

Conciencia Fonológica: Una Propuesta Lúdica para su Fortalecimiento

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Giovanna Constanza Méndez

Diana Milena Monzón Herrera

Director:

Cesar Augusto Sánchez Rojas

Diciembre, 2018

Resumen

Con el fortalecimiento de la conciencia fonológica se busca desarrollar actividades que faciliten el proceso lecto escritor en niños de la etapa de preescolar y de primero de primaria del Colegio Lausana en la ciudad de Bogotá.

Para ello la herramienta principal serán el juego y la lúdica implementados en la estrategia pedagógica de la “Maleta del Saber”, que consiste en ejercicios de observación, atención, organización, concentración, imaginación, creatividad, motricidad fina y gruesa, expresión oral y escrita, los cuales se podrán trabajar de forma individual y cooperativa en diversos ambientes y en diferentes asignaturas.

La Maleta del Saber y sus juegos permitirán potencializar habilidades que algunos estudiantes ya poseen y fortalecer las necesidades de otros sin dejar a un lado la meta principal que es el desarrollo de la lectura y la escritura con fluidez y comprensión de manera que dificultades como la omisión, la sustitución y la fragmentación desaparezcan de su lenguaje oral y escrito.

Tanto docentes como padres de familia deben estar en conexión con el proceso que se lleva en la institución para de esta forma ayudar a los niños y generar nuevas estrategias que aporten al mismo. El uso de la tecnología y la innovación en el aula serán adicionalmente otras estrategias y herramientas que permitirán mejorar este proceso y generar espacios llamativos tanto fuera como dentro del aula mediante las cuales las necesidades y habilidades serán evidenciadas y utilizadas en pro de bajar los índices de dificultades de comprensión, redacción y argumentación en grados superiores.

Palabras clave: conciencia fonológica, juego, lúdica, didáctica, aprendizaje, educación, lectura, escritura.

Abstract

With the strengthening of phonological awareness, the aim is to develop activities that make easier the reading process of children in the pre-school and primary stage of the Lausana school in the city of Bogotá.

For this, the main tool will be the game and the ludic implemented in the pedagogical strategy of the "Maleta del saber", which consists of observation exercises, attention, organization, concentration, imagination, creativity, fine and gross motor skills and oral and written expression. Those can be worked individually and cooperatively in different environments and subjects.

The "Maleta del saber" and its games will enhance the skills that some students already possess and strengthen the needs of others without leaving aside the main goal that is the development of reading and writing with fluency and comprehension. So, these difficulties such as omission, substitution and fragmentation will disappear from their oral and written language.

Teachers and parents must be in connection with the process that takes place in the institution in order to help children and develop new strategies that contribute to it. The use of technology and innovation in the classroom will be additional strategies and tools that will improve this process and create striking spaces both outside and inside the classroom. Through which the needs and skills will be evidenced and used in order to lower the rates of difficulties of comprehension, writing and argumentation in higher grades.

Key Words: Phonological awareness, game, ludic, teaching approach, learning, education, reading, writing.

Conciencia Fonológica: Una Propuesta Lúdica para su Fortalecimiento

En los tiempos actuales la educación brinda diferentes teorías y modelos pedagógicos, que permiten trabajar en el aula de manera significativa. Sin embargo, estos mismos tiempos traen consigo, estudiantes con diversas necesidades y dificultades de aprendizaje que hacen necesaria una renovación de las practicas pedagógicas que permitan no solo lograr el cumplimiento de las exigencias dadas por el Ministerio de Educación sino el bien mismo de los estudiantes.

La investigación educativa y la práctica misma de muchos docentes han permitido establecer que:

En los primeros grados es importante enfatizar en el uso del lenguaje, a través de sus Manifestaciones orales y escritas, acompañado del enriquecimiento del vocabulario, de unos primeros acercamientos a la literatura a través del proceso lector, así como de la aproximación creativa a diferentes códigos no verbales, con miras a la comprensión y recreación de estos en diversas circunstancias”. (Tomado de Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje MEN (2006), p.27.

