>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793366/frase_2.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793366/frase_2.htm</a></li> <li>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793374/frase_3.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1793374/frase_3.htm</a></li> <li>• Videos de profundización y/o conceptualización Canción de las vocales <a href="https://youtu.be/CqTXFbnG0ag">https://youtu.be/CqTXFbnG0ag</a> Las vocales <a href="https://youtu.be/MXijQ9pEWuc">https://youtu.be/MXijQ9pEWuc</a> ¿Qué es el fuego? <a href="https://youtu.be/oTm0Ph1AifQ">https://youtu.be/oTm0Ph1AifQ</a> ¿Cómo se hacen las joyas? <a href="https://youtu.be/AF2NcfgcaKQ">https://youtu.be/AF2NcfgcaKQ</a> Galletas de chocolate <a href="https://youtu.be/uRQiHZ87FIQ">https://youtu.be/uRQiHZ87FIQ</a></li> <li>• Formatos de seguimiento de proceso</li> </ul>		
--	--	--	--	--

**Tabla 3:** Diseño curricular del ambiente Fase 2

### FASE 3 - APRENDER LAS PALABRAS DE LAS FRASES (13 PALABRAS)

- Identifica personajes, lugares y tema de una narración escuchada.
- Discrimina visual y auditivamente las vocales y las consonantes dentro de las frases trabajadas en el proyecto de aula.
- Maneja adecuadamente el espacio al escribir frases y palabras.
- Mantiene una actitud de escucha frente a instrucciones dadas de manera grupal.
- Escucha atentamente relatos de fabulas cortas contadas por sus compañeros.

#### METODOLOGIA

La propuesta metodológica está dada para reconocer las palabras de las 3 frases, fundamentando el proceso de la lectura y la escritura, en la asociación, la memoria, la discriminación.

#### CONTENIDO TEMATICO

Las palabras: fuego, oía, música, niño, llevaba, una, joya, zapato, era, de, chocolate; con los artículos el, la.

ESTRATEGIA	ACTIVIDAD	RECURSOS	FECHA	DURACIÓN
1. Lotería de palabras 2. Juego de asociación palabras Educaplay 3. Asociación palabra – imagen flashcards, Educaplay 4. Realizar ejercicios de grafo motricidad - trazo de las palabras 5. Boques lógicos con las palabras 6. Actor acción, elaboración de videos 7. Descripción de la palabra 8. Domino de palabras	1. En la cartilla integrada se encuentran cada uno de los juegos físicos y tableros o plantillas que se trabajan a la par con los materiales educativos digitales.  2. Se presenta a los estudiantes el video de las flashcards Banco de palabras de las tres frases.  3. Luego se trabaja con las frases, en donde se separa cada una de las palabras; esto con el fin de que el estudiante reconozca que las frases se rompen o fragmentan en palabras  4. Se trabaja con los tableros o plantillas para el reconocimiento de las 13 palabras, con actividades que	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regletas plastificadas de cada frase dividida por palabras (profesor y estudiante)</li> </ul> <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_9bc5d7cdebd045a2847a832b75ed46f9.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_9bc5d7cdebd045a2847a832b75ed46f9.pdf</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes plastificadas docente.</li> <li>• Fichas de lectura</li> <li>• Tableros o plantillas de las palabras</li> <li>• Tablero interactivo digital, para proyectar las flashcards</li> </ul> <a href="https://youtu.be/pCrbu4YjbJE">https://youtu.be/pCrbu4YjbJE</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades en Educaplay</li> </ul> <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1802057/el_tesoro_hallado_por_florin.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1802057/el_tesoro_hallado_por_florin.htm</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loto de palabras</li> </ul>	16 de marzo al 24 de abril	6 semana

	<p>fortalezcan la motricidad en los niños, como: bucles, rayas, círculos, coloreado pintura con los dedos o pincel, rasgado, picado,</p> <p>5. Como ejercicio de profundización se trabaja un mapa interactivo en Educaplay en donde el estudiante debe escribir el nombre de las imágenes que observa allí.</p> <p>6. Se asigna trabajo extra clase, para fortalecer el aprendizaje de las 13 palabras, los padres acompañan el proceso con los links enviados de acuerdo a las actividades realizadas en el aula</p>	<p><a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_b0132cdf2b874810814cc2545d747b73.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_b0132cdf2b874810814cc2545d747b73.pdf</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bolsas de acetatos</li> </ul>	
--	--	---	--

**Tabla 4:** Diseño curricular del ambiente Fase 3

#### **FASE 4 - APRENDER LAS SILABAS DE LAS TRES FRASES (28 SILABAS)**

- **Infiere información de diferentes textos e imágenes.**
- **Escribe frases, palabras y silabas trabajadas en el proyecto de aula.**
- **Relaciona las silabas y sonidos trabajados para formar nuevas palabras.**
- **Realiza dictado de palabras trabajadas en clase manejando correctamente el reglón.**
- **Muestra interés por declamar y escuchar poemas de literatura infantil.**
- **Logra ser innovador frente a situaciones y acciones, por eso es capaz de inventar juegos con sus normas y reglas.**

#### **METODOLOGIA**


La propuesta metodológica está dada para discriminar las 28 silabas de las palabras, fortaleciendo el proceso de la lectura y la escritura con la construcción del banco de palabras, propuesto por Josefa Campos.

**CONTENIDO TEMATICO**

28 sílabas

Banco de palabras

ESTRATEGIA	ACTIVIDAD	RECURSOS	FECHA	DURACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Juego de tiras Formar nuevas palabras con las silabas TIRAS</b></li> <li>2. <b>Palabras articuladas</b></li> <li>3. <b>Descripción de una silaba</b></li> <li>4. <b>El tren se las silabas</b></li> <li>5. <b>El juego de las silabas asociación, por grupos</b></li> <li>6. <b>Colorear la sílaba (Educaplay), de dibujo y coloreado</b></li> <li>7. <b>Realizar las silabas en tableros didácticos</b></li> <li>8. <b>Actor acción representación de las palabras</b></li> <li>9. <b>Rodear las silabas</b></li> <li>10. <b>Completar palabras con el o la (Educaplay)</b></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se motiva a los estudiantes para el reconocimiento de las sílabas con el video de los animales del banco de palabras.</li> <li>2. Se elaboran el juego de tiras, para iniciar a formar el nombre de los animales que aparecen en la nueva versión del cuento, (ballena, ballenato, raya, vaca, mula, pato, rana, oca, pava)</li> <li>3. Se presenta las flashcards con el banco de palabras, se juega a construir palabras con la sílaba que se esté trabajando.</li> <li>4. Conceptualización con videos del banco de palabras y flashcards, lectura de imágenes y de palabras</li> <li>5. Se trabaja con los tableros o plantillas diseñadas para el reconocimiento de las silabas, esto se encuentra en la cartilla integrada. Se trabaja conjuntamente con el juego de las tiras el tablero</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WIX <a href="http://olgairegui79.wix.com/yo-juego-y-tu">http://olgairegui79.wix.com/yo-juego-y-tu</a></li> <li>• Cuento con animales del banco de palabras <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_db66c0e9be314976b4ae8c6bf90c1aea.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_db66c0e9be314976b4ae8c6bf90c1aea.pdf</a></li> <li>• Juego de tiras de sílabas plastificadas (docente y niños) <a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_f8f29c49c3649cf8fd95622cdb81e00.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_f8f29c49c3649cf8fd95622cdb81e00.pdf</a></li> <li>• Sílabas plastificadas para docente</li> <li>• Tablero interactivo digital proyectar las flashcards</li> <li>• Video Powtoon <a href="https://youtu.be/PpPwQnrUjMc">https://youtu.be/PpPwQnrUjMc</a> <a href="https://youtu.be/JXaX9Q4_Ix0">https://youtu.be/JXaX9Q4_Ix0</a></li> <li>• Fichas de lectura</li> <li>• Banco de palabras</li> </ul>	27 de abril al 19 de junio	8 semana

<p><b>12. Realizar lectura (Calameo)</b></p>	<p>interactivo digital y los tableros o plantillas</p> <p>6. Los materiales imprimibles como materiales educativos digitales se encuentran en la WIX.</p> <p>7. Se realiza el primer acercamiento al trabajo con las tabletas, ingreso a la WIX  <a href="http://olgairegui79.wix.com/yo-juego-y-tu">http://olgairegui79.wix.com/yo-juego-y-tu</a>, apoyados de un código QR y la aplicación I-nigma garantizando que los estudiantes ingresen directamente al sitio. Y se fortalece extra clase con el apoyo de los padres de familia que previamente realizan el ejercicio de navegación de la página en reunión de padres de familia</p> <p>8. Lectura en la cartilla de Calameo tanto de palabras como de frases</p> <p>9. Ejercicios en Educaplay (sopa de letras, mapa interactivo).</p>	<p><a href="http://media.wix.com/ugd/87c4c3_0b25b6bf7e0245d1b04fb6bd20d0bfc2.pdf">http://media.wix.com/ugd/87c4c3_0b25b6bf7e0245d1b04fb6bd20d0bfc2.pdf</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartilla en Calameo y en PDF  <a href="http://www.calameo.com/accounts/4141983">http://www.calameo.com/accounts/4141983</a></li> <li>• Bolsas de acetatos y tableros de las sílabas</li> <li>• Actividades de Educaplay <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1483574/florin_y_floriana_en_el_bosque.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1483574/florin_y_floriana_en_el_bosque.htm</a></li> <li>➤ <a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1982776/animales_banco_de_palabras.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1982776/animales_banco_de_palabras.htm</a></li> </ul> </li> </ul> <p>Tabletas ZTE  Código QR  </p>		
--	--	---	--	--

**Tabla 5:** Diseño curricular del ambiente Fase 4

## 10. Interpretación y Análisis de Resultados

En este capítulo se da cuenta de los resultados de la investigación, aplicación de los instrumentos e implementación de la propuesta. Se presenta la información recolectada y tratada de acuerdo a los objetivos planteados en el desarrollo de la propuesta, lo que permitió identificar los hallazgos, las recomendaciones y las reflexiones que suscitaron este ejercicio investigativo.

Una vez dispuestas las bases de datos finales, se llevaron a cabo dos procesos para el análisis de la información. Se utilizó el software PSPP que ayudó a transformar datos cuantitativos y el software MAXQDA, el cual se empleó para el procesamiento de los datos cualitativos. De este procedimiento se obtuvo información depurada y tratada con cruces de variables susceptibles de interpretación para la presente investigación; posteriormente se realizaron las gráficas para la presentación de los datos.

Ejercicio que permitió argumentar y dar fuerza a los hallazgos identificados. Por último, se elaboró el documento final, donde se incluyeron reflexiones, conclusiones y recomendaciones. Este estudio permitió identificar la efectividad del desarrollo del método “Yo juego, ¿y tú?” con la vinculación de los materiales educativos digitales a través de, los diagnósticos y el seguimiento a los aprendizajes durante los seis (6) meses de implementación. Además de profundizar en el acercamiento a los contextos de los niños y las niñas de grado primero, para conocer las herramientas tecnológicas con las que cuentan en casa para el acompañamiento extra curricular.

Por consiguiente, en primera instancia se realizó un diagnóstico que fue aplicado a 32 niños y niñas de grado primero, para conocer el desempeño escolar en los procesos de lectura y escritura desarrollados a través del método “Yo juego, ¿y tú?” de Josefa Campos sin la mediación de TIC



en los ambientes de enseñanza – aprendizaje. Que permitiera realizar un contraste posterior a la implementación de los materiales educativos digitales.

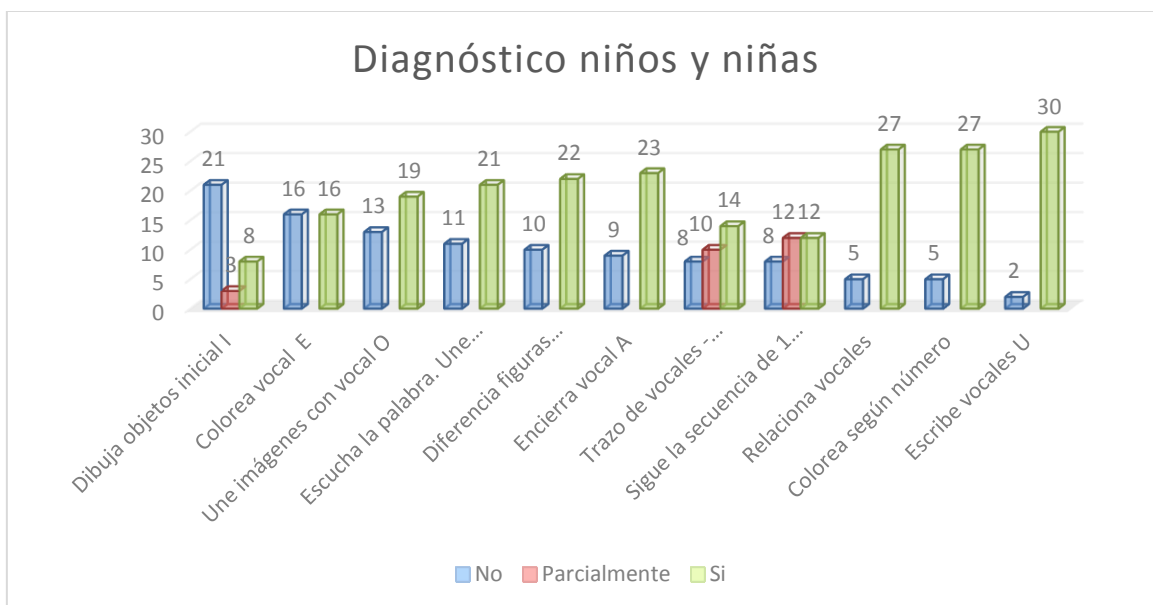
## **10.1.Resultados de la Información recolectada**

### **10.1.1. Diagnóstico de niños**

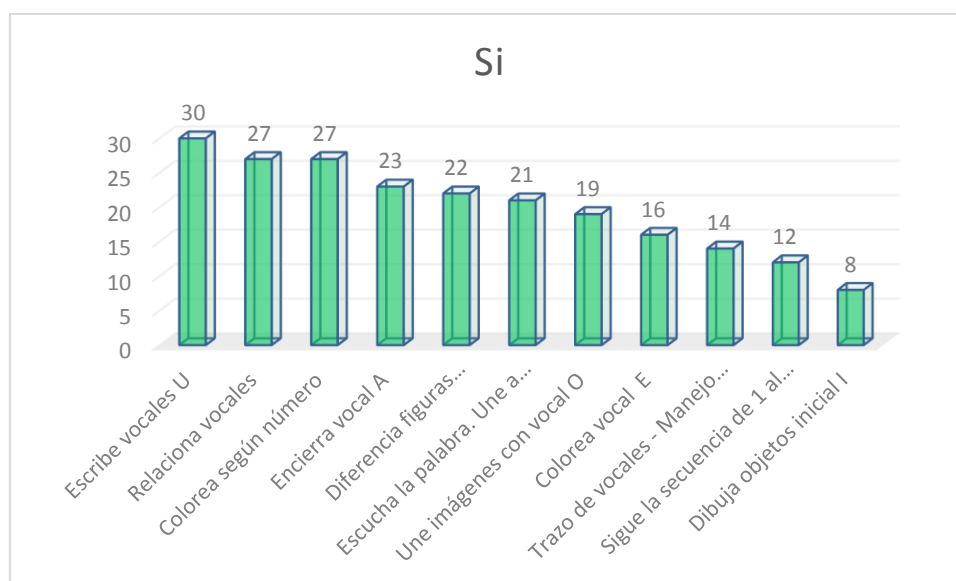
#### **10.1.1.1. Hallazgos Cuantitativos**

La información recolectada por medio del formato diseñado para el diagnóstico del desempeño escolar de los niños y las niñas arrojó los siguientes resultados: se mantuvo un nivel de apropiación de las vocales, reconocimiento, diferenciación en procesos previos de lectura y escritura a través del método, aún así se evidenciaron dificultades en esta fase de inicio para el desarrollo del proceso lecto escritor. ( Ver Gráfica 1)

En este sentido, al aplicar las medidas de tendencia central se identificó la media para los niños y niñas que responden positivamente a la prueba diagnóstica. Por lo tanto se puede inferir que del total de la muestra (32 niños y niñas de grado primero) 20 de ellos demuestran un buen desempeño académico en lo referido a la apropiación, identificación, diferenciación de las vocales en los ejercicios previos a la lectura y escritura. (Ver Gráfica 2)



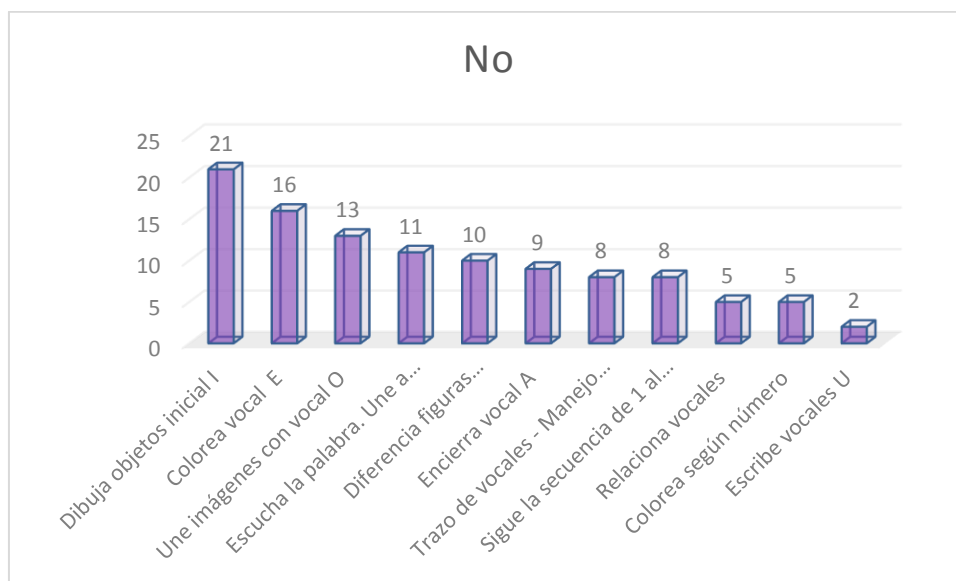
**Gráfica 1:** Resultados del instrumento aplicado



**Gráfica 2:** Resultados de la prueba diagnóstica para la respuesta SI.

Siguiendo con el instrumento de diagnóstico, se evidenció el promedio de estudiantes que mostraron dificultad en la apropiación, identificación, diferenciación de las vocales en los ejercicios previos a la lectura y escritura. El número promedio de estudiantes que no

respondieron de forma positiva en la prueba diagnóstica corresponde a 10 niños y niñas; cabe resaltar que este grupo de estudiantes recobró un grado de interés mayor en el estudio. (Ver Gráfica 3)



**Gráfica 3:** Resultados de la prueba diagnóstica para la respuesta NO.

### 10.1.1.2. Hallazgos Cualitativos

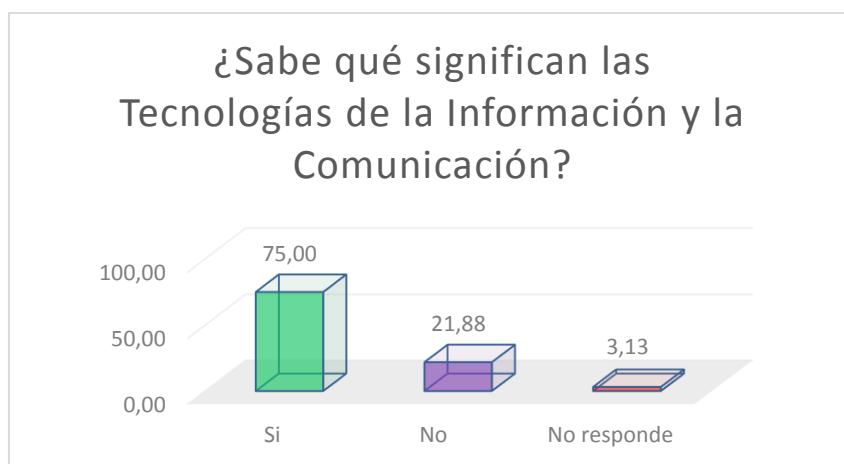
Al aplicarse la prueba diagnóstica se dificultó la aplicación pues se evidenció en los estudiantes dificultades en su motricidad fina, les costaba el manejo del renglón, no reconocían algunos numerales y o vocales, elementos fundamentales para iniciar el proceso lecto escritor, además se mostraban muy dispersos, no se logró ejecutar más de dos numerales de la prueba por día; se debió fortalecer y tener en cuenta durante la implementación de la propuesta, la motricidad fina y gruesa, el manejo del renglón y actividades y/o recursos que garanticen el interés de los niños junto con un aprendizaje significativo.