Partiendo de lo anterior y del contexto escolar que se observa para este proyecto, se encuentran casos de niños con edades entre los tres y cuatro años de edad con dificultades de lenguaje en los cuales aun cuando ya cuentan con la edad y madurez necesaria para expresarse de forma adecuada, no articulan los sonidos de forma precisa y fluida. Si bien esto se puede deber a alteraciones físicas que hacen que el proceso oral sea un poco más lento y es una situación que debe ser tratada por los padres de familia de manera oportuna para una comunicación correcta en el futuro, también se observa que desde el contexto familiar no se corrige la pronunciación y en lugar de ello se comunican con el niño de la misma forma o interpretando palabras y señas, situación expresada por los mismos niños cuando se les corrige en el aula.

Además, se observa atención dispersa en varios niños, motivo por el cual no escuchan las instrucciones dadas por los docentes y en consecuencia les cuesta trabajo llevar a cabo cualquier actividad solicitada y muestran una actitud de desagrado y rechazo.

De esta manera se puede decir que la atención es:

“La capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes.”

Aunque la tecnología trae grandes beneficios y avances, trae también desventajas que se evidencian en el comportamiento y desempeño de los niños en los diferentes espacios académicos, afectando las capacidades que se desarrollan cuando se tiene en las manos un libro o se escribe un texto manualmente.

La Prensa dialogó con el doctor Claudio Waisburg, director médico del instituto neuropediátrico SOMA(...) Wais Burg puso de manifiesto que a la epidemia de obesidad y diabetes infantiles se suman los diagnósticos de trastorno de déficit de atención e hiperactividad, autismo, trastorno de coordinación, retrasos en el desarrollo, habla ininteligible, dificultades de aprendizaje, trastorno del procesamiento sensorial, ansiedad, depresión y trastornos del sueño, asociados al uso excesivo de las tecnologías y en alarmante aumento. (Sucrí, 2016)

Finalmente se observan en el grado de transición en el que se inicia el proceso lecto escritor y en el grado primero en donde se afianza el mismo, dificultades como omisiones, sustituciones, inversiones y fragmentaciones, las cuales deben ser corregidas de inmediato para afirmar este proceso y donde la cercanía con diferentes textos y contextos permiten el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la ampliación del vocabulario, la comprensión y argumentación tanto oral como escrita y el gusto por la lectura en sí misma.

Analizando las anteriores situaciones que se presentan en el colegio Lausana con los grados de pre-jardín, jardín, transición y primero se llega a plantear la pregunta problema de la

siguiente forma ¿Cómo fortalecer la conciencia fonológica en el proceso lecto-escritor en niños de 3 a 6 años del colegio Lausana de la ciudad de Bogotá?

Con este proceso se pretende implementar ambientes lúdicos propicios de atención y coordinación visual que permitan mayor fluidez oral y escrita, cumpliendo los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar una propuesta lúdica que fortalezcan la conciencia fonológica.
- Implementar una propuesta lúdica que integre los procesos de la conciencia fonológica, lectura y escritura global.
- Evaluar los resultados obtenidos.

Tras estos objetivos se pondrá en marcha un nuevo reto como especialistas y es aumentar la conciencia fonológica de forma diferente, implementando las estrategias existentes y trazando las propias a través de la lúdica con herramientas significativas donde se generará un goce y se incrementará el interés en los niños de estas edades tempranas para bajar el déficit de lectura y escritura en los grados superiores. Al mismo tiempo como docentes se busca salir de la zona de confort, lograr nuevas metas que solo se alcanzan por medio de la capacitación en esta ardua pero fascinante labor, llegando adicionalmente a apoyar a los pares y padres de familia que acompañan los procesos de aprendizaje.

Se debe tener en cuenta que todos los estudiantes tienen un estilo de aprendizaje diferente y depende de cada profesional en educación buscar cual estilo es el más apropiado para lograr óptimos resultados, por ello al inicio del año escolar los padres de los grados prejardín a primero asisten a una reunión en la que se les da a conocer la metodología utilizada en la institución, consistente en enseñar las consonantes no como se llaman sino con sonidos y fonemas. Esto

con el fin de evitar confusiones, de forma que en casa el apoyo sea trabajado de la misma forma que el colegio.

Esta intervención pretende demostrar al final que los niños a tan corta edad presentaran menos falencias en este proceso si se hace un buen ejercicio y para ello es importante remitirse a autores como Ausubel que trabaja el aprendizaje significativo expresando que:

“para Ausubel la enseñanza es un proceso por el cual **se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene**, en vez de imponerle un temario que debe ser memorizado. La educación no podía ser una transmisión de datos unilateral”. (Torres, 2018)

En los procesos de aprendizaje, es importante conocer el área cognitiva que incluye los conocimientos, pero también la forma de aplicarlos, las experiencias y el contexto en el que se encuentra el educando pues esto permite una mejor labor educativa y permite que este aproveche al máximo lo que necesita aprender. Adicionalmente en el aprendizaje significativo los conocimientos que los estudiantes van adquiriendo poco a poco pueden ser utilizados en nuevos espacios y situaciones, a lo que se llama transferencia de aprendizaje, es decir poder aplicar lo aprendido.

“En lugar de pensar el currículo de lectura y escritura como una serie de habilidades nuevas que los niños tienen que aprender, los maestros deben reconocer el desarrollo que los niños traen y enseñar a partir de éste. Los salones de clase deberían ser ambientes ricamente letrados, para que brinden el apoyo suficiente a los niños y fortalezcan el desarrollo de la lecto-escritura que comenzó antes de su ingreso a la escuela”. (Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas, 2003)

Realizar la motivación de una sesión a través de actividades lúdicas, puede llevar a un progreso de esta etapa inicial de la lecto escritura, esto debido a que el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo del niño y puede ser un instrumento que ayude por un lado a

fomentar el compañerismo y trabajo en equipo y por otro lado ayuda a evitar la violencia en las aulas.

Al investigar en la plataforma que ofrece la Fundación Universitaria Los Libertadores, se encuentran algunas investigaciones sobre la temática abordada en este proyecto de intervención. Uno de ellos es Estrategias Lúdicas para el Fortalecimiento del Proceso de Lecto Escritura, una Propuesta desde la Investigación Acción.

Para empezar este apartado, el grupo de investigación abordó los estudios de Emilia Ferreiro (2008), especialmente su libro “Construcción del Aprendizaje de la Lectura y la Escritura”, ya que este visibiliza aportes sobre la pedagogía y las teorías metodológicas que permiten la reflexión y el debate sobre los métodos tradicionales en la enseñanza de la lectura y la escritura.

Desde esta perspectiva, es importante considerar para el desarrollo de la propuesta de investigación las cinco fases del proceso de construcción de la lectoescritura que propone Ferreiro y que se pueden resumir en:

“La fase simbólica, (...). El niño hace una interpelación global y no formula hipótesis.

En la segunda fase o etapa de escritura, el niño en su lectura y escritura, busca combinar las formas de las letras.

En la tercera fase o nivel de escritura (...). Esta es la etapa silábica, donde el niño relaciona lo oral con lo escrito, y relaciona la escritura con el objeto.

En la cuarta fase o nivel de escritura, el niño está trabajando la hipótesis silábica para la alfabética. Este conflicto le sirve para incorporar el número mínimo de gráficas y establece una relación entre sonidos y grafías.

La etapa alfabética, el niño es capaz de comprender cada uno de los caracteres de la escritura y conoce letras de dos o más sílabas... sabe que las letras se representan por sílabas y fonemas, así pues, sabe que “cabsa” equivale a “cabeza” y “posa” a “mariposa” (Ferreiro, 2015. Sp). Usma & Tangarife, 2016, p.11 y 12.