## 10.1.2. Encuesta de recursos y uso de TIC

### 10.1.2.1. Hallazgos Cuantitativos

La información que se obtuvo de la encuesta de recursos y uso de TIC, dio muestra de los recursos tecnológicos con los que cuentan los padres y madres de los estudiantes con quienes se implementó el método “Yo juego, ¿y tú?”, además, se logró identificar el uso que éstos le dan, con el fin de observar las posibilidades reales para el acampamiento extra curricular del método “Yo juego, ¿y tú?” Mediado por las TIC.

En este sentido, para la pregunta ¿Sabe qué significan las Tecnologías de la Información y la Comunicación? Se obtuvo que, del total de padres y madres encuestados (32) el 75% correspondiente a 24 padres y madres de familia manifestó que si tienen conocimiento del significado de las TIC; contra un 21.88% que indica no saber de qué se trata. (Ver Gráfica 4)

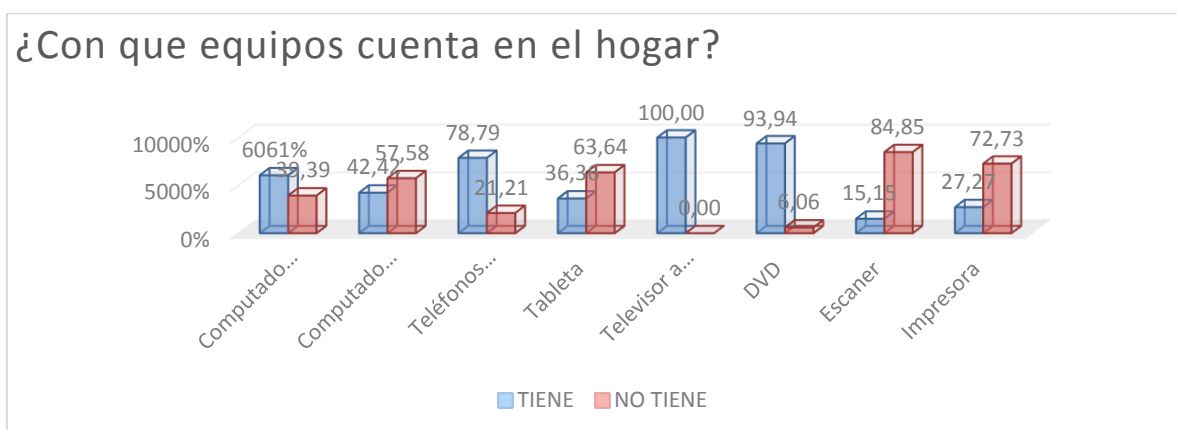


**Gráfica 4:** Encuesta recursos y uso TIC.

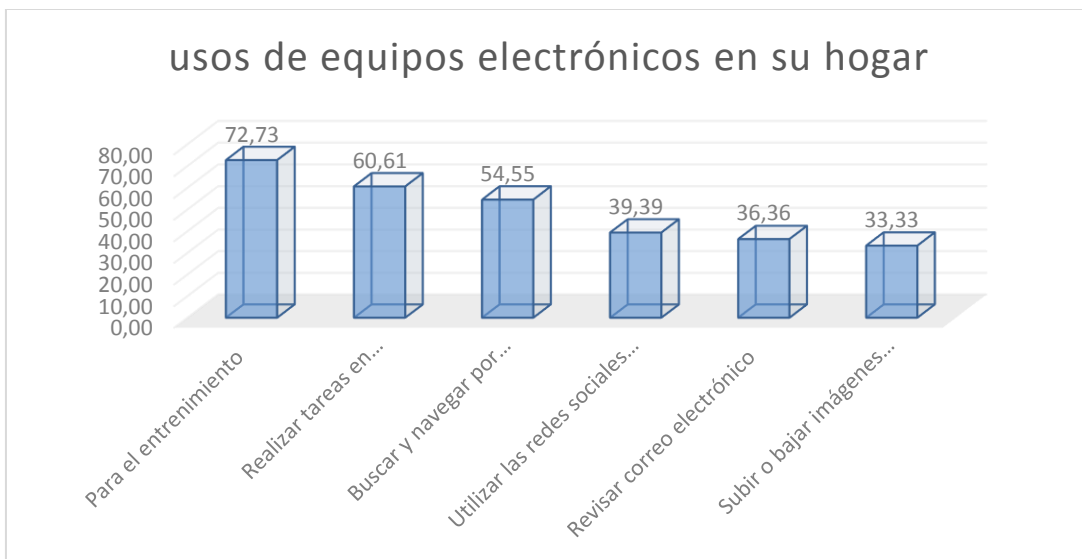
Ahora bien, la respuesta a la pregunta ¿con que equipos cuenta? se identificó que, el 60,61% de la población encuestada manifiesta contar con computador para el uso del hogar, comparado

con el número de padres y madres de familia que indican contar con televisor, cifra que corresponde al 100%. Sin embargo, se identificó que cuentan con otros equipos electrónicos tales como, computador portátil, tabletas y celulares, aparatos electrónicos que pueden servir para el uso de herramientas digitales. (Ver Gráfica 5)

Uno de los temas de interés frente a las encuestas aplicadas a padres, fue lograr identificar los usos que éstos les dan a los equipos tecnológicos, para lo cual se realizó la pregunta: ¿Cuáles son los usos que se le dan a los equipos mencionados anteriormente en su hogar? Las repuestas obtenidas fueron: con un 72.73% para el entretenimiento; seguido de Realizar tareas en procesadores de texto con el 60,61%; Buscar y navegar por internet con el 54.55%; Utilizar redes sociales con un 36,36% y revisar el correo con un 36,36%. A través de la información recolectada se puede inferir que los padres y madres de familia tienen manejo de software de procesamiento de información, factor indispensable a la hora de realizar el acompañamiento extracurricular a los estudiantes. (Ver Gráfica 6).

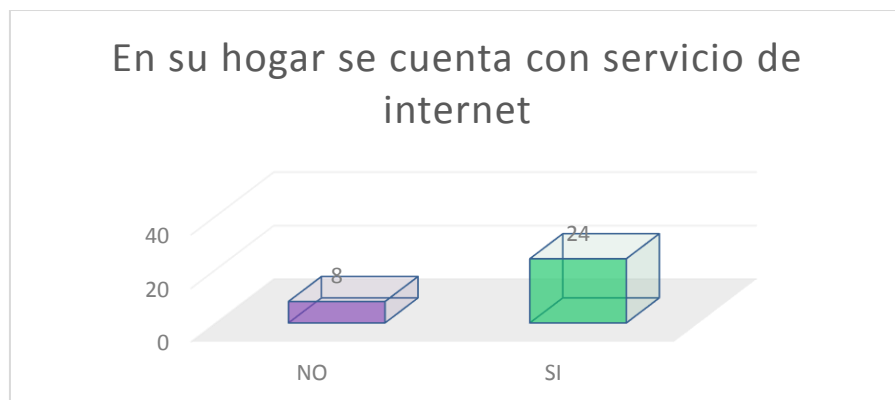


**Gráfica 5:** Encuesta recursos y usos TIC.



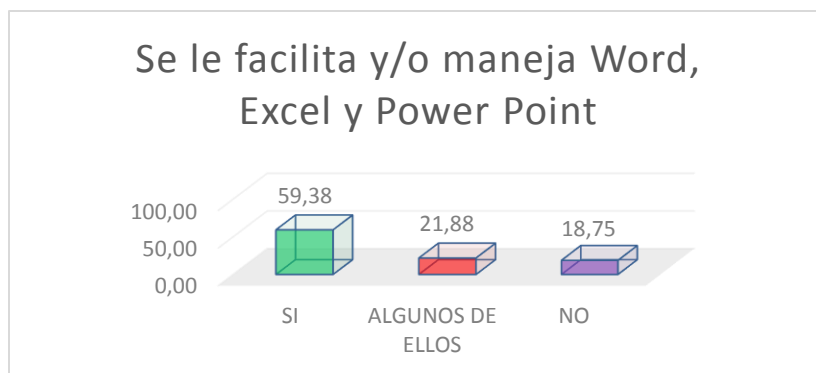
**Gráfica 6:** Encuesta recursos y usos TIC.

Otro de los elementos importantes para el acompañamiento extracurricular con los materiales educativos digitales es la posibilidad de contar con el acceso a la red de internet, por tal razón dentro de la encuesta de recursos y usos TIC, se realizó la pregunta ¿Cuenta en su hogar con servicio de internet?, para la cual se obtuvo como respuesta que 24 de 32 padres y madres de familia cuenta con el servicio en casa, mientras que 8 padres de familia, que corresponden al 25% de la población manifiesta no tenerlo, por lo tanto es un porcentaje bajo teniendo en cuenta las condiciones del contexto. (Ver Gráfica 7)



**Gráfica 7:** Encuesta recursos y usos TIC.

A la pregunta ¿se le facilita y/o maneja Word, Excel y Power Point? 24 de 32 padres de familia indicaron que tiene manejo de estos programas, indicador importante en el estudio que se lleva a cabo, debido a la necesidad del manejo de software básico y procesamiento de información para la complementariedad del proceso desarrollado en el aula con la incursión de los materiales educativos digitales. (Ver Gráfica 8)



**Gráfica 8:** Encuesta recursos y usos TIC.

#### 10.1.2.2. Hallazgos Cualitativos

Se observó con la aplicación de la encuesta que los padres de familia tienen el manejo básico de programas y por lo tanto podrían acompañar y orientar el trabajo extra escolar con los niños en casa o en un sitio cercano a su entorno donde puedan acceder al servicio de internet, pese a que no cuenta con recursos tecnológicos necesarios para poder realizar algunas de las actividades programadas en casa, este aspecto es acorde al contexto en el que se encuentra ubicada la I.E.D. Florentino González.

También se evidenció la necesidad de orientar y capacitar a los padres de familia para el ingresar a la página web y la correcta navegación sobre la misma, de acuerdo a esto se debe iniciar compartiendo algunos links, para luego si compartir la dirección de la WIX.

Lo anterior corresponde a la información recolectada de manera previa a la implementación de la propuesta de investigación, el método “Yo juego, ¿y tú? mediado por las TIC. Es importante resaltar que los datos presentados corresponden al ejercicio de depuración de la información recolectada, es decir se presenta la información de mayor relevancia para el estudio.

## 10.2.Resultados del desarrollo de la Propuesta

### 10.2.1. Categorías de la dimensión del desarrollo humano

Subcategorías	Variables	Cód.
S1. Motivación	V1. Reconoce el personaje del cuento	RPC
	V2. Representa el cuento por medio de dibujos	RCD
	V3. Identifica la música que hace parte del cuento (cantándola o interpretándola)	IMC
	V4. Reconoce los elementos principales del cuento (fuego, joya, zapato) Desde lo visual y lo auditivo	REC
	V5. Identifica el contexto donde se recrea la historia	ICH
S2. Creatividad	V1. Construye con las palabras la frase que tiene de referente	CFR
	V2. Construye una nueva oración a partir de las palabras asignadas	COP
	V3. Crea una narración utilizando las imágenes asignadas	CNI
	V4. Construye una frase a partir de la imagen visualizada	CFI
	V5. Crea palabras nuevas a partir de fonemas	CPF
S3. Memoria	V1. Identifica los fonemas abordados con anterioridad	IF
	V2. Asocia de palabra _ imagen	API
	V3. Asocia grafema – fonema	AGF
	V4. Relaciona los conceptos con nuevos aprendizajes	RCA
	V5. Elabora conceptos y definiciones utilizando los aprendizajes previos	ECD
S4. Generalización	V1. Reconocimiento palabra – imagen	RPI
	V2. Reconocimiento de silabas - palabras	RSP
	V3. Completa palabras con las silabas dadas	CPS
	V4. Representa imagen según palabra dada	RIP
	V5. Completa la frase según el modelo dado	CFM
S5. Discriminación	V1. Identifica una palabra dentro de la frase	IPF
	V2. Reconoce una silaba dentro de la palabra	RS DP
	V3. Identifica los grafemas de la palabra dada	IGP
	V4. Identifica las mayúsculas de una frase dada	IMF

**Tabla 6:** Categoría cognitiva, socio afectiva y físico recreativa



Para realizar el seguimiento de los aprendizajes se diseñó un instrumento basado en los descriptores de calidad propuestos en el método “Yo juego, ¿y tú?”, el cual tuvo como objetivo indicar durante el desarrollo de la propuesta, los desempeños escolares de los estudiantes en la implementación del estudio. Seguimiento que se realizó de acuerdo a las categorías de la dimensión del desarrollo humano: Cognitiva, socio afectiva y físico creativa, dentro de las cuales se evaluaron las subcategorías: Motivación, creatividad, memoria, generalización y discriminación, con los indicadores: Lo logra, en proceso y no lo logra.

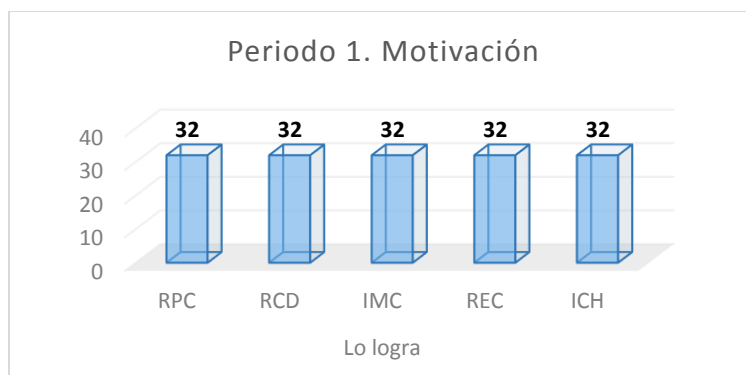
El ejercicio investigativo tuvo un tiempo de desarrollo de seis (6) meses, por lo cual se realiza el seguimiento a dos periodos académicos mostrando para cada uno, los avances que, los estudiantes mostraban en el proceso de lectura y escritura con la aplicación del método “Yo juego, ¿y tú?” mediado por las TIC. En este caso los resultados dan cuenta del mejoramiento de la práctica docente a través de la vinculación de recursos educativos digitales.

#### **10.2.1.1. Categoría socio afectiva**

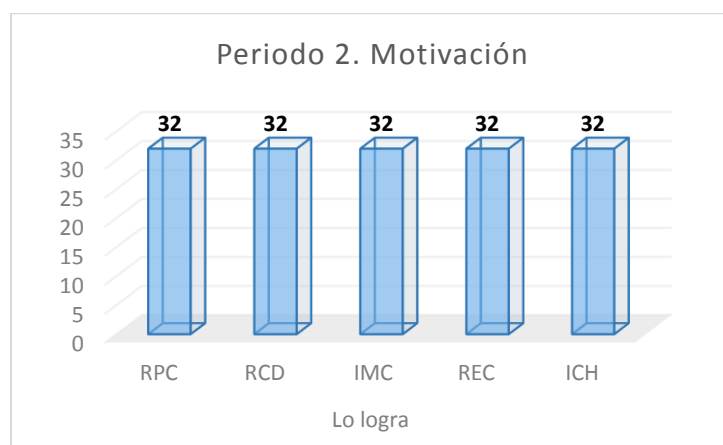
##### **10.2.1.1.1. Subcategoría Motivación**

###### **10.2.1.1.1.1. Hallazgos Cuantitativos**

Para la subcategoría motivación, dio muestra del nivel de motivación del total de estudiantes que hicieron parte del estudio, (Ver Gráficas 9 y 10); los estudiantes con quienes se desarrolló el ejercicio investigativo dieron muestra de un nivel de motivación alto durante los dos periodos académicos en los que se aplicó el método “Yo juego, ¿y tú?” Mediado por las TIC. Por tal razón, el ejercicio académico se fortaleció y entregó resultados positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje del código lector, sustentado en prácticas pedagógicas que apoyan la motivación, un factor importante y determinante del éxito de las acciones pedagógicas en el aula.



**Gráfica 9:** Seguimiento del aprendizaje



**Gráfica 10:** Seguimiento del aprendizaje

#### 10.2.1.1.1.2. Hallazgos Cualitativos

La motivación se evidenció en la forma como participaron los estudiantes en las actividades propuestas relacionadas con el cuento como eje central y fundamental de éste proceso, ellos recrearon los momentos, escenarios y personajes del mismo, tarareando la música que oía el fuego, realizando los ejercicios de personificación con sonidos y mímicas, generando en ellos expectativa frente a actividades posteriores como la discriminación visual y auditiva de las frases y las palabras. (Ver Ilustración 7)



**Ilustración 7:** Actividades de motivación

**Fuente:** Elaboración propia

El cuento se representó en un comic elaborado en Pixtón, siendo ésta una forma de ilustrar secuencias narrativas, pero no tiene efectos de movimiento, ni sonido, aspecto que se debe considerar para una próxima representación del mismo, pues con los videos de inmersión tales como: El cajón de las vocales en el Club de Cantando Aprendo a Hablar, Rondas de las vocales, ¿Qué es el fuego?, Estrellita donde estas, Así se hace – Joyas de Oro, Telmo y Tula - Galletas de chocolate; los niño se mostraron más receptivos y motivados demostrándolo con sus cantos, bailes, y cuestionamientos. (Ver Ilustración 8)



**Ilustración 8:** Actividades de inmersión

**Fuente:** Elaboración propia

Se evidenció con la implementación de la propuesta que los niños ampliaron la ZDP, pues tomaron de su entorno social (pares - docente) saberes fundamentales para la construcción de su propio proceso lecto escritor, en cada una de las actividades desarrolladas; en sus diálogos, escuchándose los unos a los otros y percibiendo los mensajes o saberes que cada uno de ellos requería para su zona de desarrollo potencial. Los estudiantes que llevaban procesos más adelantados de convirtieron en una guía para los otros, llevándose a cabo un trabajo colaborativo en el aula.



Algunos docentes y directivas se mostraron también muy interesados por lo que pasaba en el aula, involucrándose en el desarrollo de las actividades y aportando al desarrollo del método y del proyecto; la docente de música y coordinadora del Proyecto Talentos Julieth Hernández compuso, la canción que el fuego quizás oía teniendo en cuenta la secuencia narrativa del cuento. (Ver Ilustración 9)



Florin y Floriana están  
 En el bosque exploran ya  
 De repente encontrarán  
 Una joya y música,  
 La niña se comerá su zapato ya verás  
 (su zapato probará, chocolate de verdad)

En el bosque niños hay,  
 Música había allá  
 En la cueva encontrarán  
 Una joya de verdad  
 Luego un rato pasará  
 Su zapato comerá  
 mmmmmmm... que rico sabe a  
 chocolate (hablado)

**Ilustración 9:** Letra de la canción – fotografía con Julieth Hernández

**Fuente:** Elaboración propia

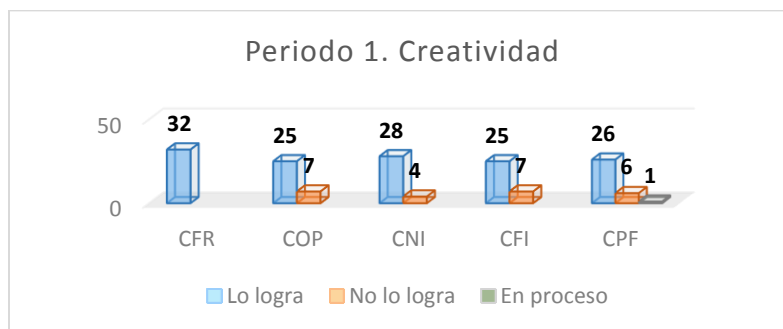
## 10.2.1.2. Categoría físico creativa

### 10.2.1.2.1. Subcategoría Creatividad

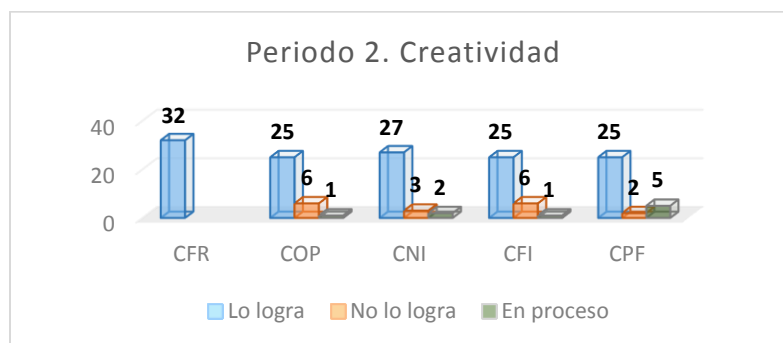
#### 10.2.1.2.1.1. Hallazgos Cuantitativos

El estudio permitió identificar la importancia de incluir materiales educativos digitales en el desarrollo del proceso de lectura y escritura a través del método “Yo juego, ¿y tú?”. en este sentido, la mediación de las TIC, permitió vincular otros elementos en el ejercicio de la enseñanza aprendizaje tales como los recursos audio visuales en prácticas pedagógicas inmersas en el aprendizaje significativo, en este caso, no solo se trabaja la construcción colectiva de los saberes en términos de significancia entre la escuela y la cotidianidad, sino además vincula el contexto con el sinnúmero de cambios en los que se desenvuelven los niños y las niñas: los

avances tecnológicos, por tal razón fortalecen en gran medida la capacidad creativa de los estudiantes. Situación reflejada en la aplicación del seguimiento de los aprendizajes en los dos periodos académicos donde se da muestra de los avances entre el primer y segundo periodo. (Ver Gráficas 11 y 12)



**Gráfica 11:** Seguimiento del aprendizaje



**Gráfica 12:** Seguimiento del aprendizaje

#### 10.2.1.2.1.2. Hallazgos Cualitativos

Con los recursos utilizados dentro de la estrategia se puede observar que los estudiantes desarrollaron habilidades y capacidades con cada una de las actividades propuestas, logrando la creación de palabras dadas y nuevas, la construcción de oraciones con sentido, crear nuevos textos y también dar nuevos usos a los recursos proporcionados, proponiendo otras formas de trabajar. (Ver Ilustración 10)



**Ilustración 10:** La creatividad reflejada en las actividades desarrolladas

**Fuente:** Elaboración propia.

Se muestran receptivos frente a la escritura como un proceso comunicativo, se esmeran en escribir bien, con buen trazo y también fijándose en la correcta escritura de palabras y oraciones de acuerdo a las fases trabajadas. Se hace claridad que el tiempo de implementación no es igual al tiempo de ejecución del método, por tanto, no se desarrollaron en su totalidad todas las estrategias planteadas por Josefa Campos en el método y otras propuestas por el docente investigador, ajustadas al mismo teniendo en cuenta las necesidades de la población y del contexto. (Ver Ilustración 11)



**Ilustración 11:** La creatividad en la escritura

**Fuente:** Elaboración propia

Para el diseño de los recursos educativos digitales los estudiantes realizaron dibujos de las palabras del banco de palabras, creándose así un archivo de imágenes elaboradas por los mismos estudiantes y que se visibilizan en el video FLASHCARDS Banco de palabras de las tres frases publicado en YouTube y cargado en la página web al igual que la galería de imágenes que aparece allí, haciendo más activa la participación de los niños en el desarrollo de la propuesta. (Ver Ilustración 12)



**Ilustración 12:** Imágenes elaboradas por estudiantes

**Fuente:** Elaboración propia

### 10.2.1.3. Categoría cognitiva

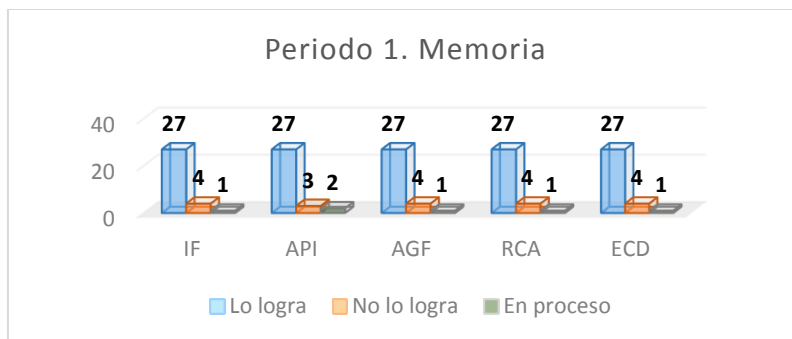
#### 10.2.1.3.1. Hallazgos Cuantitativos

##### 10.2.1.3.1.1. Subcategoría Memoria

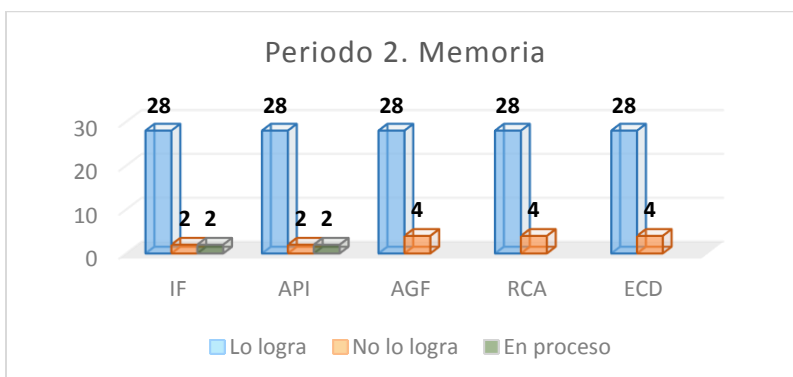
Para el caso de la subcategoría memoria, se evidenció durante el desarrollo del estudio a través de los ejercicios evaluativos en cada periodo académico, que el proceso de la memoria presenta un mejoramiento en el desempeño escolar, resultados visibles en los seguimientos de los aprendizajes. En el proceso de la memoria, la inmersión de las TIC en el método “Yo juego, ¿y tú?” Posibilitó estímulos para el fortalecimiento de la memoria audio-visual, ya que vinculó el



sonido, la imagen y el movimiento en el proceso lecto escritor desarrollado desde un enfoque de aprendizaje significativo. En este caso, es evidente que la utilización de los recursos educativos digitales puede aportar significativamente al desarrollo de la enseñanza aprendizaje del código lector a niños que puedan presentar dificultades especiales, Campos, (1993) ya que estimula todos los sentidos para propiciar procesos de aprendizaje. (Ver Gráfica13 y 14)



**Gráfica 13:** Seguimiento del aprendizaje

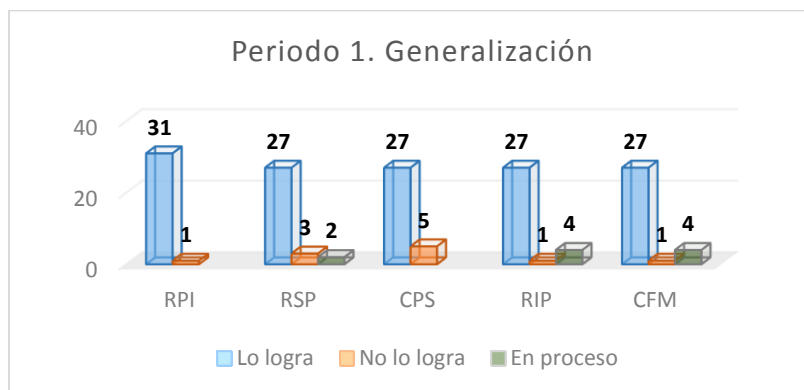


**Gráfica 14:** Seguimiento del aprendizaje

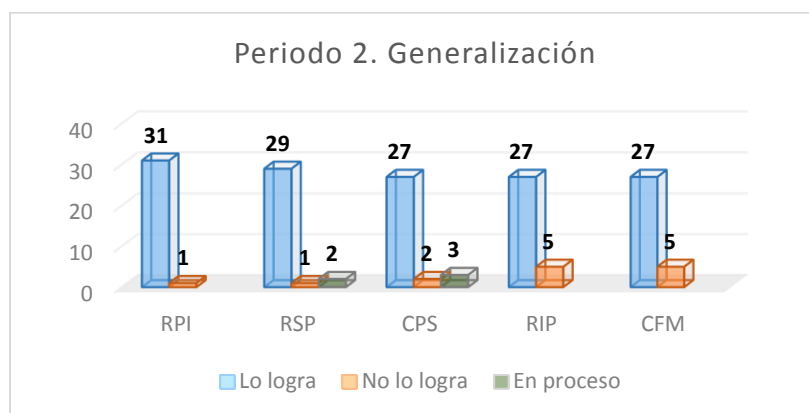
#### 10.2.1.3.1.2. Subcategoría Generalización

Para las variables de generalización, reconocimiento de la palabra – imagen, reconocimiento de sílabas - palabras, completa palabras con las sílabas dadas, representa imagen según palabra dada y completa la frase según el modelo dado, se identifica que la inclusión de las TIC en el desarrollo del método facilitó en gran medida el reconocimiento de sílabas palabras dado a través

de materiales educativos digitales; es decir, en el ejercicio de generalización se evidencia un avance significativo en la vinculación de las TIC, ya que facilitó el reconocimiento de sílabas y palabras asociadas al cuento; elemento base para la enseñanza aprendizaje del código lector a través del aprendizaje significativo. (Ver Gráfica 15 y 16)



**Gráfica 15:** Seguimiento del aprendizaje

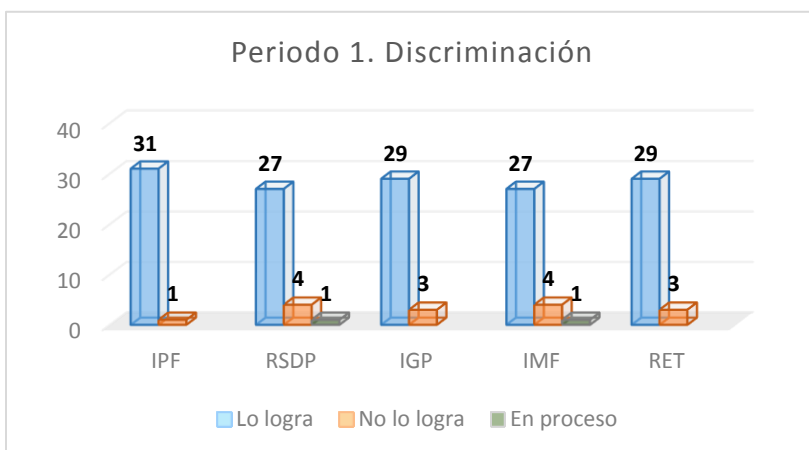


**Gráfica 16:** Seguimiento del aprendizaje

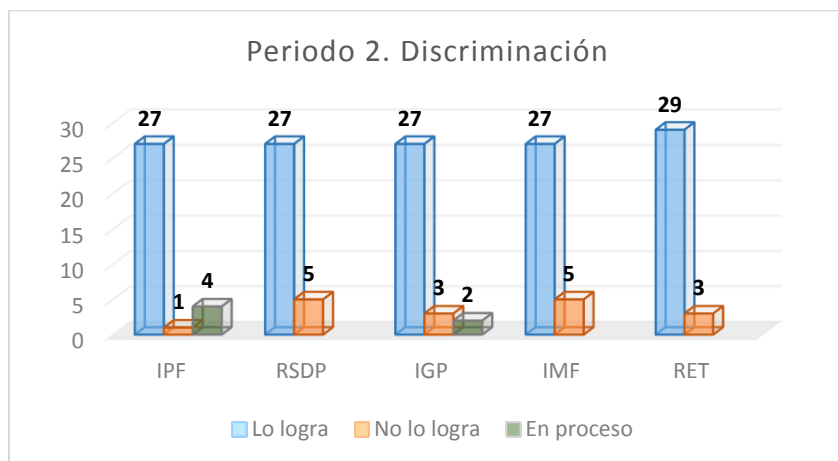
### 10.2.1.3.1.3. Subcategoría Discriminación

Para la evaluación de los aprendizajes en la subcategoría discriminación que hace referencia a las variables: Identifica una palabra dentro de la frase, reconoce una sílaba dentro de la palabra, Identifica los grafemas de la palabra dada, Identifica las mayúsculas de una frase dada y reconoce

ejes temáticos trabajados, en los resultados de la evaluación de los aprendizajes se evidencia que se mantiene una tendencia en los dos periodos académicos frente al indicador lo logra, tal como se presenta en las gráficas 17 y 18.



**Gráfica 17:** Seguimiento del aprendizaje



**Gráfica 18:** Seguimiento del aprendizaje

#### 10.2.1.3.2. Hallazgos cualitativos

En el desarrollo del proyecto se generaron nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje del proceso lecto escritor como resultado del abordaje de: enfoque, conocimientos, capacidades, habilidades, aptitudes, competencias y ludo pedagogías que desde el desarrollo humano

fortalecieron una concepción diferente de la enseñanza de la lectura y la escritura de los niños en la dimensión cognitiva.

La memoria en este método es una habilidad de pensamiento indispensable porque todo el proceso está enmarcado dentro de la memoria visual y auditiva, en donde se memoriza las frases, las palabras, las sílabas asociándolas con imágenes. Esta habilidad se desarrolló más fácilmente gracias a los recursos educativos digitales que permiten sonidos, imágenes, movimiento, junto con cada uno de los recursos físicos que se diseñaron para ese propósito; se hace la salvedad que además de ser un proceso repetitivo, es esa la acción que permite relacionar conceptos previos con nuevos aprendizajes.

Cuando se trabajó una de las palabras de las frases como el fuego, se partió desde la ludo filosofía, los estudiantes se hicieron cuestionamientos como: ¿Qué es?, ¿Cómo es?, ¿Para qué me sirve?, ¿Dónde lo encuentro?, ¿Qué imágenes tengo del fuego? y todos aquellos que los niños se hicieron frente a una palabra trabajada. (Ver Ilustración 13)



. **Ilustración 13:** Proceso de memoria con la palabra fuego

**Fuente:** Elaboración propia

En la generalización de las sílabas no se requirió un proceso repetitivo, se evidenció que los estudiantes adquirieron conceptos previos dentro del proceso, como los sonidos y grafías de la sílabas específicamente trabajadas, lo que facilitó y permitió el trabajo de asociación con el resto de las sílabas, además se convirtió en un ejercicio lúdico donde los niños jugaron con las analogías a construir nuevas palabras, enriquecieron así su vocabulario. (Ver Ilustración 14)



**Ilustración 14:** Proceso de generalización

**Fuente:** Elaboración propia.

Con el ejercicio de discriminación se finalizó la primera parte del proceso donde los estudiantes recogieron todo lo aprendido en las fases trabajadas dándole el inicio a la construcción de frases y textos cortos con sentido en donde los niños discriminan sílabas, palabras, letras e ideas. Una de las bondades del método es que ellos se convirtieron en protagonistas de su propio aprendizaje, pero no se dieron cuenta en que momento lo lograron. En este aspecto se basa la propuesta, involucrar al niño en la lectoescritura por medio del juego y la lúdica; “aprender jugando”. Campos (1993). (Ver Ilustración 15)



**Ilustración 15:** Proceso de discriminación

**Fuente:** Elaboración propia.

## 10.2.2. Categorías del Ambiente de aprendizaje

### 10.2.2.1. Recursos Educativos

Variables	Indicadores	Cód.
V1. Diversión	1. Muy divertidos	MD
V2. Facilidad de uso	2. Divertidos	D
V3. Creatividad	3. Poco divertidos	PD
V4. Motivación	4. Ni mucho ni poco	NMNP
V5. Utilidad	5. No divertidos	ND
V6. Interacción		
V7. Estímulos (premio)		
V8. Instrucciones		
V9. Aprendizajes		
V10. Herramientas para diseñar, crear y construir		

**Tabla 7:** Categorías de los Recursos Educativos Digitales

#### 10.2.2.1.1. Categoría Recursos Educativos Digitales

##### 10.2.2.1.1.1. Hallazgos Cuantitativos

Para el proceso de implementación se creó un ambiente de aprendizaje en una página Web Wix y se diseñaron materiales educativos digitales para el desarrollo del método “Yo juego ¿y

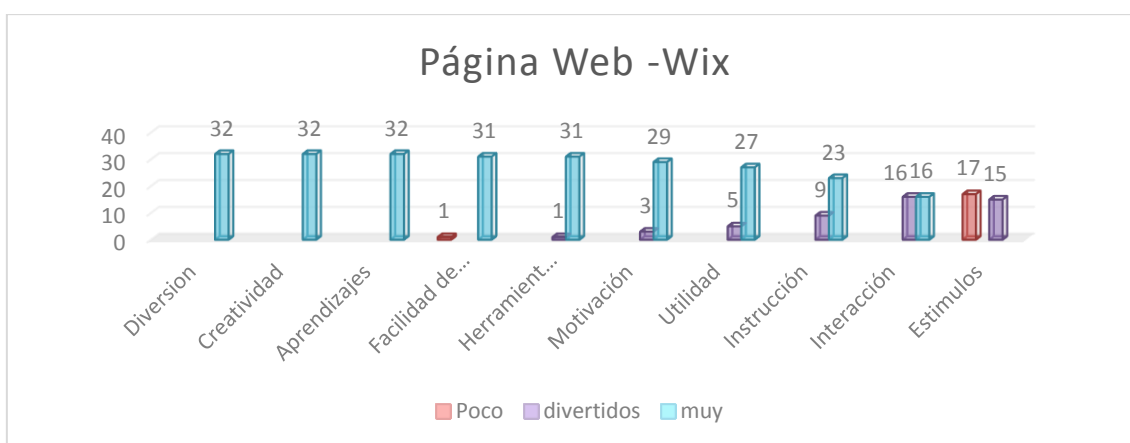
tú?”, teniendo en cuenta la población objetivo, es decir los niños y las niñas de grado primero, por tal razón se buscaron las herramientas más apropiadas para la creación de un entorno de aprendizaje didáctico y lúdico a través de las TIC. Para el presente estudio, se diseñó una página web y se utilizaron las herramientas: Videos powtoon, videos temáticos, Power Pont flashcard, Revista digital Calameo, Juegos educativos Educaplay, Comic Pixtón, Tablero digital; además se contó con el manejo de tabletas y el diseño de recursos físicos: juegos de palabras y tableros.