Lúdica proviene del griego Ludus que significa juego y este para el ser humano, es importante, ya que le ayuda a satisfacer algunas de sus necesidades básicas como reír, llorar, saltar y gritar, adicional a las emociones que produce. Por ello y teniendo presente los anteriores planteamientos se demuestran que el presente proyecto aun cuando ya ha sido investigado es una preocupación constante y real en las diferentes instituciones educativas y que se hace necesaria

una intervención lúdica que genere expectativas en los niños del colegio Lausana cada día al llegar al aula y que posteriormente en el transcurrir de la actividad promueva alegría, gozo y placer, tal como se cita en el documento encontrada también la base de datos de la Fundación Universitaria Los Libertadores llamado Déficit de atención y concentración en el desarrollo de las actividades escolares, en cual se expresa:

La lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo. Es así, que la lúdica (...), es rica en ambientes facilitadores de experiencias a través de diversas actividades que rompan la monotonía que existe en las aulas de clase y los escenarios escolares, (...) fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Bernal & Bernal, 2016, p. 10 y 11.

Teniendo presente el componente de la lúdica como una de las herramientas de esta especialización y en concordancia con las lecturas realizadas y las investigaciones retomadas se podría finalizar los antecedentes remitiéndose a la revista ELSEVIER, Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología en la que se expone un proceso de intervención en ámbitos educativos de comunicación y lenguaje y en que se señala el diagnóstico, los objetivos y la evaluación realizada:

Intervención temprana en comunicación y lenguaje: colaboración con las educadoras y familias de dos niños, Early intervention in language and communication. Collaboration with the educators and families of two children.

Este artículo muestra las prácticas realizadas en proyectos que involucran no solo al niño, sino a la familia, el docente, la evaluación, el diagnóstico y la intervención en espacios propios del desarrollo del lenguaje y la lecto escritura.

(...). Current trends in speech therapy research and practices are clearly moving toward models that include families and educators in the care team, thereby making the overall process of assessment, diagnosis and intervention a collaborative effort. With regard to the objectives and procedures of early intervention, this paper reviews studies emphasizing the need to examine the interactions between adults and children in natural environments in order to promote language development. Some of the key features of naturalist procedures or strategies are summarized, such as following the child's lead, taking the child's interests as a starting point, proposing natural activities such as play or conversation, and establishing specific objectives, among others.

Para terminar, se puede resumir que la lúdica es decisiva en el aprendizaje de los estudiantes y esta propuesta permitirá integrar diversión y aprendizaje de forma clara y sencilla.

En el ejercicio de la docencia se hace necesario un proceso continuo y permanente de investigación para desarrollar la innovación, la reflexión, la ética y la crítica de los ambientes educativos que permitan cambios significativos para todos los actores involucrados en este contexto (estudiantes, instituciones y docentes).

Teniendo en cuenta las cinco líneas de investigación planteadas por la Fundación Universitaria Los libertadores en las cuales se encuentran la Globalización y Desarrollo Sostenible vinculada con aspectos económicos, políticos y culturales pero que no se acercan directamente a la educación; la línea de Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano, que analiza integralmente las necesidades y el bienestar de los habitantes, pero que solo busca identificar los factores de riesgo educativos; la línea de Sistemas Complejos y Aplicaciones Tecnológicas de Impacto Social, la cual como su nombre lo indica se especializa en la parte tecnológica; la línea de Innovación y Emprendimiento que involucra un trabajo transversal entre diferentes áreas del conocimiento, el presente proyecto se enfocara en la línea de Evaluación, Aprendizaje y Docencia que integra el trabajo del análisis de las problemáticas del currículo, la evaluación y la docencia.

Estos tres componentes importantes en la educación son base para el desarrollo de la estrategia planteada en la propuesta de intervención pedagógica, la cual busca fortalecer la conciencia fonológica y el mejoramiento de los procesos de aula. Adicionalmente promover el aprendizaje y el desarrollo en la etapa inicial de la educación y más exactamente en el proceso lecto escritor en los niños entre los tres y los seis años de edad.