La implementación del método con apoyo de los materiales educativos digitales tuvo buena receptividad y apropiación por parte de los niños y las niñas, sin embargo, para valorar la utilización de estos recursos se diseñó un instrumento que incluyó las siguientes variables: diversión, creatividad, aprendizajes, facilidad de uso, herramientas para el diseño, motivación, utilidad, instrucción, interacción y estímulos. Los indicadores de calidad fueron: muy divertidos, divertidos, poco divertidos, ni mucho ni poco y no divertidos.

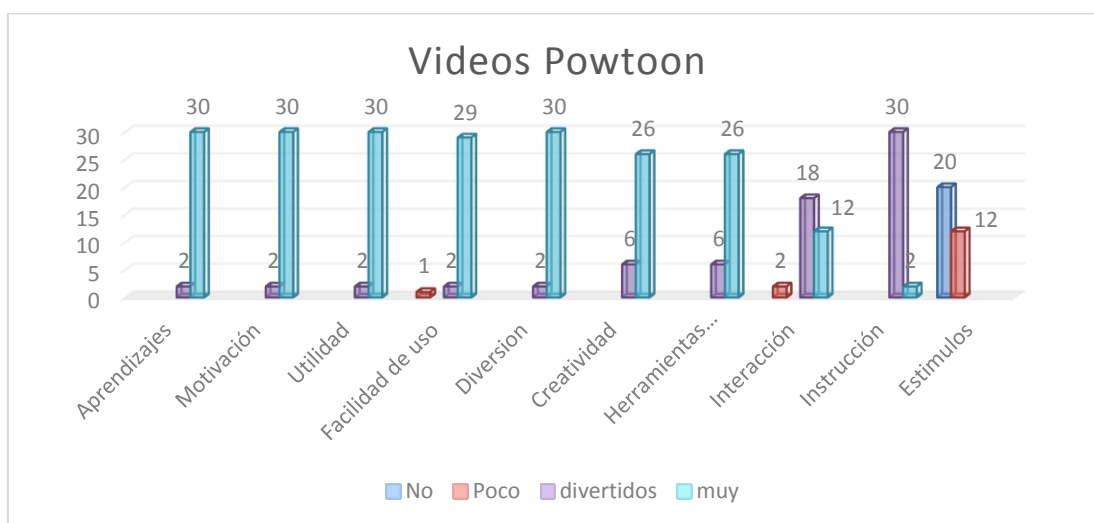
En el tratamiento de los datos se aplicaron los promedios generales en este sentido, las respuestas obtenidas por parte del grupo de niños y niñas con quienes se trabajó fueron: para el indicador “muy divertidos” la media del total de estudiantes que respondió con este indicador correspondió a: Página Web Wix 31 (estudiantes); videos Powtoon 28,5; Videos temáticos 30; Power Point flashcards 29; Revista Calameo 31; Juegos Educaplay 27,5; Comic Pixtón 29; Tablero Digital 27; Tabletas 28; Juegos de palabras 30 y tableros físicos 29, 5 estudiantes. (Ver Gráficas de la 19 a la 27).

En este sentido, la valoración de los recursos digitales permitió identificar las respuestas de aceptación por parte de los niños, no solo a través de la observación directa en el aula, sino soportada con instrumentos aplicados directamente a cada uno de ellos. De este análisis se obtuvo respuestas significativas, teniendo en cuenta la finalidad del estudio, “Generar estrategias

de mejoramiento de la práctica pedagógica en los procesos de la lectura y escritura (método: Yo juego y ¿tu?)” evidenciadas principalmente en las variables de diversión, creatividad y aprendizajes, que para el caso de la página Web WIX, puntuaron con el indicador “muy divertidos”; diversión 100%; Creatividad 100% y aprendizajes 100%. Elementos que dan muestra del mejoramiento de la práctica pedagógica en los procesos de lectura y escritura, permitiendo la creación de un ambiente de aprendizaje divertido, creativo, motivado donde la lúdica entra a fundamentar el proceso de enseñanza aprendizaje. (Ver Gráfica 19).

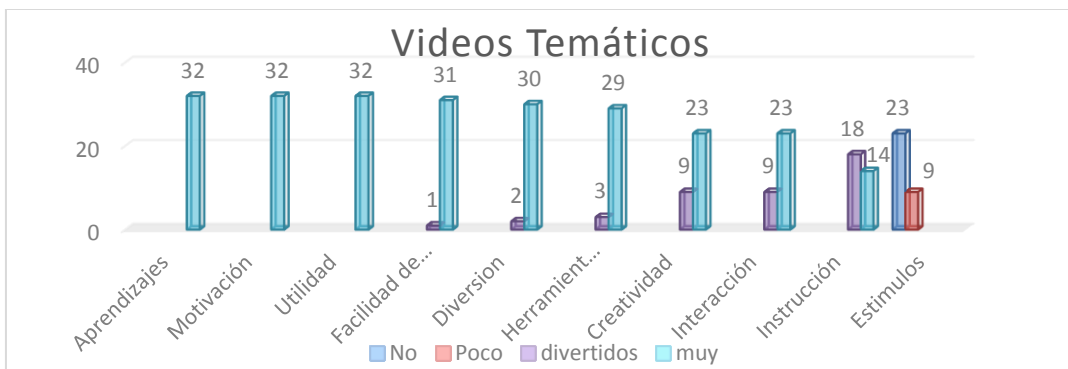


**Gráfica 19:** Valoración de los recursos – Página Web WIX

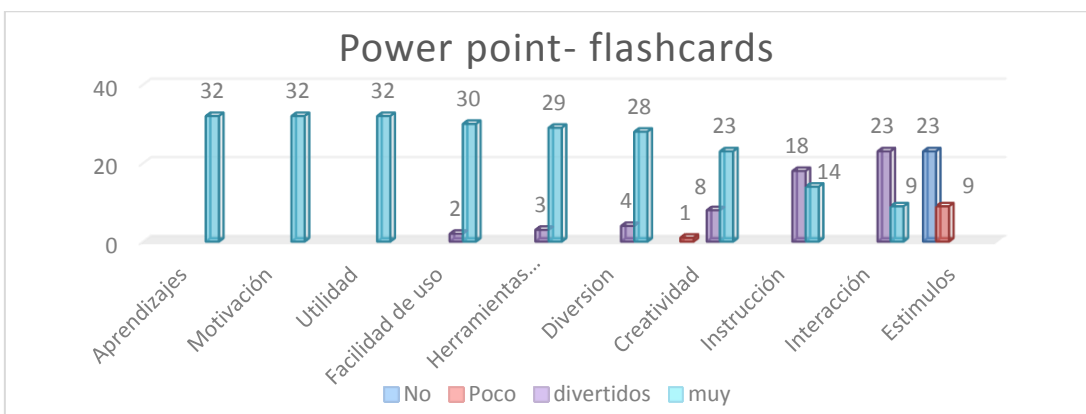


**Gráfica 20:** Valoración de recursos - Videos Powtoon

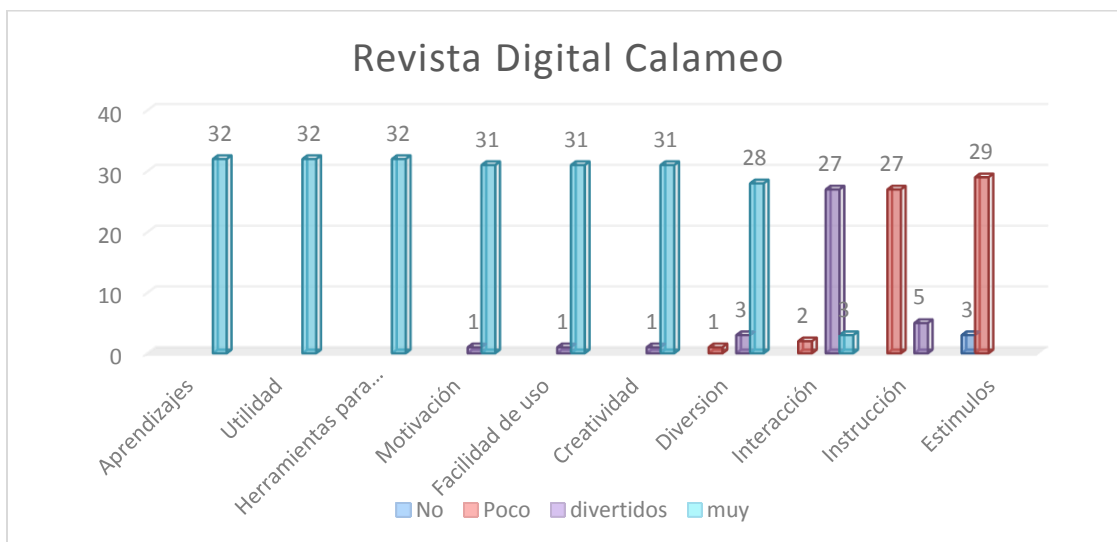




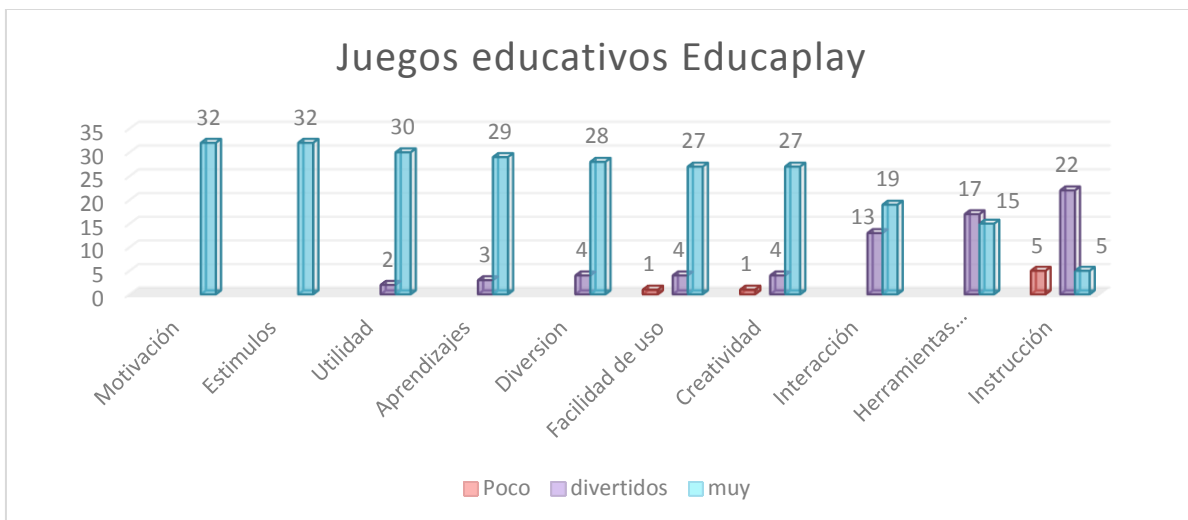
**Gráfica 21:** Valoración de los recursos – Videos Temáticos



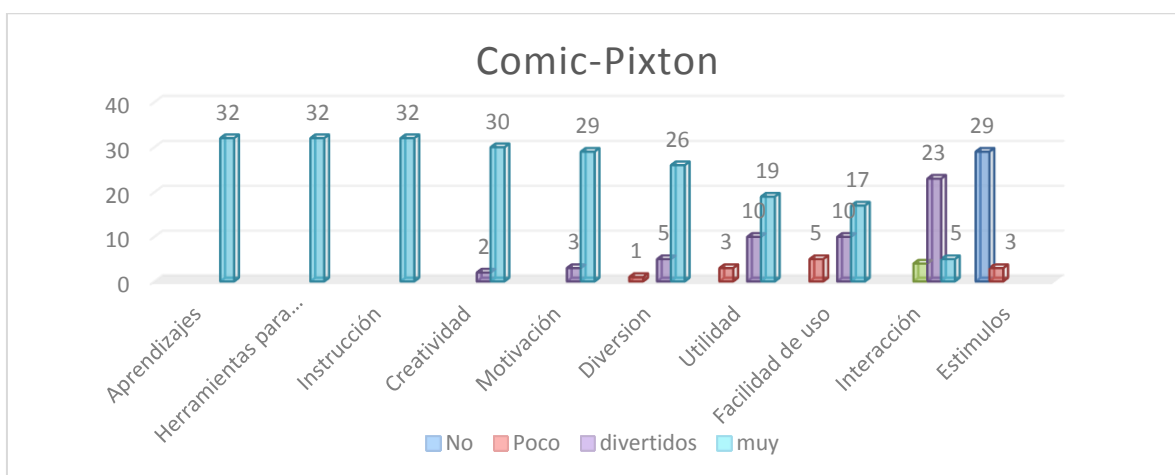
**Gráfica 22:** Valoración de los recursos - Flashcards



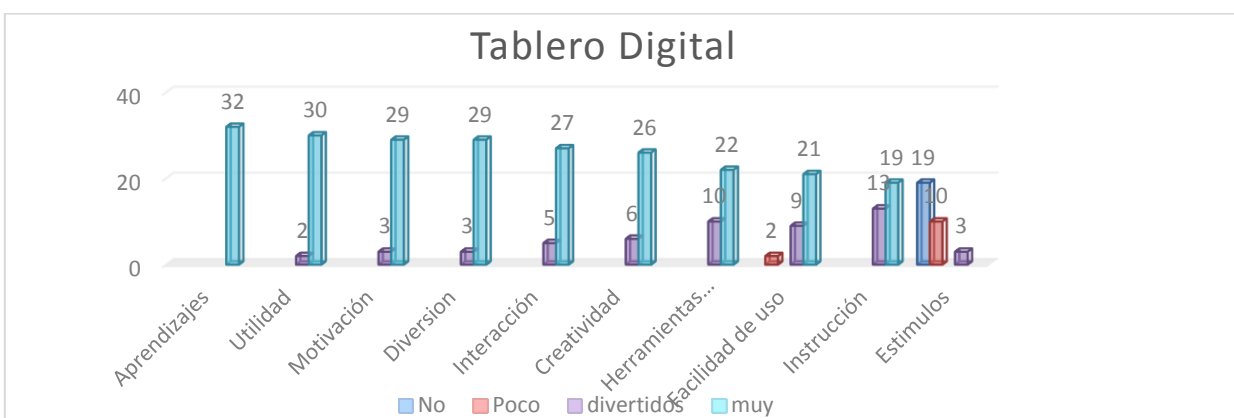
**Gráfica 23:** Valoración de los recursos – Revista Digital Calameo



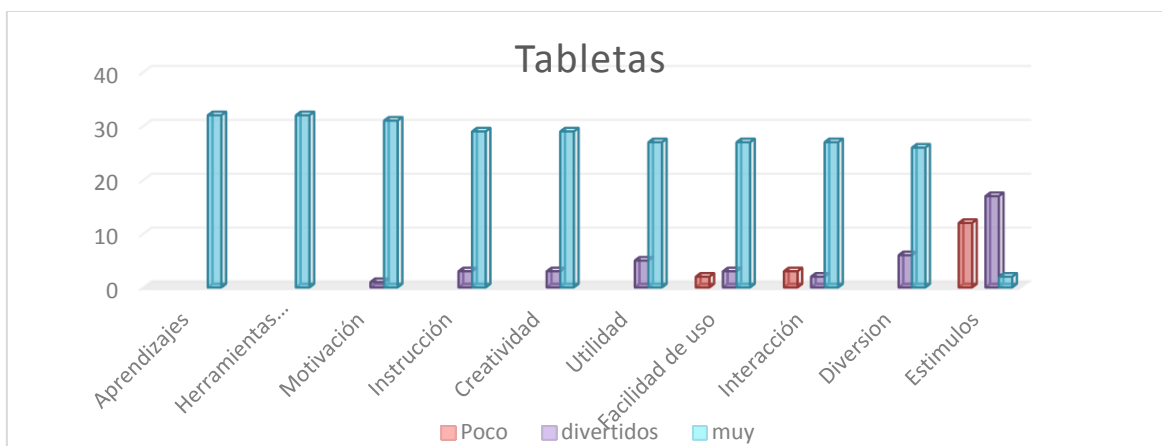
**Gráfica 24:** Valoración de los recursos - Educaplay



**Gráfica 25:** Valoración de los recursos – Comic Pixton



**Gráfica 26:** Valoración de los recursos – Tablero Digital



**Gráfica 27:** Valoración de los recursos – Tabletas

#### 10.2.2.1.1.2. Hallazgos Cualitativos

En la Institución Educativa Distrital Florentino González se logró diseñar un nuevo ambiente de aprendizaje en torno a la propuesta de investigación e innovación pedagógica: “*Aprende a leer y escribir disfrutando con Florin y Floriana*”, este proceso se desarrolló desde el enfoque del desarrollo humano para la enseñanza de la lectura y la escritura para los niños de grado primero a través de la implementación de las herramientas TIC; esta estrategia pedagógica complementó el método “Yo juego y ¿tú?” de Josefa Campo Romero, a partir del planteamiento de un proyecto de investigación donde se retomó la metodología que desarrolla dicha autora para la enseñanza de la lectura y la escritura, inicialmente en grado primero, siendo este un referente didáctico y conceptual para abordar la lectoescritura de los otros grados del ciclo I.

Se diseñaron materiales educativos digitales que se cargaron en la WIX <http://olgairegui79.wix.com/yo-juego-y-tu>, con el objetivo de tener los recursos en un solo sitio virtual que facilitó el acceso directo de los docentes, niños y padres de familias a los materiales. También se crean dentro de la propuesta virtual recursos didácticos que pueden ser imprimibles, para trabajar en diferentes escenarios escolares y comunitarios donde los docentes no tengan la

disponibilidad de recursos tecnológicos; lo anterior hace parte de la creación de herramientas virtuales (TIC) al alcance de quien lo necesite, trascendiendo los tradicionales ambientes de aprendizaje caracterizados por la imposibilidad de involucrar a las familias en el proceso lecto escritor de sus hijos, contar con recursos acordes al contexto socio cultural de las nuevas generaciones y propiciar la motivación y desacomodamiento de los docentes al experimentar con recursos más favorables en sus prácticas educativas lecto escritoras.

Para la enseñanza de la lectura y la escritura se incluyeron materiales educativos digitales como: cómic en Pixtón, videos en Powtoon, flashcards en video, juegos educativos en Educaplay, Tableros o plantillas para trabajar con el tablero digital o en físico, cartillas digitales en Calameo. La implementación de estas estrategias metodológicas digitales resultaron llamativas ya que incluían imagen, sonido, movimiento y color, también porque dieron la posibilidad de interactuar jugando entre compañeros, como en el caso de los juegos educativos de Educaplay.

Los niños y niñas demostraron mayor agrado y apropiación de los videos Powtoon, ya que su utilización permite alcanzar un elevado nivel de atención hasta los 30 minutos después de iniciada la actividad; vale la pena tener en cuenta y visibilizar este logro pues en diferentes situaciones niños y niñas diagnosticados con déficit de atención e hiperactividad, alcanzaron un elevado y permanente nivel de atención en el desarrollo de las actividades propuestas presentando excelentes resultados. (Ausubel, 1983) (Ver Ilustración 16)



**Ilustración 16:** Capturas de pantalla de página Web

**Fuente:** Elaboración propia

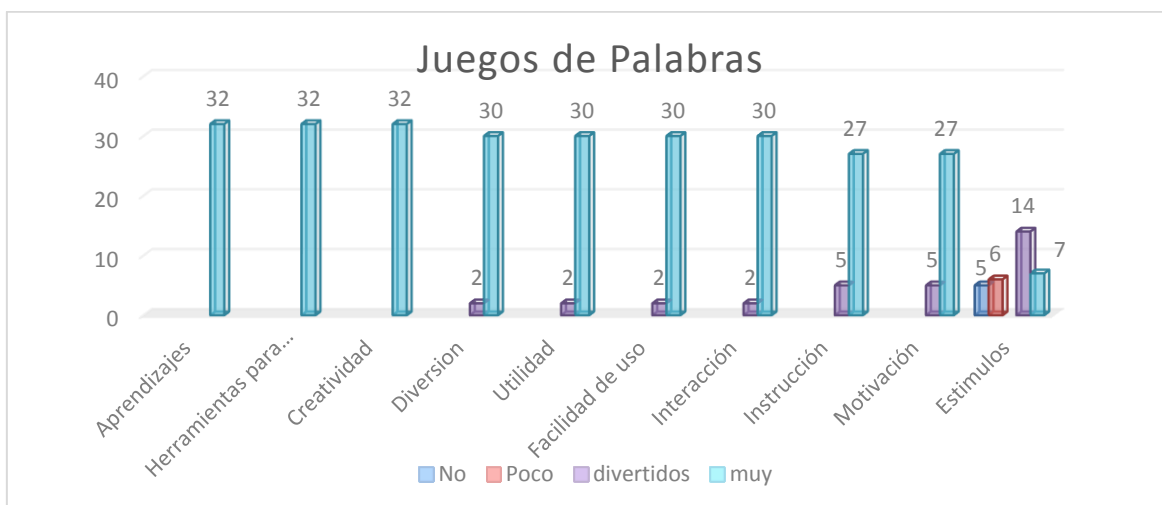
### 10.2.2.1.2. Categoría Recursos educativos físicos

#### 10.2.2.1.2.1. Hallazgos Cuantitativos

Además de las herramientas educativas digitales, se diseñaron recursos físicos que garantizaron la implementación del método cuando no se contó con la posibilidad del uso de internet. Para este ejercicio se elaboraron juegos de palabras y tableros físicos para cada uno de los niños y niñas del grado primero con la intencionalidad de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura teniendo en cuenta la ludo-pedagogía y la concordancia con el ambiente de aprendizaje propuesto en este estudio.

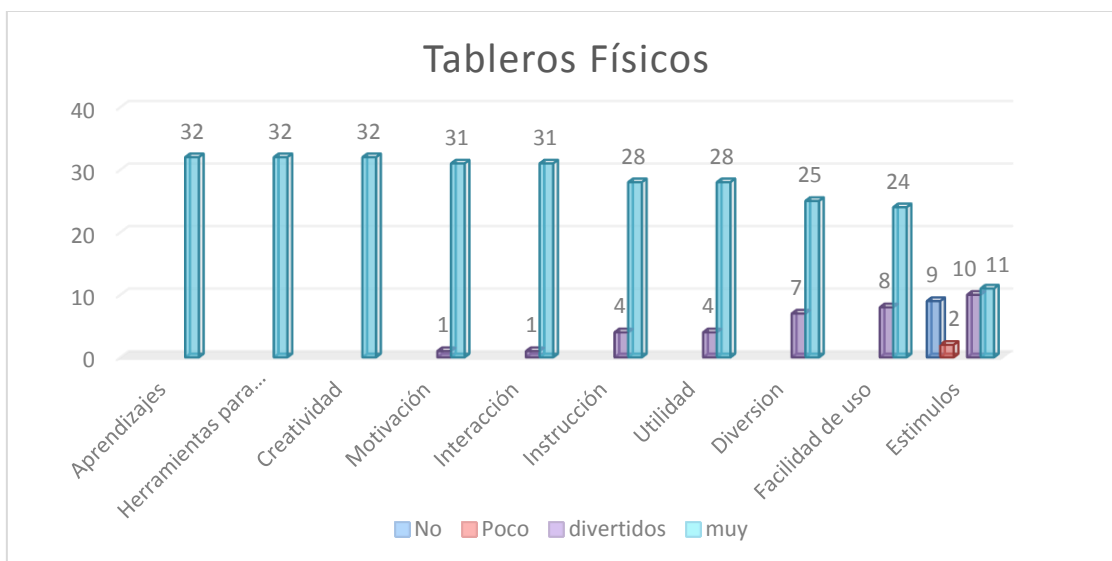
Las respuestas de los estudiantes en el instrumento de valoración de los recursos dieron muestra de la receptividad y aceptación de éstos; en el caso de los juegos de palabras, para el

indicador “muy divertido” se obtuvo: aprendizajes 100%; herramientas para diseñar 100%; creatividad 100% y diversión ,75%. Por lo tanto, se mantiene la tendencia con respecto a los materiales digitales. (Ver Gráfica 28)



**Gráfica 28:** Valoración de los recursos – Juego de palabras

Ahora bien, para el caso de los tableros físicos, los cuales fueron diseñados con sobres de acetato donde se trabajaban las actividades propuestas en la página web Wix, (recursos imprimibles, para facilitar la accesibilidad), se generó una herramienta de fácil diseño y acceso; además permitió la posibilidad de borrar el ejercicio las veces que fuera necesario debido a la utilización de marcadores borrables. La valoración de estos recursos para el indicador “muy divertidos” arrojó la siguiente información: aprendizajes 100%; herramientas para el diseño 100%; Creatividad 100%; Motivación 96,87%; Para este caso la diversión registra un 78,12%. A partir de estos resultados podríamos inferir que el uso de materiales educativos digitales genera mayor grado de diversión para los estudiantes. Campos, (1993) (Ver Gráfica 29).

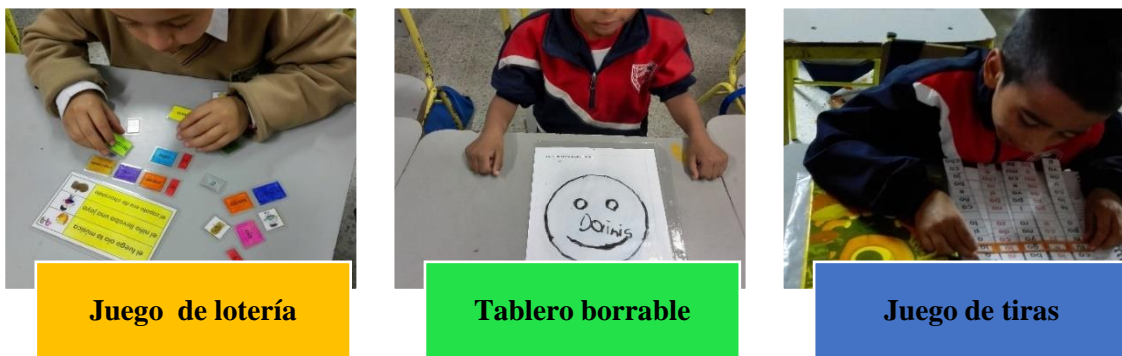


**Gráfica 29:** Valoración de los recursos – Tableros Físicos

#### 10.2.2.1.2.2. Hallazgos Cualitativos

Los recursos tecnológicos diseñados, implementados y puestos al servicio de la Institución educativa fueron los siguientes: Tablero Óptico Interactivo Movie go con lápiz Digital y cámara de captura de imagen, Modem Une Huawei portable, Portátil Compac CQ45, durante los primeros 3 meses de implementación; en el último mes se trabajó con Tabletas ZTE y Samsung (en visita al Centro ATICO- Universidad Javeriana). Teniendo en cuenta las dificultades que se tienen con relación a la conectividad, algunos de los recursos que se utilizaron en la implementación fueron de escritorio (material impreso, bajado de la página virtual) de esa manera no se ve frustrada la implementación del ambiente de aprendizaje.

Los tableros o plantillas diseñadas para fortalecer la motricidad, permitieron trabajar conjuntamente en las cartillas impresas, tableros didácticos borrables (impresión en bolsillo de acetato que permite escribir, borrar y reutilizar el material) y realizar un trabajo colaborativo con el tablero digital. (Ver Ilustración 17)



**Ilustración 17:** Recursos Educativos Físicos

**Fuente:** Elaboración propia

De la misma forma, las TIC se integraron al ambiente de aprendizaje del grado primero desde el diseño de los materiales educativos digitales, hasta la inclusión en el aula de recursos tecnológicos, generando procesos más dinámicos que dieron a los niños y a los docentes la posibilidad de interactuar con materiales y recursos que no se habían utilizado en su proceso de enseñanza - aprendizaje de la lectura y la escritura en la I.E.D. Florentino González. Prueba de ello fue como las “flashcards” (tarjetas multimedia) permitieron dar seguridad a niños que tienen dificultad en aprender las palabras o sílabas, en estos casos fue preciso realizar trabajo personalizado y proporcionar a cada niño material muy diferente en cuanto a tamaño, forma y color.

Dentro de los materiales educativos diseñados dentro del estudio como estrategia para el desarrollo del ambiente de aprendizaje se enumeran a continuación. Cabe resaltar que todos los materiales fueron implementados y evaluados en su totalidad; además de utilizar algunos en forma física para garantizar el proceso cuando no se contaba con el acceso a internet.

- Cuento – Pixtón. (Ver Anexo 17)

Adaptación animales, adaptación plantas, adaptación universo

- Tableros: (Ver Fotografías 3 y 4)



Reconocimiento y desarrollo motriz. (Ver Anexo 18)

Desarrollo motriz. (Ver Anexo 19)

Discriminación visual y auditiva. (Ver Anexo 20)

Reconocimiento de vocales. (Ver Anexo 21)

Reconocimiento de las frases. (Ver Anexo 22)

Reconocimiento de palabras. (Ver Anexo 23)

Banco de palabras. (Ver Anexo 24)

Banco de palabras: (de generalización de las sílabas, banco de sílabas directas).

- Videos Powtoon: (el fuego oía la música, el niño llevaba una joya, el zapato era de chocolate, banco de palabras, animales banco de palabras). (Ver Fotografía 1 y 2)
- Cartilla digital – Calameo
- Juegos educativos digitales – Educaplay. (Ver Fotografías 5 y 6)

Video quiz: (el niño llevaba una joya, el fuego oía la música, el zapato era de chocolate)

Ordenar palabras frase 1

Ordenar palabras frase 2

Ordenar palabras frase 3

Mapas Interactivos: (el tesoro hallado por Florin y Floriana, banco de palabras)

- Juegos Educativos:

Loterías. (Ver Anexo 25)

Dado, domino. (Ver Anexo 26)

Juego de las tiras. (Ver Anexo 27)

- Página Web – WIX. (Ver Fotografías 7 y 8)

## 11. Conclusiones

El ejercicio de diseño e implementación de un ambiente de aprendizaje integrando las TIC al método “Yo juego, ¿y tú?”, para la enseñanza de la lectura y la escritura, desde el enfoque del desarrollo humano para los niños de grado primero de la Institución Educativa Distrital Florentino González, se desarrolló a través de la creación de nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura, evidenciando que los niños y niñas adquirieron el código lector en un menor tiempo, con mayor motivación y aprehensión del método, experiencia que se posibilita por los materiales educativos digitales que vincularon la exploración de los sentidos en la práctica pedagógica. Por lo tanto, el estímulo que generó el audio, la imagen y el movimiento, permitió dimensionar el alcance del método del aprendizaje significativo y las TIC como mediadoras del proceso, ya que permite un ejercicio académico de fácil acceso, comprensión y adquisición del código lector a niños, niñas con dificultades en el aprendizaje, específicamente en procesos cognitivo básicos de la atención. Es decir, la inmersión de las TIC en el desarrollo del método, mejora los niveles de atención, concentración y memoria, procesos básicos para el aprendizaje.

En la Institución Educativa Distrital Florentino González se desarrolló este trabajo de investigación orientado a los estudiantes del primer ciclo escolar desde un proceso donde se integrarán los conocimientos, las habilidades, las capacidades, las actitudes, para la apropiación y fortalecimiento de la lectura y la escritura; esto implicó el diseño, implementación y seguimiento de una propuesta innovadora dentro del contexto, donde los cambios que emergen en la sociedad requieren una mirada alternativa y de transformación de las dinámicas en que se desarrolla la enseñanza, ya que las relaciones, la interacción y la cotidianidad están mediadas por estos cambios, cambios entre los que se encuentran los avances tecnológicos, en este sentido, la propuesta ha

posibilitado el desarrollo académico en contexto, reconociendo la importancia de un aprendizaje significativo y en este proceso una vinculación de las cotidianidades de los estudiantes en el ejercicio académico, que les permita ser protagonistas de sus procesos y puedan tener herramientas para construir nuevos aprendizajes. Para los estudiantes la Ludo pedagogía que se da en la propuesta que hace también parte del perfil institucional, es un criterio que les permite la adquisición del código lector de manera significativa.

Además, desde los diferentes ejercicios de reflexión e intervención en la práctica pedagógica se apropió una nueva concepción de aprendizaje en el “quehacer” docente desde la implementación de ambientes adecuados que se definen en el PEI (2009) de la I.E.D. Florentino González desde la reorganización curricular por ciclos; estos ambientes de aprendizaje articularon los sujetos, las necesidades y los contextos a la luz de nuevas propuestas didácticas que permitieron generar condiciones y nuevas perspectivas de aprendizaje mediante el fomento de la reflexión y la creatividad, sugiriendo espacios de reconocimiento individual, colectivo y de apropiación de experiencias significativas para la vida de los sujetos.

Las TIC fueron una alternativa para ampliar la ZDP ya que permitieron ofrecer a los estudiantes información que ellos utilizaron posteriormente en la solución de tareas sin el acompañamiento del docente y posibilitaron con los recursos multimedia (con texto, video, imagen, sonido y animación) que los niños pasaran de una zona de desarrollo temporal a una zona de desempeño potencial.

Esta práctica pedagógica no solo implicó pensar los procesos de pensamiento, sino también exigió la vinculación de la dimensión afectiva para enriquecer y hacer significativa la teoría de la experiencia en los niños y niñas. En este sentido afirma Ausubel (1983) que lo menos importante

es tener una cantidad de conocimientos teóricos dominados y sí no por el contrario, fijar la mirada en los conceptos y proposiciones que maneja y su estabilidad emocional.

Persiste la necesidad de involucrar a los padres más fácilmente al proceso, evitando así que se entorpezca el proceso de algunos estudiantes, pese a que se trabajó en este aspecto los padres se muestran desinteresados y poco comprometidos con el desarrollo lecto escritor de sus hijos; es necesario un ejercicio académico que se complemente permanentemente con el trabajo extracurricular, procesos que aún se dificultan por el poco interés de los padres de familia en estos procesos; sin embargo la propuesta se plantea dentro de un ejercicio innovador y con proyección de trascender el aula, por lo tanto, puede plantearse como una estrategia para la alfabetización de adultos, ya que el acceso a las TIC por parte de la población adulta es alto, tal como se evidenció en el diagnóstico de recursos TIC que se aplicó al inicio del desarrollo de la propuesta investigativa.

Esta propuesta puede ser un referente para la integración de TIC en otros ambientes de aprendizajes y contextos donde el docente se convierta en un mediador del desarrollo del aprendizaje, es decir, la acción pedagógica se recree en el aula como un acompañamiento para que los estudiantes sean los protagonistas de sus procesos de aprendizaje y, es en esta acción específica donde se produce un aprendizaje significativo, donde la relación no se establece de forma vertical, sino por el contrario, la horizontalidad es un factor necesario para la práctica educativa dentro del aula.

Esta propuesta lecto escritora de sistematización e innovación pedagógica pretendió realizar aportes significativos al PEI institucional, particularmente al Proyecto Talentos y al enfoque del área de humanidades para la enseñanza de la lengua castellana, generando una comprensión nueva y documentada de los problemas relacionados con las didácticas aplicadas a los procesos lecto

escritores e implementación de diversas estrategias ludo pedagógicas que brindan solución a las problemáticas que aborda la investigación. Por lo tanto el abordaje de las TIC ofrece un sin número de estrategias para implementar prácticas pedagógicas más contextualizadas, eficaces y divertidas, pues tienen en cuenta la dimensión cognitiva en la exploración en otras áreas de la ludo-Sofía y desde la dimensión físico-creativa potencia el trabajo de la ludo-motricidad; también abarca la dimensión socio-afectiva que transversaliza la interacción de la comunidad educativa en todos los Ciclos y puede fortalecer la ludo-creatividad, aportando así al desarrollo de todo tipo de habilidades sociales.

Por las anteriores razones se puede afirmar, que esta propuesta de investigación pedagógica diseñada por una Maestra que se atreve a plantear una lectura crítica y propositiva de una problemática concreta de su realidad, defendiendo una apuesta ética y pedagógica de grandes alcances, tiene soportes académicos suficientes para generar una nueva metodología de la enseñanza y el aprendizaje no solamente en el campo de la lectoescritura del Ciclo I, sino para toda la I.E.D. Florentino González.

## Recomendaciones

Los maestros difícilmente sistematizan la práctica pedagógica, por lo que resulta más complejo llevar a cabo las continuidades de los procesos que se desarrollan, ya que no existe un ejercicio sistemático y riguroso que permita orientar los desarrollos académicos.

Es importante reconocer las falencias dentro del aula de clases en la educación escolar, ya que el número de estudiantes por salón dificulta la aplicación de enfoques de aprendizaje significativo, ya que la acción pedagógica significativa requiere la presencia permanente, la cercanía y la construcción dialógica.