Teniendo en cuenta las anteriores características y analizando las micro líneas de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales se encuentra una llamada Pedagogías, Didácticas e Infancia en la que el eje principal que puede aportar a la intervención pedagógica propuesta es el de la Didáctica en el cual los temas abordados incluyen la didáctica como disciplina, los materiales educativos, las metodologías didácticas, el fortalecimiento de competencias básicas, TIC en procesos de aprendizaje y materiales educativos para inclusión.

En el caso de la Didáctica como disciplina, difiere de una clase tradicional y se remite a la reflexión y el proceso de construcción que se integra con la innovación no necesariamente pensado en creación sino más exactamente en la utilización y aplicación de herramientas y materiales disponibles en diferentes medios.

En el tema de los materiales educativos para el caso del proceso lecto escritor y en el de la conciencia fonológica, desafortunadamente se observa la falta de actualización de los mismos docentes, en el que se encuentran guías de trabajo antiguas y poco llamativas que si bien permiten el fortalecimiento de movimientos motores finos, no generan ningún aprendizaje significativo, es decir que se hace necesaria una revisión de textos escolares y material propio de cada institución para obtener mejores resultados en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los materiales didácticos son herramientas que pueden impactar la eficacia del aprendizaje en diferentes formas:

- Incrementando el interés y la participación de los estudiantes.
- Fomentando que los niños trabajen de una forma independiente para que el docente pueda identificar necesidades o habilidades individuales en los estudiantes.
- Relacionando conceptos abstractos con conceptos concretos.
- Aprendiendo de forma visual o sensorial.

La Didáctica plantea también el tema de las metodologías en las que según el artículo consultado “8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer”. 2 de marzo de 2017 Redacción Realinfluencers., se encuentran:

1. Aula Invertida, cuyo principal objetivo es que el estudiante investigue y aprenda de forma independiente en su casa un tema específico y con ello el docente se puede dedicar a atender las necesidades especiales de cada alumno.
2. El Aprendizaje Basado en proyectos, que permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.
3. Aprendizaje cooperativo, en el que se explica que trabajar en grupo mejora la atención y la adquisición de conocimientos, este se conforma por grupos de entre 3-6 personas, donde cada miembro tiene un rol determinado y se debe trabajar de forma coordinada para alcanzar los objetivos.
4. Gamificación, en el que se integran mecánicas de juegos y videojuegos en entornos no lúdicos y es una de las apuestas de los expertos cuando analizan las tendencias actuales y futuras de la industria tecnológica.
5. Aprendizaje Basado en Problemas, que es un proceso de aprendizaje compuesto de etapas diferentes, comenzando por hacer preguntas y adquirir conocimientos que, por su vez, llevan a más preguntas en un ciclo creciente de complejidad, en el que se fortalecen el desarrollo del pensamiento crítico y competencias creativas, la mejora de las habilidades de resolución de problemas, el aumento de la motivación del alumno y la mejor capacidad de transferir conocimientos a nuevas situaciones.

6. Pensamiento de Diseño, en el que los maestros en todo el mundo están constantemente trayendo nuevas ideas y metodologías al aula haciendo el mejor uso de las herramientas a su disposición.
7. Aprendizaje Basado en el Pensamiento, basado en desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización.
8. Aprendizaje Basado en Competencias, en el que todo aprendizaje tiene como objetivo la adquisición de conocimiento, el desarrollo de habilidades y la solidificación de hábitos de trabajo. (Realinfluencers, 2017)

Otro de los temas que abarca el eje de la didáctica se refiere al desarrollo de competencias básicas para el cual se debe tener claro que significa este mismo. Según el Ministerio de Educación Nacional el desarrollo, las competencias y las experiencias son nociones relacionadas que permiten entender como los niños interactúan con el mundo.

El término desarrollo se refiere a un proceso de recuperación y modificación permanente y la competencia se refiere a capacidades frecuentes que ayudan en los ‘haceres’, ‘saberes’ y el ‘poder hacer’, aspectos que surgen al entrar en contacto con sus pares y sus diferentes contextos.

Finalizando los temas del eje de didáctica se encuentra TIC en procesos de aprendizaje, que basándose en la globalización y por ende en la tecnología, se hace necesario el uso de estas herramientas en la construcción de la estrategia pedagógica planteada y adicionalmente en el aula. Es importante aclarar que la tecnología se refiere a herramientas que se utilizan para resolver problemas o realizar tareas y que se pueden incluir diversos objetos desde juguetes hasta dispositivos electrónicos.

Adicionalmente se deben tener presentes tres numerales del artículo 13 del Decreto 2247 de 1997 que se relacionan con el acceso y conocimiento a través de TIC en el grado preescolar:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, (...), producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico y cultural.
2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontánea, que estimulen a los educandos a explorar (...).
3. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades. (Briceño, 2015)

Cabe anotar que todos los temas tratados anteriormente se integran con el ultimo tema propuesto en el eje de la didáctica denominado Materiales Educativos para la Inclusión Educativa y Social y que se considera que esta micro línea de investigación es la apropiada para el proyecto de intervención pedagógica planteado en el presente trabajo, ya que aborda los intereses y objetivos planteados al inicio.

El proyecto de intervención se denomina “La Maleta del Saber”, un nombre que parte de las estrategias y logros esperados con la utilización del mismo y que se propone para innovar en los materiales, espacios y actividades usadas cotidianamente en la institución.

Figura 1. Esquema Proyecto de Intervención. “LA MALETA DEL SABER”



Fuente: Propia

En la actualidad se está llevando un proceso de remodelación de aulas para brindar tanto a padres de familia como a niños espacios llamativos que generen un aprendizaje mas significativo, donde primara el juego como eje central del modelo pedagógico.

La observación realizada durante años anteriores, permitió detectar las necesidad y dificultades que se presentan en el área de lecto escritura y como adicionalmente esta situación afecta la comprensión lectora y la expresión oral.

A lo largo de la especialización y con los contenidos estudiados en las diferentes asignaturas se ha hecho evidente que este proyecto podría llegar afianzar no solo procesos de desarrollo cognitivo sino también áreas de desarrollo motriz y afectivo que contribuyen a la formación integral esperada por la institución.

Consultando información existente acerca de estas necesidades, se encuentran diversos materiales que llaman la atención y que pueden ser modificados o mejorados dependiendo las necesidades que tengan los niños y que además fortalecen las habilidades de otros.

Teniendo presente la remodelación actual de la institución este material didáctico se pensó de manera que se pueda desplazar a diferentes espacios del colegio y trabajar con este en las aulas o fuera de ellas por diferentes docentes y grados.

“La Maleta del Saber” viajara por los grados de prejardín, jardín, transición y primero, grupos que se encuentran en una zona aparte del colegio y es en los cuales se pretende afianzar estos procesos. Teniendo presentes los horarios de clases de lecto-escritura y español de cada grupo se le asignará la maleta para ser utilizada antes, durante y después de las diferentes temáticas.

La maleta por ahora contendrá materiales didácticos para cuatro actividades específicas que son:

1. Arma la imagen y descubre la palabra: consiste en una imagen realizada en palos bajalenguas con su respectivo nombre y su fin será armar la figura y de esta forma visualizar su escritura. (ver imagen ejemplos), dependiendo del grado la complejidad del juego será mayor no solo asociará la imagen con la palabra, sino que ya podrá leer más fácil.