El acompañamiento extracurricular es un mecanismo de refuerzo y fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas en edad escolar, además permite el afianzamiento de lazos socio afectivos, por lo que recobra vital importancia para el aprendizaje; sin embargo, algunos padres y madres de familia no realizan esta labor de la forma en que se espera, ya que siguen transmitiendo las formas tradicionales de la enseñanza, es decir, en ocasiones pasaron por alto el método y llevaron a los niños a las formas silábicas de adquirir el código lector.

Es importante vincular a los padres y madres de familia en el desarrollo del método, buscando fortalecer la práctica pedagógica.

## 12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldana Talero, S. E. (2012). El podcasts en la enseñanza de la lectoescritura. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(37), 9-26.

Almenara, J. C. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas*, 21(45), 5-19.

Ausubel, D. (1960). The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material. *Journal of Educational Psychology*.

Ausubel, D. (1983). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. CEIF.

Briceño, M. T. (2009). Andrés quiere una mascota: libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de primer grado. In *Anales de la Universidad Metropolitana* (Vol. 9, No. 1, pp. 31-46). Universidad Metropolitana.

Briones, G. (1982). *Métodos y técnicas de investigación en Ciencias Sociales*. Trillas, México.

Briones, G (1995). *La Investigación en el Aula y en la Escuela 2*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

Briones, G. (1995). *La Investigación Social y Educativa 1*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

Campos, J. (1993). *Yo Juego, ¿y Tú?* Málaga: Aljibe.

Congreso de La República de Colombia (1994). *Ley General de Educación 115*.

Da Silva, J., & Ray, G. (2005). Diseño de un sitio Web para apoyar al docente de educación inicial en la enseñanza de la lectura y la escritura con enfoque funcional. Trabajo de Grado. Universidad Metropolitana.

DECRETO 2082. (15 de Julio de 2014). Alcaldía de Bogotá. Obtenido de Alcaldía de Bogotá:  
<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=1519>

Del Río, B. P. (2011). Las TIC en los juegos infantiles educativos. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, (16), 2-19.

Delors, J. (1996). Los cuatro pilares de la educación. En J. Delors, *La Educación Encierra un Tesoro* (págs. 91-103). Santillana.

Ferreiro, E. & Teberosky A. (1980). *Los sistemas de escritura en el niño*. Siglo XXI. México.

Flores, C. A., & Martín, M. (2006). El aprendizaje de la lectura y escritura en educación inicial. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7(1), 69.

Fundación Universitaria de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. (2001). *CONSTITUCIÓN POLITICA DE COLOMBIA*. Bogotá: Colecciones Estudios de Derecho.

Gaona, J. M. L. M. (2013). La metodología docente digital como factor clave en el rendimiento del proceso de enseñanza–aprendizaje de la lectoescritura en niños de primer grado de EEB en Asunción, Paraguay. *Propuesta de un programa de intervención digital para alumnos de las primeras etapas educativas. Revista internacional de audición y lenguaje, logopedia, apoyo a la integración y multiculturalidad.*, 78.

Garassini, M. E. (2005). Incorporación de la informática en la educación inicial en Venezuela. *Acción Pedagógica*, 14(1), 82-93.

Garassini, M. E. (2007). Diseño de un software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (30), 49-60.

Garassini, M. E. (2007). *Pixel-Bit*. Obtenido de *Pixel-Bit*:  
<http://redalyc2.uaemex.mx/articulo.oa?id=36803005>



Garassini, M. E., & Cabero Almenara, J. (2006). Uso de medios didácticos para el desarrollo del lenguaje escrito en niños preescolares. *Cuadernos Unimetanos*, (6), 36-43.

García, G. (2009). LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA EN EL DISTRITO CAPITAL: ORIENTACIONES PARA LA REORGANIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA POR CICLOS PROYECTO SED-UNAL-III GRUPO DE TRABAJO. Bogotá.

González,Ospina&Hernández. (15 de Julio de 2014). Red Académica. Obtenido de Red Académica:[http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas\\_educativas/ciclos/cartillas\\_ambientes\\_aprendizaje/vol1.pdf](http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas_educativas/ciclos/cartillas_ambientes_aprendizaje/vol1.pdf)

Grosman, P. L. (2008). Ser competente en tecnología: una necesidad para el desarrollo. MEN. Bogotá.

Guardia, A. (15 de Julio de 2014). Red Académica. Obtenido de Red Académica:  
[http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas\\_educativas/ciclos/cartillas\\_ambientes\\_aprendizaje/vol3.pdf](http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas_educativas/ciclos/cartillas_ambientes_aprendizaje/vol3.pdf)

Henaó Álvarez, O. (2009). Evidencias de la investigación sobre el impacto de las tecnologías de información y comunicación en la enseñanza de la lecto-escritura. *Revista educación y pedagogía*, 18(44).

Hernández, et al. (2010). Metodología de la investigación. México D.F: Mc Graw Hill.

Hernández,Fernández&Baptista. (2010). Metodología de la investigación Quinta edición. México D.F: Mc Graw Hill.

Iafrancesco, G. (2003). La investigación en Educación y Pedagogía Fundamentos y Técnicas. Bogotá: Magisterio.

- Iriarte Diazgranados, F. (2011). Incorporación de TIC en las actividades cotidianas del aula: una experiencia en escuela de provincia. *Zona Próxima*, (7).
- Jaramillo, P. (2005). Uso de tecnologías de información en el aula: ¿Qué saben hacer los niños con los computadores y la información? *Revista de estudios sociales*, (20), 27-44.
- Jaramillo, P., Castañeda, P., & Pimienta, M. (2009). Qué hacer con la tecnología en el aula: inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar. *Educación y educadores*, 12(2), 159-179.
- Martínez, J. L., & García, L. G. (2003). Un programa informático de acceso a la lectoescritura en una escuela para todos. *Agora digital*, (5), 3.
- Miranda-Pinto, M. S., & Osorio, A. J. (2008). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace@ rcacomum. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(9), 7.
- Marqués Graells, P. (2006). El papel de las TIC en el proceso de lectoescritura. Leer y escribir en la escuela... a golpe de clic.
- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2015). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta colombiana de psicología*, 9(1), 25-40.
- Moreira, M. A. (2014). Innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *inasp*, 1(4), 1-14.
- Orduna, G. & Naval, C. (2001). Educación para el desarrollo humano, educación como ayuda del crecimiento.

- Padilla, M. O., Becerra, J., Vega, K., Sierra, P., & Cassiani, Y. (2010). Madurez para la lectoescritura en niños/as de instituciones con diferentes estratos socioeconómicos. *Psicogente*, 13(23), 107-130.
- Pedroza Cortés, G. Y., & Rojas Clavijo, M. A. (2011). *Leo y Escribo Navegando*.
- Piaget, J. (2007). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Editorial Crítica. España.
- Reorganización Curricular por ciclos. (15 de Julio de 2014). Red Académica. Obtenido de Red Académica:  
[http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas\\_educativas/ciclos/Cartilla\\_Reorganizacion\\_Curricular%20por\\_ciclos\\_2da\\_Edicion.pdf](http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas_educativas/ciclos/Cartilla_Reorganizacion_Curricular%20por_ciclos_2da_Edicion.pdf)
- Unesco. (2014) *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación*.  
<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/browse/9/>.
- Universidad Kennedy. (22 de Julio de 2014). Obtenido de Universidad Kennedy:  
<https://www.kennedy.edu.ar/DocsDep18/Corrientes%20Psicol%C3%B3gicas%20II/Enfoque%20constructivista%20de%20Piaget.pdf>
- Utemvirtual. (22 de Julio de 2014). Obtenido de Utemvirtual:  
[http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid\\_745/contenidos\\_arc/39247\\_david\\_ausubel.pdf](http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39247_david_ausubel.pdf)
- Valdivieso, D. L. B. (2000). Los procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura inicial. *Pensamiento Educativo Volumen 27* p.p 49-68
- Vázquez, Y. A. (2001). Educación basada en competencias. *Revista de educación Nueva época*, 1-29.

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Grijalbo  
Barcelona.

Video "Usos constructivos e instructivos de las TIC en el aula" por Jordi Adel

<http://youtu.be/3I0cvGXAdok>

Video Educación en el siglo XXI. Nuevas necesidades ¿nuevos retos?

<http://youtu.be/L6MNTXi82GM>

Video Especialización Docente en Educación y TIC <http://youtu.be/FuehKuv0gU8>

Video INVESTIGACIÓN: Técnicas de Elaboración del Instrumento y recolección de datos

<http://youtu.be/H4RN0xO06lQ>

Video Mapa conceptual de Investigación Cualitativa <http://youtu.be/e3aqE5uVF10>



**Anexo 2: Cuento****El tesoro hallado por Florin y Floriana**

Hace mucho tiempo, la Tierra, era un inmenso bosque, en el centro del cual había un enorme fuego. Un día comenzó a nevar y al caer los copos de nieve en la tierra, se oía una linda música. **El fuego oía la música** al tiempo que se iba apagando y así poco a poco se apagó y al lado de él aparecieron un niño y una niña llamados Florin y Floriana.

Los niños estaban dormidos; pero como la música no dejaba de sonar se despertaron y quisieron saber de dónde procedía. Empezaron a andar por el bosque y anduvieron y anduvieron hasta que llegaron a una cueva. El niño entró y vio que la música salía de una joya, Florin la cogió y se la llevó; entonces **¡el niño llevaba una joya!**

De pronto, después de andar tanto, empezaron a sentir hambre, mucha hambre. Tenían tanta hambre que Floriana comenzó a chupar su zapato y al tocar el zapato con la boca se dio cuenta de que **el zapato era de chocolate** y se puso muy contenta.

Desde aquel día los niños vivieron felices en el bosque con su música, su joya y su zapato de chocolate y además compartía este tesoro con sus amiguitos, los juguetes.

*Adaptación por: Olga Lucía Iregui Quevedo*

Anexo 3: Guía de diagnóstico p1

FORMATO PARA ACTIVIDADES DE CLASE		
ASIGNATURA: Lengua Castellana	DOCENTE: Olga Lucía Iregui Quevedo	
ESTUDIANTE: Erick Santiago	CURSO: 102	FECHA: 03 FEB 2015
		10 FEB 2015

Relaciona



Completa

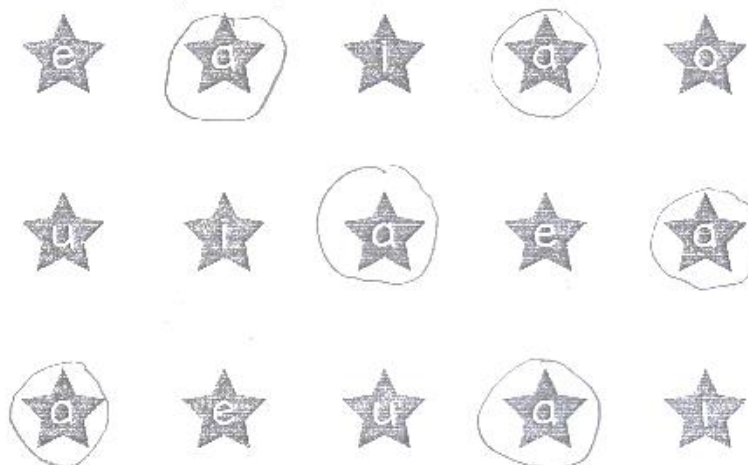
a e i o u a e i o u  
 a e i o u a e i o u

Elaborado por: Olga Lucía Iregui Quevedo

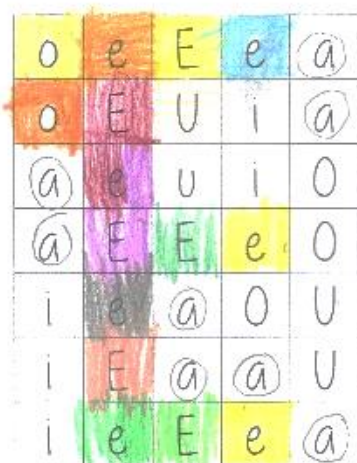


## Anexo 4: Guía de diagnóstico p2

Encierra las estrellas que contengan la vocal a



Colorea los cuadrados que tengan la letra e



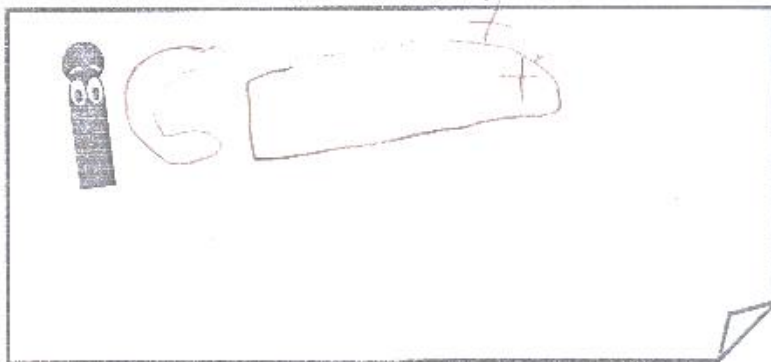
Elaborado por: Olga Lucía Iregui Quevedo





Anexo 5: Guía de diagnóstico p3

Dibuja 3 objetos cuyo nombre comience con la vocal i



Une la letra O con los dibujos que inicien con O

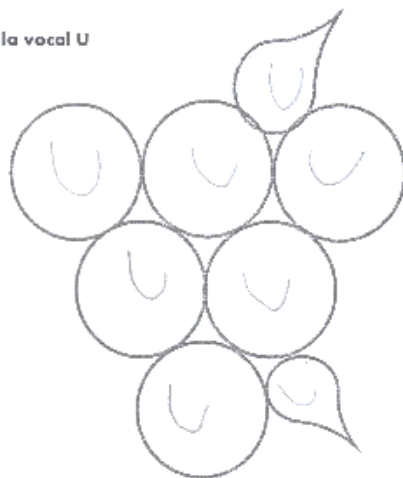


Elaborado por: Olga Lucía Iregui Quevedo

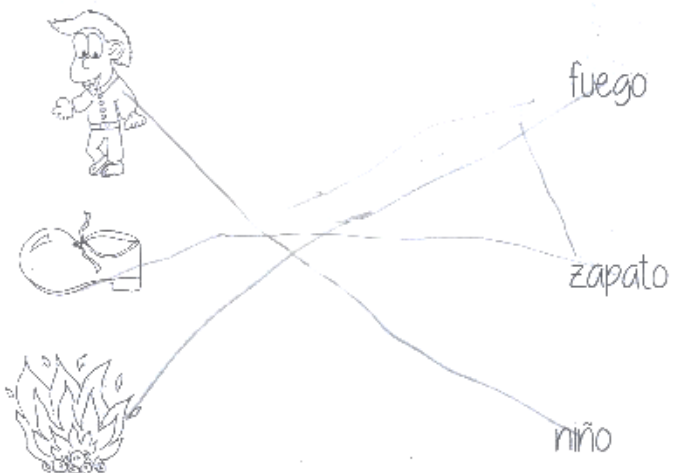


## Anexo 6: Guía de diagnóstico p4

Escribe en las uvas la vocal U



Escucha la palabra y relaciona con el dibujo

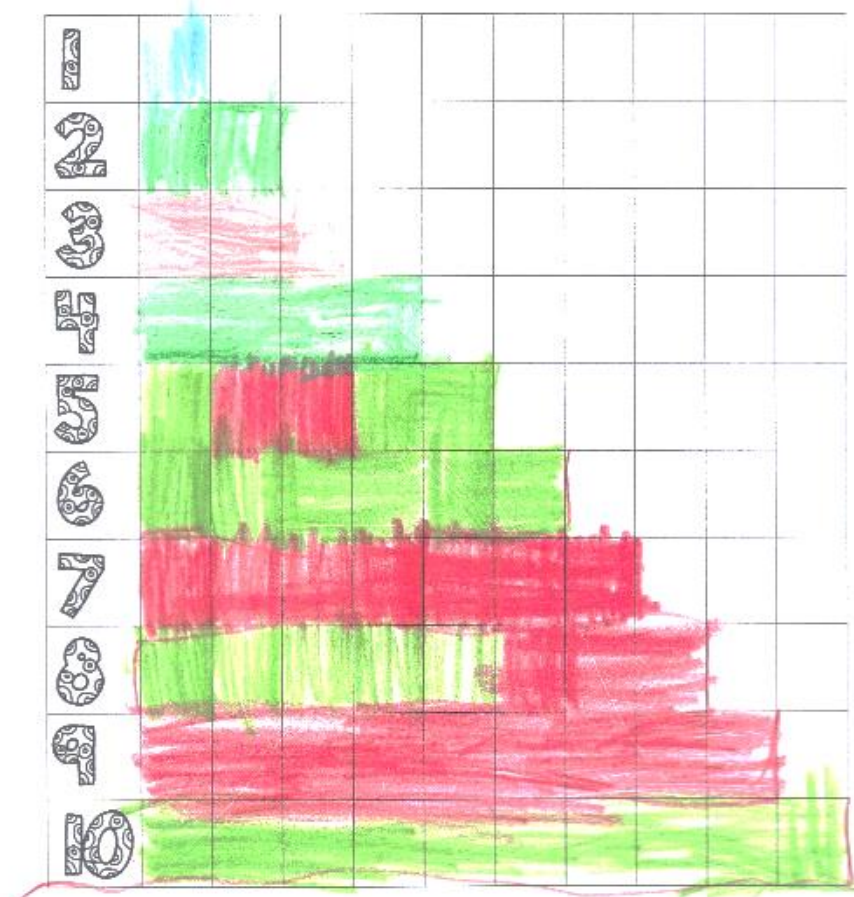


Elaborado por: Olga Lucía Iregui Quevedo



Anexo 7: Guía de diagnóstico p5

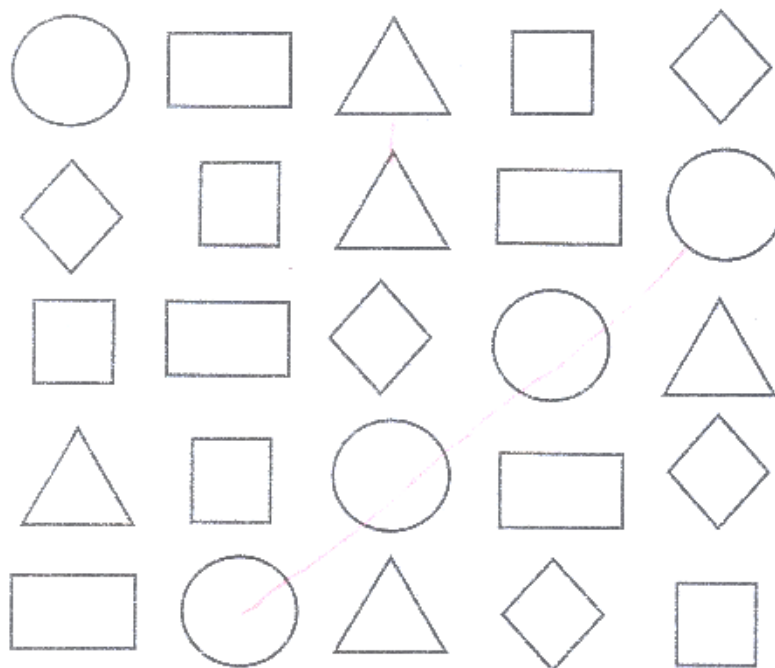
Colorea los cuadros de acuerdo al número