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=626&tbn=isch&sa=1&ei=1Gv9W8SvLYSwzwKK2ZDAAw&q=aprendiendo+a+ser+infantil&oq=aprendiendo+a+ser+infantil&gs_l=img.3...67188.78697..79514...0.0...2.252.5162.0j24j7.....0....1..gws-wiz-img.....0..0j0i67j0i24.Efxil7xCxaE#imgsrc=OhsNmU3h_G-HDM:

2. Canales de palabras: diseñado en canaletas en las cuales se colocará una imagen y se tendrán las letras para que los niños formen las palabras, esta actividad se puede hacer en grupos, para fomentar trabajo colaborativo, competencia, agilidad mental y escritura correcta de las palabras.



https://www.google.com.co/search?q=imagenes+de+material+didactico+para+lectoescritura&tbm=isch&tbs=rimg:CRfKKeiE-eWEIjgvWw9PPixGeo3km-8PNboKgon1rHsEUfGAz_1uZflbunMaxLc4madHgFRUgtqbCcF8Vvkfb5XbaSoSCS9bD088jEZ6EfF3-VgC6W4NKhIJJeSuf7w81ugRKzI

3. Cuento fantástico: para fomentar la oralidad de los niños, la docente pasara con una caja llena de imágenes (animales, cosas, personas, lugares) y cada niño tomara a la suerte una de ellas, partiendo de ellas crean una historia grupal. la historia deberá ser narrada con gran entusiasmo, fantasía y onomatopeyas en caso que lo necesiten.



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=626&tbm=isch&sa=1&ei=NnD9W7ysMMOSzwLP-qKYBA&q=imagenes+loterias+para+ni%C3%B1os&oq=imagenes+loterias+para+ni%C3%B1os&gs_l=img.3..0i8i30.17082.19235..19572...0.0..0.223.1712.0j9j2.....0.....1..gws-wiz-img.....0i30.rNbGBhVieKo#imgdii=pCjaauyUHCiP_M:&imgsrc=tATgt3ESN2oTyM:

4. Stop: se retoma el juego ya conocido que consiste en armar palabras con una letra inicial, esta vez el juego se hará buscando palabras ya escritas y las deberán ubicar en la casilla correcta, este juego se puede realizar de forma individual o grupal y ayudara a la agilidad mental, ortografía y selección. (Este material será elaborado por las docentes en material resistente y apropiado a la edad).

LETRA	NOMBRE	ANIMAL	OBJETO
m	Mónica	mono	mesa
s	Sonia	sapo	saco
c	Carlos	caballo	carro

A medida que la maleta se vaya utilizando se podrán implementar más actividades lúdicas que complementen las existentes y varíen los procesos de aprendizaje. Entre ellos se tiene pensado títeres, concurso de timbra y escribe el nombre de la imagen, lectura de jeroglíficos entre otras.

Es importante resaltar que la maleta del saber no solo va estar en un espacio (salón de clases) si no que tiene la posibilidad de viajar con los niños a cualquier lugar a donde ellos se desplacen, biblioteca, parque y gimnasio.

La estrategia pedagógica aun no ha sido implementada pues el colegio brindara los espacios y los materiales para desarrollarla en el próximo año escolar (2019).

Teniendo presente el desarrollo de todo este trabajo se puede concluir y recomendar que:

- El desarrollo de la conciencia fonológica se debe iniciar desde la etapa preescolar para evitar problemas como omisión, sustitución, fragmentación y comprensión y a su vez desarrollar y fortalecer el léxico, conocimiento de significados, redacción y fluidez verbal y escrita.
- Las actividades en la “Maleta del Saber”, evidencian la importancia de integrar y estimular todos los sentidos. Las alteraciones físicas que pueda presentar cualquier órgano de los sentidos afectaran significativamente el proceso lecto escritor. El

conocimiento del docente del estado físico de sus estudiantes es fundamental para el desarrollo de su quehacer diario.