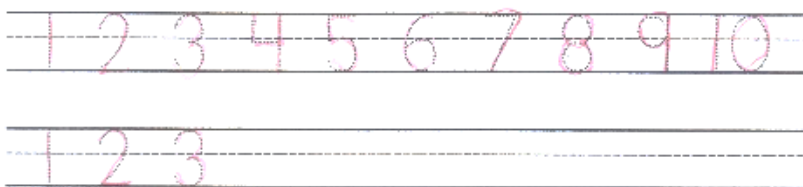
Elaborado por: Olga Lucia Iregui Quevedo 

Anexo 8: Guía de diagnóstico p6

Colorea como se indica





Sigue la secuencia



Elaborado por: Olga Lucía Iregui Quevedo



## Anexo 9: Encuesta Recursos y uso de TIC

	<b>Universidad de La Sabana</b>	<b>ENCUESTA RECURSOS Y USO DE TIC</b>	
12 FEB 2015			
<p><b>Objetivo:</b> Tener conocimiento de los recursos tecnológicos con los que cuentan los estudiantes en sus hogares, y así poder dar utilidad a los recursos diseñados para el ambiente de aprendizaje, con el acompañamiento de los padres de familia.</p>			
<p><b>PARA PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES 102 JM</b>  <b>DIAGNÓSTICO SOCIO-ECONOMICO</b></p>			
<p>Lea con atención las siguientes preguntas y marque la respuesta correcta de acuerdo a su realidad</p>			
<p>1. ¿Sabe qué significan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Si</p> <p><input type="checkbox"/> No</p> <p><input type="checkbox"/> No responde</p>			
<p>2. ¿Con cuáles de los siguientes equipos se cuentan en el hogar?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Televisor a color</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DVD</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Computador para uso del hogar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Computador portátil</p> <p><input type="checkbox"/> Impresora</p> <p><input type="checkbox"/> Escáner</p> <p><input type="checkbox"/> Tableta</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Teléfonos móviles</p> <p><input type="checkbox"/> Otro <span style="float: right;">Cuál _____</span></p>			
<p>3. ¿Cuáles son los usos que se le dan a los equipos mencionados anteriormente en su hogar?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Realizar tareas en procesadores de texto como Word</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Buscar y navegar por internet</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Revisar el correo electrónico</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Subir y bajar imágenes de internet</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Para el entretenimiento</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Utilizar las redes sociales y aplicaciones</p>			
<p>4. Utilizan Internet</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Si</p> <p><input type="checkbox"/> No</p> <p><input type="checkbox"/> No responde</p> <p>Si la respuesta es SI ¿Para qué lo utilizan?</p> <p style="font-family: cursive;">hacer tareas, consultas, citas eps, correos. música.</p>			
ENCUESTA RECURSOS Y USO DE TIC		ELABORADO POR: OLGA LUCIA IREGUI QUEVEDO	

Anexo 10: Encuesta Recursos y uso de TIC 2

ENCUESTA RECURSOS Y USO DE TIC

5. En su hogar se cuenta con servicio de Internet

Si

No

No responde

Si la respuesta es NO, dónde acceden a Internet

---

6. Se le facilita y/o el maneja Word, Excel y Power Point

Si

No

Algunos de ellos

Ninguno de las anteriores

ENCUESTA RECURSOS Y USO DE TIC

ELABORADO POR: OLGA LUCIA IREGUI QUEVEDO

## Anexo 11: Seguimiento de aprendizaje

 Universidad de <b>La Sabana</b>	<b>FORMATO DE SEGUIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>	
--	---	---

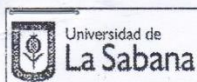
Objetivo: Realizar proceso de seguimiento o monitoreo al proceso de aprendizaje de los estudiantes

NOMBRE ESTUDIANTE:	Allison Valeska Moya Daza	
EDAD:	6 años	FECHA DE INICIO: 02 FEB 2015
CURSO:	102	FECHA DE FINALIZACIÓN: 19 JUN 2015

HABILIDADES PARA LA LECTURA Y LA ESCRITURA	PRIMER PERIODO ACADÉMICO			SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO		
	☺ Lo logra	☹ En proceso	☹ No lo logra	☺ Lo logra	☹ En proceso	☹ No lo logra
<b>MOTIVACIÓN</b>						
1. Reconoce el personaje del cuento	X			X		
2. Representa el cuento por medio de dibujos	X			X		
3. Identifica la música que hace parte del cuento (cantándola o interpretándola)	X			X		
4. Reconoce los elementos principales del cuento (fuego, música, niño, joya, zapato, chocolate) Desde lo visual y lo auditivo.		X		X		
5. Identifica el contexto donde se recrea la historia	X			X		
<b>CREATIVIDAD</b>						
1. Construye con las palabras la frase que tiene de referente	X			X		
2. Construye una nueva oración a partir de las palabras asignadas		X		X		
3. Crea una narración utilizando las imágenes asignadas	X			X		
4. Construye una frase a partir de la imagen visualizada		X		X		
5. Crea palabras nuevas a partir de fonemas		X		X		
<b>MEMORIA</b>						
1. Identifica los fonemas abordados con anterioridad		X			X	
2. Asocia de palabra - imagen	X			X		
3. Asocia grafiema - fonema			X	X		
4. Relaciona los conceptos con nuevos aprendizajes	X			X		
5. Elabora conceptos y definiciones utilizando los aprendizajes previos	X			X		
<b>GENERALIZACIÓN</b>						
1. Reconocimiento palabra - imagen	X			X		
2. Reconocimiento de sílabas - palabras		X		X		
3. Completa palabras con las sílabas dadas		X		X		
4. Representa imagen según palabra dada		X		X		
5. Completa la frase según el modelo dado	X			X		
<b>DISCRIMINACIÓN</b>						
1. Identifica una palabra dentro de la frase	X			X		
2. Reconoce una sílaba dentro de la palabra		X		X		
3. Identifica los grafemas de la palabra dada			X		X	
4. Identifica las mayúsculas de una frase dada			X		X	
5. Reconoce ejes temáticos trabajados	X			X		

**OBSERVACIONES:**  
 Allison, estudiante con falta de acompañamiento familiar vive con su padre, quien se esfuerza en suplir sus carencias afectivas, pero ella no cuenta con una persona que le oriente y lo refuerce el trabajo extra-escolar.  
 Remisión a orientación.

## Anexo 12: Escala de valoración de recursos



## ESCALA DE VALORACIÓN DE RECURSOS



Objetivo: Evaluar la pertinencia de los recursos TIC en el desarrollo del ambiente de aprendizaje.

PARA LA MUESTRA DE ESTUDIANTES DEL GRADO 102 JM

Wix

NOMBRE ESTUDIANTE: Joel Stiven Anzola



EDAD: 6 años CURSO: 102 FECHA: 11 JUN 2015

A continuación voy a mencionarte algunos descriptores que determinan el agrado que tienes hacia los recursos TIC con los que has trabajado durante este tiempo.

Descriptor de calidad					
1. Diversión	No divertidos	Poco divertidos	Ni divertidos Ni no divertidos	Divertidos	Muy divertidos
2. Facilidad de uso	No fáciles	Poco fáciles	Ni fáciles ni no fáciles	Fáciles	Muy fáciles
3. Creatividad	No creativos	Poco creativos	Ni creativos ni no creativos	Creativos	Muy creativos
4. Motivación	No motivantes	Poco motivantes	Ni motivantes ni no motivantes	Motivantes	Muy motivantes
5. Utilidad	No son útiles	Poco útiles	Ni útiles ni no útiles	Útiles	Muy útiles
6. Interacción	No interactivos	Poco interactivos	Ni interactivos ni no interactivos	Interactivos	Muy interactivos
7. Estímulos (premio)	No hay estímulos	Poco estímulos	Ni estímulos ni no estímulos	Estímulos	Muchos estímulos
8. Instrucciones	No hay instrucciones	Pocas instrucciones	Ni instrucciones ni no instrucciones	Instrucciones	Suficientes instrucciones
9. Aprendizajes	No hay aprendizajes	Hay poco aprendizajes	Ni aprendizajes ni no aprendizajes	Hay aprendizajes	Hay muchos aprendizajes
10. Herramientas para diseñar, crear y construir	No hay herramientas	Pocas herramientas	Ni herramientas ni no herramientas	Herramientas	Suficientes herramientas



## Anexo 13: Diario de campo

 Universidad de <b>La Sabana</b>	<b>FORMATO DE DIARIO DE CAMPO OBSERVACIÓN CUALITATIVA</b>	
--	---	---

**Objetivo:** Describir las características y los perfiles de los estudiantes y/o docente, grupo, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno del ambiente de aprendizaje.

Sitio de la observación: _____	Fecha: _____
Nombre del observador: Docente Investigador - Olga Lucia Iregui Quevedo	
Tipo de observación: _____	
Hora de Inicio: _____	Hora de Finalización: _____

<b>ESTRATEGIA PEDAGOGICA / DIDÁCTICA</b>	<i>Se realiza la descripción de la metodología que se desarrolla en el ambiente de aprendizaje.</i>
<b>DESCRIPCIÓN*</b>	<i>Narración abierta en la que se enuncian los hechos, conductas, expresiones.</i>
<b>NOTAS DE CAMPO</b>	<i>Hechos relevantes y/o significativos de la actividad, que se relaciona de forma directa con la objeto de la investigación.</i>
<b>INTERPRETACIONES</b>	<i>Análisis subjetivos del Investigador</i>

## Anexo 14: Permiso Institucional



**YO JUEGO Y ¿TÚ?: APRENDE A LEER Y ESCRIBIR DISFRUTANDO CON FLORIN Y FLORIANA**

**OBJETIVO DEL PROYECTO:**

Diseñar e implementar estrategias que, de forma didáctica, involucren recursos TIC en el método de Josefa Campos Romero Yo juego y tú? para la enseñanza de la lectura y la escritura.

**NOMBRE DEL DOCENTE – INVESTIGADOR:** Olga Lucía Iregui Quevedo

Estudiante de Maestría en Proyectos Educativos /Recibidos por TIC, correo electrónico [olgiatw@unisabana.edu.co](mailto:olgiatw@unisabana.edu.co). Docente de la Institución Educativa Distrital Florentino González, teléfono 2721403.

**Estimado rector:**

**JAIRO VIVAS VARGAS**

Por medio de la presente, solicito a usted permiso para realizar un estudio de integración de TIC al método "Yo juego y tú" (Campos, 1993), para la enseñanza de la lectura y la escritura en el grado primero en la Institución Educativa Distrital Florentino González.

Este tiene como propósito diseñar e implementar estrategias didácticas que involucren recursos TIC y a partir de los resultados poder mejorar el ambiente de aprendizaje para la enseñanza de la lectura y la escritura.

De acuerdo con la recolección y el análisis de los datos se pretende generar un conocimiento basado en investigación que genere estrategias de mejoramiento en la práctica pedagógica para la enseñanza de la lectura y la escritura con la integración de recursos TIC.

Las actividades del proyecto se registrarán al siguiente cronograma

<b>Primer semestre 2013-II</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño proyecto de investigación</li> </ul>
<b>Segundo semestre 2014-I</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño proyecto de investigación con el marco del proyecto de investigación</li> </ul>
<b>Tercer semestre 2014-II</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño y validación de los instrumentos de investigación</li> <li>• Marco teórico</li> <li>• Estado de arte</li> </ul>
<b>Cuarto semestre 2015-I</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación</li> <li>• Recolección de información</li> </ul>
<b>Quinto semestre 2015-II</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de información</li> <li>• Resultados</li> <li>• Conclusiones</li> <li>• Informe final proyecto</li> </ul>

Los participantes no tendrán ningún riesgo y los beneficios no se pueden plantear con exactitud hasta la finalización de la investigación, la institución contará con los recursos TIC, que se diseñarán para la implementación de la propuesta.

## Anexo 15: Permiso Institucional 2

LA PARTICIPACIÓN ES VOLUNTARIA\* Y ANÓNIMA.

**PRIVACIDAD Y MANEJO DE LOS DATOS**

Esta investigación preservará la confidencialidad de la identidad de los participantes y se usará los datos con propósitos educativos, categorizando los datos, manteniéndolos en archivos seguros.



Solo el docente-investigador y asesor de proyecto tendrá acceso a los datos.

Este permiso se firma a la fecha: \_\_\_\_\_

C.C.	
Rector IED FLORENTINO GONZÁLEZ	Olga Lucia Iregui Quevedo Docente - Investigador

\* El participante podrá negarse a participar en el proyecto o abandonarlo en el momento que lo considere necesario.

## Anexo 16: Consentimiento Informado para padres

 Universidad de <b>La Sabana</b>	<b>FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES Y ASENTIMIENTO INFORMADO</b>	
--	---	---

### YO JUEGO Y ¿TÚ?: APRENDE A LEER Y ESCRIBIR DISFRUTANDO CON FLORIN Y FLORIANA

#### OBJETIVO DEL PROYECTO:

Diseñar e implementar estrategias que, de forma didáctica, involucren herramientas TIC en el método de Josefa Campos Romero Yo juego y tú? para la enseñanza de la lectura y la escritura.

#### NOMBRE DEL DOCENTE – INVESTIGADOR: *Olga Lucía Iregui Quevedo*

Estudiante de Maestría en Proyectos Educativos Mediados por TIC, correo electrónico [olqairqu@unisabana.edu.co](mailto:olqairqu@unisabana.edu.co). Docente de la Institución Educativa Distrital Florentino González, teléfono 2721483

#### Estimados Padres de Familia

Por medio de la presente, usted es invitado a participar junto con su hijo en un estudio de integración de TIC al método "Yo juego y tú" (Campos, 1993), para la enseñanza de la lectura y la escritura en el grado primero de la Institución Educativa Distrital Florentino González.

Este tiene como objeto diseñar e implementar estrategias didácticas que involucren recursos TIC y a partir de los resultados poder mejorar el ambiente de aprendizaje para la enseñanza de la lectura y la escritura.

De acuerdo con la recolección y el análisis de los datos se pretende generar un conocimiento basado en investigación que generen estrategias de mejoramiento de la práctica pedagógica en la enseñanza de la lectura y la escritura con la integración de recursos TIC

#### Participaran de este de este proyecto realizando las siguientes actividades:

- Encuesta de recursos TIC para Padres de Familia
- Aplicación de instrumento - Guía de diagnóstico para estudiantes
- Implementación de estrategias con integración de TIC
- Aplicación de instrumentos – Seguimiento de proceso
- Diligenciamiento del formato de escala de validación de la pertinencia de los recursos TIC para estudiantes
- Evidencias fotográficas y de video con estudiantes en grupo

Los participantes no tendrán ningún riesgo y los beneficios no se pueden plantear con exactitud hasta la finalización de la investigación.

#### LA PARTICIPACIÓN ES VOLUNTARIA\* Y ANÓNIMA.

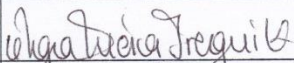
#### PRIVACIDAD Y MANEJO DE LOS DATOS

Esta investigación preservará la confidencialidad de la identidad de los participantes y se usará los datos con propósitos educativos, categorizando los datos, manteniéndolos en archivos seguros.

Solo el docente-investigador y asesor de proyecto tendrá acceso a los datos.

Este consentimiento informado y asentimiento informado se firma a la fecha: 12 FEB 2015

Nombre y/o firma del estudiante: Juan Sebastian Gonzalez Lombardi

52165583 c.c. <u>Marcela Lombardi</u>	
<b>NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA IED FLORENTINO GONZÁLEZ</b>	<b>Olga Lucía Iregui Quevedo Docente - Investigador</b>

\* El participante podrá negarse a participar en el proyecto o abandonarlo en el momento que lo considere necesario.

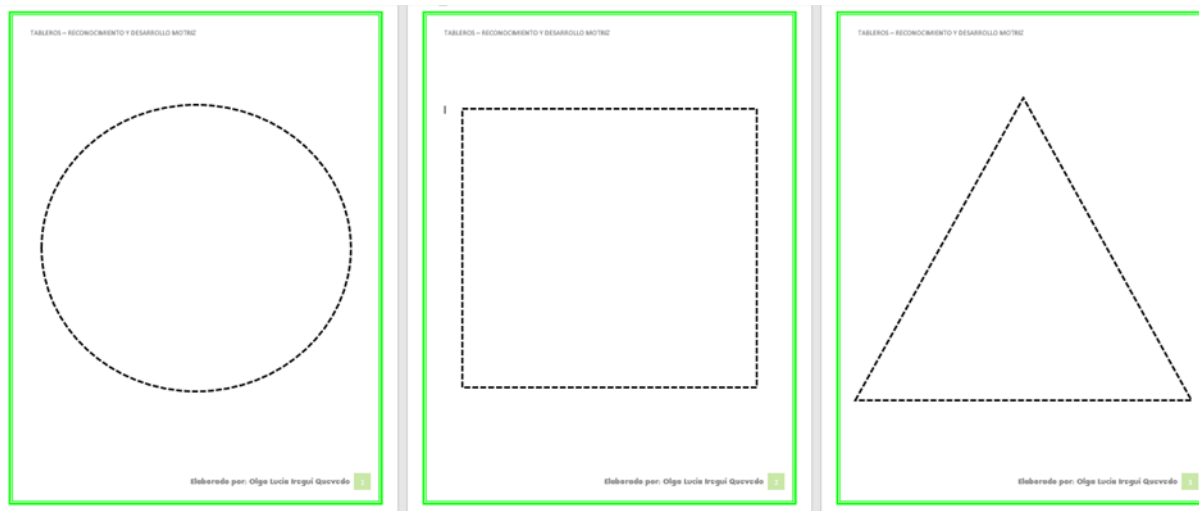
Anexo 17: Cuento – Pixtón: (Adaptación animales, adaptación plantas, adaptación universo)