- Se deben tener en cuenta los diferentes contextos en los que se desarrollan los niños para comprender en algunos casos el porqué de sus dificultades orales y escritas.
- La finalidad principal de este trabajo es desarrollar estrategias que potencialicen las habilidades necesarias para fortalecer la conciencia fonológica.
- El juego es una herramienta vital en el proceso de aprendizaje de los niños por ello es indispensable que los docentes tengan como primera opción en sus planeaciones el uso de este, sin desviar su finalidad.
- Una clase lúdica no solo incluye juego, incluye también uso de tecnología, ambientes y metodologías diversas.
- Para desarrollar el trabajo docente se deben tener siempre presentes las necesidades primero que todo anímicas de cada niño, sus intereses y sus gustos.
- Como docentes es necesaria la capacitación constante y la actualización de los saberes recibidos anteriormente. La constante evolución de los niños exige la evolución de los docentes y el uso de todas las herramientas disponibles para acercarse a los estudiantes.
- Es importante recordar que el uso de la lúdica y el juego no solo aplica en los niños pequeños, sino que los adolescentes se sienten atraídos por actividades diferentes en las que se les retira del aula y el uso del tablero para pasar a la acción, la investigación y la producción.
- La innovación no implica necesariamente crear algo nuevo para el quehacer diario, la innovación también se refiere al uso de diferentes estrategias y materiales didácticos ya existentes pero que no se han usado antes.

- El juego permite detectar estados anímicos, necesidades, destrezas y gustos.
Adicionalmente fortalece principios y valores como el respeto, la lealtad, la honradez, la solidaridad y reconocimiento del otro, de sus costumbres, creencias, gustos y tradiciones.
- Por lo general el año escolar se inicia con muchas expectativas y ganas de hacer, innovar y mejorar. Desafortunadamente el ambiente laboral y toda su carga termina influyendo y desmotivando a los docentes y a los estudiantes. Se debe tener la determinación de cambiar y ser mejor hasta el final.
- Todas las asignaturas deben tener un componente lúdico, este no se puede limitar a las danzas, la educación física, las artes o la música. Todas deben ser llamativas y divertidas, es decir todos los docentes deben estar en la capacidad de lograr este objetivo para lograr mejores resultados.

Lista de Referencias

- Bernal & Bernal. (2016). Déficit de atención y concentración en el desarrollo de las actividades escolares. Bogotá, Colombia.
- Breznits, (2011), Sistemas Atencionales y Neuroanatomía. California: Cognifit.
Recuperado de <http://www.cognifit.com/es/atencion>
- Gracia & Porras, (2010). Intervención temprana en comunicación y lenguaje: colaboración con las educadoras y familias de dos niños, Early intervention in language and communication. Collaboration with the educators and families of two children. ELSEVIER, Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, Volume 30, Issue 4, October–December 2010, p. 186-195 Recuperado de [https://doi.org/10.1016/S0214-4603\(10\)70155-8](https://doi.org/10.1016/S0214-4603(10)70155-8)Get rights and content
- Ministerio de Educacion Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje.
- Usma & Tangarife. (2016). Estrategias Lúdicas para el Fortalecimiento del Proceso de Lecto Escritura, una Propuesta desde la Investigación Acción. Bogotá, Colombia.
- Briceño, B. (Junio de 2015). *Usos de la TIC en preescolar hacia la integración curricular*.
Obtenido de Universidad Nacional de Colombia:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/49461/1/52313307.2015.pdf>
- Realinfluencers. (02 de Marzo de 2017). *Always Learning*. Obtenido de 8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer: <https://www.realinfluencers.es/2017/03/02/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>
- Sucrí, A. (04 de Diciembre de 2016). *La Prensa*. Obtenido de El Cerebro de los Niños en la Era de la Tecnología: <http://www.laprensa.com.ar/449629-El-cerebro-de-los-ninos-en-la-era-de-la-tecnologia.note.aspx>

Torres, A. (2018). *La Teoria del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas. (Agosto de 2003). *Centro de Investigacion y desarrollo*. Obtenido de Revista Enunciacion: <https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/enunc/article/view/2480/3463>)

ANEXOS

Anexos 1. Fotos de Actividades desarrolladas en diferentes asignaturas, las cuales contribuyeron a la creación de la estrategia pedagógica.