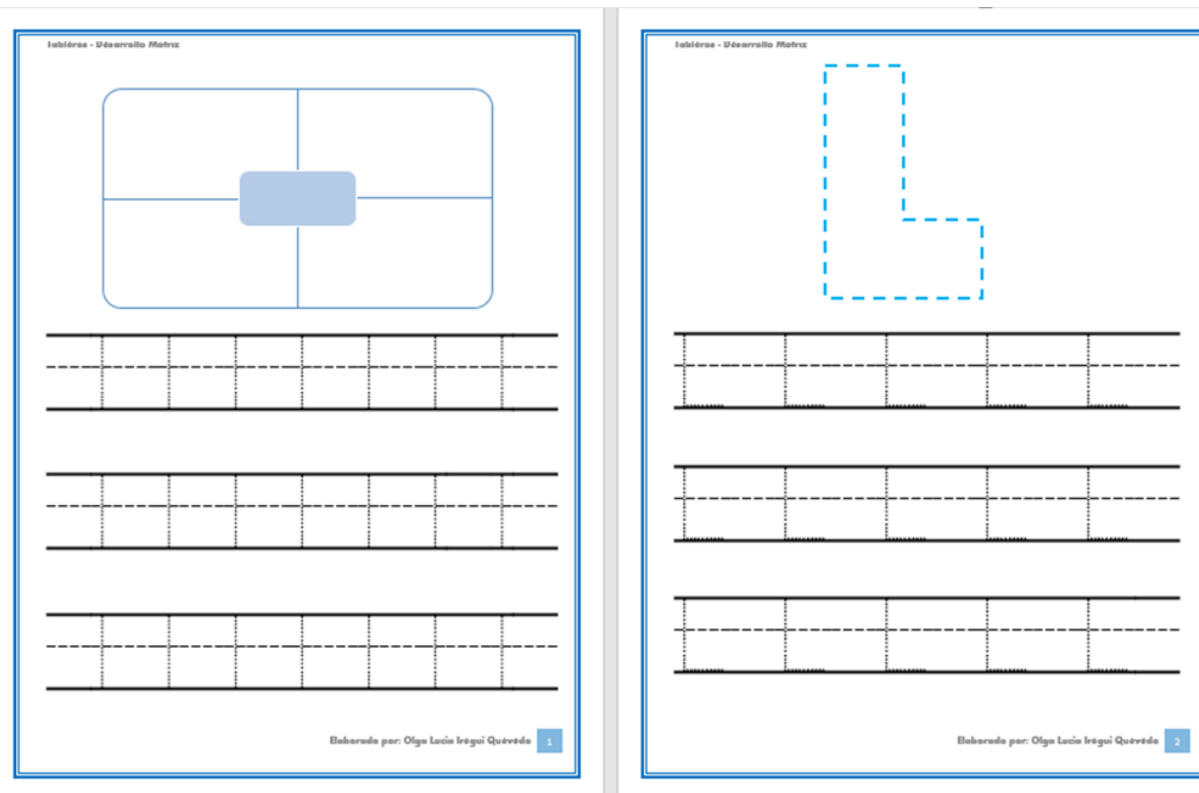
PIXTON



**Anexo 18:** Tableros de Reconocimiento y desarrollo motriz



**Anexo 19:** Tableros de Desarrollo motriz



Anexo 20: Tableros Discriminación visual y auditiva

Tableros - Discriminación Visual y Auditiva

Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo

Tableros - Discriminación Visual y Auditiva

Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo

Anexo 21: Tableros Reconocimiento de vocales

Tableros - Reconocimiento de vocales

O	oso	<input type="checkbox"/>
o	ojo	<input type="checkbox"/>
O	oveja	<input type="checkbox"/>
o	olla	<input type="checkbox"/>
O	ola	<input type="checkbox"/>
o	oído	<input type="checkbox"/>

Reconocimiento de Vocales

Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo

Tableros - Reconocimiento de vocales

I	indio	<input type="checkbox"/>
i	isla	<input type="checkbox"/>
I	imán	<input type="checkbox"/>
i	iguana	<input type="checkbox"/>
I	iglesia	<input type="checkbox"/>
i	iglú	<input type="checkbox"/>

Reconocimiento de Vocales

Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo

Anexo 22: Tableros Reconocimiento de las frases

Tableros - Reconocimiento de Frases

el niño llevaba una joya

el niño llevaba una joya

el niño llevaba una joya

el niño llevaba una joya

Reconocimiento de Frases

Basado en: Campos, J. (1990). Yo Juego y Tú Mátame: Alfabé. Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo

Tableros - Reconocimiento de Frases

el zapato era de chocolate

el zapato era de chocolate

el zapato era de chocolate

el zapato era de chocolate

Reconocimiento de Frases

Basado en: Campos, J. (1990). Yo Juego y Tú Mátame: Alfabé. Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo

Anexo 23: Tableros Reconocimiento de palabras

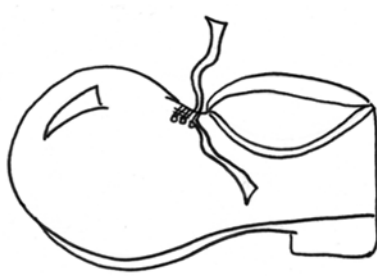
Tableros - Palabras



Palabras

Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo

Tableros - Palabras



Palabras



Elaborado por: Olga Lucía Irigui Quevedo





Anexo 24: Tablero - Banco de palabras

Tableros - Banco de palabras

**a**


letra	Construya	Escriba
	jo a	_____
	la a	_____

**ba**

letra	Construya	Escriba
	lle ba na	_____
	na na ba	_____

Elaborado por Olga Leticia Ingal Quereda  
 Basado en: <http://www.plataelab.com/pla/1307788-128732/>

Anexo 25: Cartilla – Calameo




banana

1. la ballena come banana
2. paco baila con el bate
3. el payasito pateo la bola

**b** baba, baca, baila, bajo, bala, ballena, ballenato, banana, baño, barato, bate, batea, baza

Basado en: Campos, J. (1993). Yo Juego y Tú? Milaga: Aljbe.





calabaza

1. el caño de la calle
2. el chocolate llevaba cacao
3. la copa tenía coco

**c** caballete, caca, cacao, cacho, cadena, cadera, cadete, cae, cago, caí, cala, calabaza, calle, cana, caño, capa, cara, casi, cava, caza, cocacola, coco, copa

Basado en: Campos, J. (1993). Yo Juego y Tú? Milaga: Aljbe.



Anexo 26: Juegos educativos 1

### Juegos de palabras

Antes de iniciar a jugar con ayuda de los padres deberán:

1. Pegar las láminas sobre cartón cartulina.
2. Recortarlas con papel cortas. Para el dado ten la graduación de no laminar las pastafitas y marcar antes de laminar.
3. Recortar cada una de las láminas.
4. Las filas de las frases, recortar individualmente.
5. Marcar todas las frases, filas y galateras por dentro.

**Instrucciones:**

1. Los juegos son grupales.
2. Se debe observar con detenimiento las frases e iniciar a construir las frases.
3. La lotería con las galateras completarán.
4. Al lanzar el dado podrás leer la galateria con su cantidad.
5. Con el adimino las frases hasta sea hallar el encontrar el número igual.

Tú profesora te guiará, aprenderás a jugar y el tesoro habrás de hallar.

Animatz a jugar...

★★★★★★★★★★★★★★★★

el fuego oía la música	
el niño llevaba una joya	
el zapato era de chocolate	

el	fuego	oía	la	música	
el	niño	llevaba	una	joya	
el	zapato	era	de	chocolate	

★★★★★★★★★★★★★★★★

niño	fuego	música	chocolate	oía
joya	era	zapato	llevaba	de

niño	fuego	música	chocolate	oía
joya	era	zapato	llevaba	de

Barrido por Comarcas, S.L. (red), Yo Juego y Yo Aprendo. Diseñado por Olga Lemos Irigoin.

Anexo 27: Juegos educativos 2

Cut out the 4x4 grid in the shape of a snake and paste the grid on a card for the words of the snake.

Barrido por Comarcas, S.L. (red), Yo Juego y Yo Aprendo. Diseñado por Olga Lemos Irigoin.

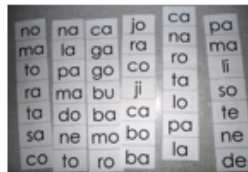
Barrido por Comarcas, S.L. (red), Yo Juego y Yo Aprendo. Diseñado por Olga Lemos Irigoin.

Anexo 28: Juegos educativos 3

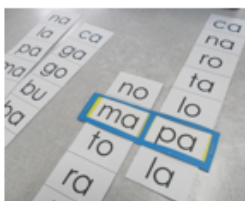
**Juego de sílabas con tiras - tiras**

Antes de iniciar a jugar con ayuda de tus padres deberás:

1. Pegar la lámina de las tiras, sobre cartón cartulina.
2. Plastificarla con papel contac.
3. Recortar cada una de las tiras.
4. Marcar todas las tiras por detrás.
5. Tendrás entonces 5 tiras en total.
6. Luego elabora la regleta con una hoja de acetato, utiliza en molde que aparece en la hoja 3



Instrucciones:



- ✓ El juego es personal.
- ✓ Se debe observar con detenimiento las tiras e iniciar a construir palabras, ten encuentra la ficha de lectura 05.
- ✓ Empieza a mover las tiras y acomodarlas consecutivamente para construir las palabras.

✓ De acuerdo a número de sílabas que tenga la palabra deberás dejar en blanco las casillas, así:

fu	e	go		
----	---	----	--	--

**¡Ánimate a jugar y un banco de palabras encontrarás y el tesoro has de hallar...**

Carpani, J. (2008). Yo juego (y Tú) Millago. A30n.

ra	ca	a	e	te
cho	ra	la	te	ra
ba	lle	si	to	pa
ca	la	ba	ni	o
fu	e	go	la	la
ni	jo	ya	ca	a
pa	co	na	de	si
a	si	ra	za	to
te	pa	i	na	ca
la	za	pa	ba	ño
co	de	va	si	e
u	na	e	ra	ba
de	mu	ca	cho	jo
va	o	mu	o	co
si	ba	lle	a	cho

## FOTOGRAFIAS

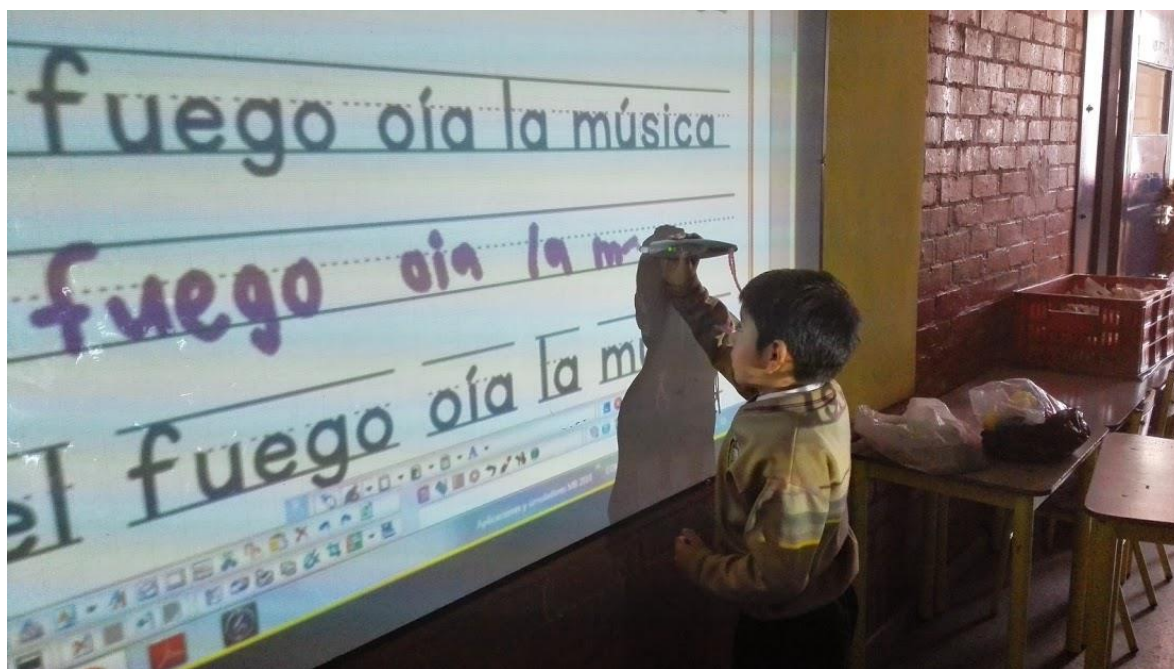
**Fotografía 1.** Video Powtoon



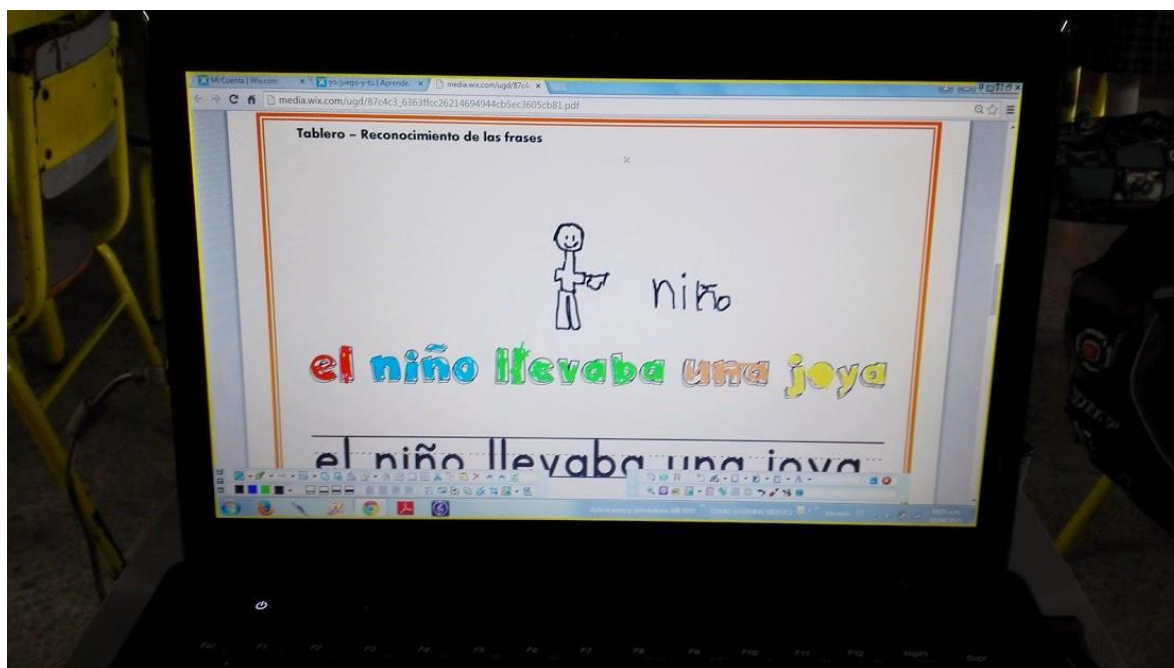
**Fotografía 2:** Video Powtoon Tablero Digital



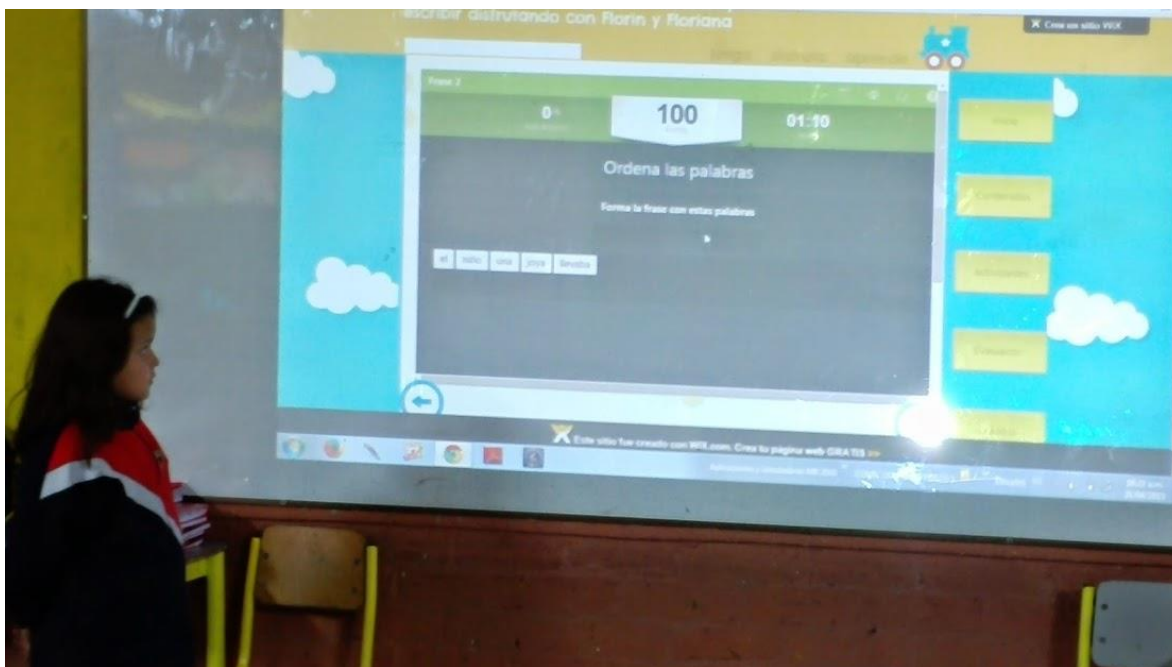
Fotografía 3: Tablero - Reconocimiento de las frases



Fotografía 4: Tablero Reconocimiento de las frases - Lápiz óptico



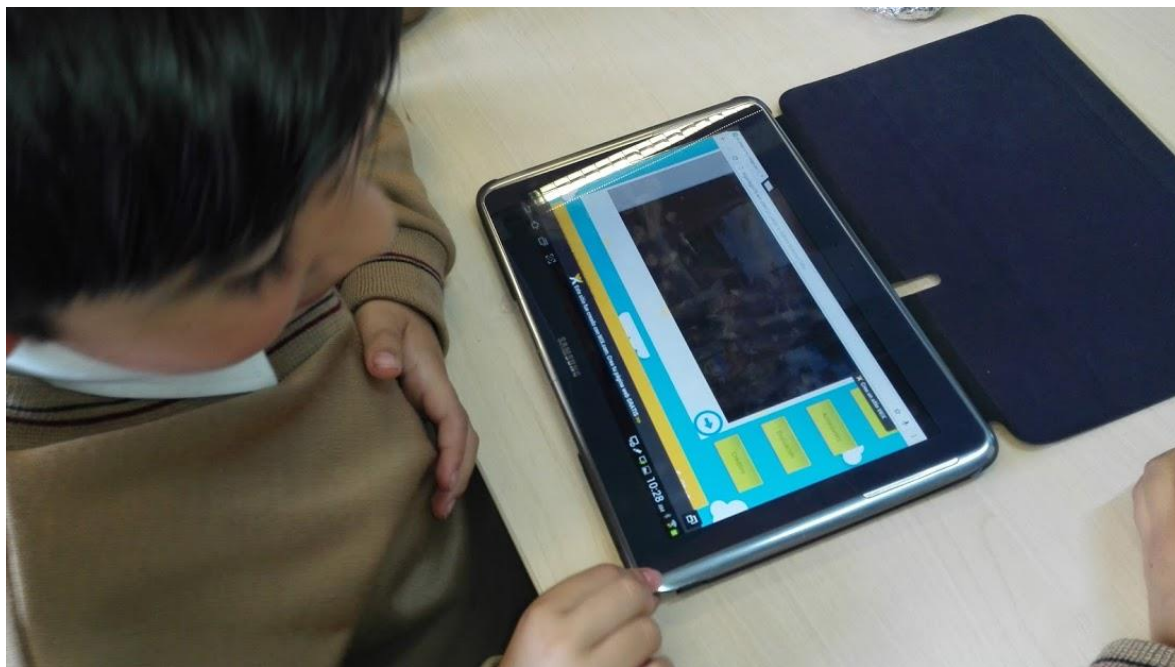
**Fotografía 5:** Juego Educativo Digital



**Fotografía 6:** Juego Educativo Digital - Mapa Interactivo



**Fotografía 7:** Tableta - Pagina Web



**Fotografía 8:** Tabletas - Pagina Web

