



FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES
TRABAJO FINAL INTEGRADOR

Título:

**“El Juego como Estrategia de Alfabetización: Orientación
Psicopedagógica en la Práctica Docente”**

Estudiante: Rodríguez Silvia Mónica

Firma:

Legajo: 34.226

Decano de la facultad: Julieta Marmo

Directora de la carrera: Mariana Damonte

Directora de TFI: Selles Sandra

Firma:

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en
Psicopedagogía

2024

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial - compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

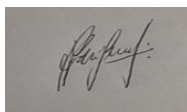
Autorizo la publicación de la obra:

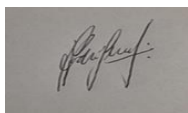
Desde la fecha [15/11/24]

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación []

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: C.A.B.A. 15/11/24



Firma y aclaración del autor:  Rodríguez, Silvia Mónica

Índice

| | |
|---|----|
| Resumen | 3 |
| 1- El Juego como Estrategia de Alfabetización: Perspectiva Psicopedagógica en la Práctica Docente | 4 |
| 1.2- Planteamiento del Problema | 5 |
| 1.3- Objetivos..... | 5 |
| <i>Objetivo General</i> | 5 |
| <i>Objetivos Específicos</i> | 6 |
| 1.4- Supuesto Básico..... | 6 |
| 1.5- Fundamentación | 6 |
| 2- Estado del Arte | 8 |
| 3- Marco Teórico | 12 |
| 3.1.1- La importancia del juego. El juego como actividad y recurso educativo..... | 12 |
| 3.1.2- Desarrollo de la Alfabetización | 13 |
| 3.1.3- Competencias de Lectura y Escritura | 15 |
| 3.1.4- Estrategias Docentes..... | 16 |
| 3.1.5- Las Inteligencias Múltiples en el Proceso de Alfabetización: Juegoteca Pedagógica | 19 |
| 3.1.6- Función del Equipo de Orientación Escolar: Rol del psicopedagogo dentro del equipo..... | 22 |
| 3.1.7- Trayectorias Escolares: dispositivos de intervención | 25 |
| 4.- Método | 27 |
| 4.1.1- Diseño de Estudio | 27 |
| 4.1.2- Participantes – Muestra | 27 |
| 4.1.3- Instrumentos de Recolección de Datos..... | 27 |
| 4.1.4- Procedimiento | 28 |
| 4.1.5- Utilización del Consentimiento Informado | 28 |
| 5- Resultados | 29 |

| | |
|--|----|
| 6- Discusión..... | 37 |
| 7- Conclusión..... | 47 |
| 8- Aportes y contribuciones de la investigación..... | 49 |
| 9- Limitaciones de la Investigación..... | 50 |
| 10- Líneas de Investigación Futuras | 51 |
| 11- Propuesta de Intervención | 52 |
| Referencias | 55 |
| Anexos | 59 |
| Anexo I: Consentimiento Informado | 59 |
| Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas | 60 |

Resumen

El presente estudio investiga el impacto del juego como estrategia pedagógica en la alfabetización de estudiantes en una escuela primaria, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. A través de la intervención psicopedagógica del Equipo de Orientación Escolar, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas a 25 docentes. Se utilizó un enfoque metodológico mixto, lo cual permitió comprender en profundidad cómo esta herramienta lúdica influye en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, en alumnos de nivel primario. Los resultados evidencian que el uso del juego no solo motiva y fomenta la participación activa de los alumnos, sino que también promueve un aprendizaje dinámico y significativo, alejándose de la simple memorización de los contenidos escolares. Además, la investigación subraya la relevancia de incorporar enfoques como el de las inteligencias múltiples, al orientar la importancia de crear una "juegoteca pedagógica" que contemple las diversas formas de aprendizaje. Sin embargo, se identificaron obstáculos para su implementación sistemática en el aula, como la falta de tiempo, acceso limitado a materiales didácticos y formación docente específica. Ante este escenario, se destaca la necesidad de la intervención psicopedagógica, la cual se constituye como la disciplina que tiene la función de orientar intervenciones a los docentes, para optimizar las condiciones de enseñanza. El estudio concluye que, aunque el juego se presenta como una herramienta valiosa para mejorar las habilidades de alfabetización y transformar las prácticas educativas tradicionales, es esencial abordar las barreras identificadas. Los resultados indican que la estrategia pedagógica orientada, potencia el proceso de alfabetización de los alumnos, lo cual habilita nuevas líneas de investigación en otros niveles educativos y contextos sociales.

Palabras Clave: Juego. Estrategias. Alfabetización. Aprendizaje. Orientación psicopedagógica.

1- El Juego como Estrategia de Alfabetización: Perspectiva Psicopedagógica en la Práctica Docente

En la Ciudad de Buenos Aires, mediante distintas visitas institucionales el Equipo de Orientación Escolar trabaja brindando un asesoramiento externo tanto al equipo directivo como a los docentes de cada institución asignada. La participación situada se da de acuerdo a la solicitud de intervención de cada escuela de nivel inicial y primario. A partir de las mismas, se puede avizorar que los alumnos que transitan la escolaridad primaria presentan inconvenientes en la alfabetización a lo largo de su trayectoria escolar.

1.1-Delimitación del Objeto de Estudio

En la actualidad, se observa un aumento en las dificultades de alfabetización entre los estudiantes de la escuela primaria. Dicho contexto demanda una revisión de las prácticas pedagógicas tradicionales y la exploración de estrategias alternativas, como puede ser el juego, que puedan adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y promover un aprendizaje más efectivo.

El objeto de estudio de esta investigación se centra en la necesidad de guiar a los docentes, desde el equipo de orientación, en la implementación de estrategias pedagógicas específicas que tengan al juego como protagonista. La intervención del rol psicopedagógico, ante esta realidad, tiene como objetivo identificar e intervenir ante las dificultades que puedan presentarse en la aplicación de dicho recurso.

El trabajo de investigación se enmarca en un enfoque metodológico mixto de naturaleza empírica, cuyo objetivo es profundizar en la interacción entre el juego, las estrategias pedagógicas y el proceso de alfabetización. En lugar de limitarse a la descripción de las experiencias docentes, la metodología empleada combina el análisis cuantitativo y cualitativo, integrando datos numéricos y la interpretación de las percepciones de los participantes. El enfoque permite obtener una visión más robusta y completa del fenómeno estudiado, siguiendo las directrices metodológicas sugeridas por Hernández Sampieri et al. (2014).

La delimitación del objeto de estudio se fundamenta en la necesidad de comprender de manera exhaustiva, cómo las estrategias docentes impactan a través del juego en el proceso de alfabetización. Para llevar a cabo la investigación se seleccionó específicamente una escuela primaria de gestión pública ubicada en el barrio de Villa Lugano en la Ciudad

Autónoma de Buenos Aires. Dicha elección se basa por la injerencia del radio donde se trabaja dentro de las funciones del equipo y por el ejercicio del rol.

1.2- Planteamiento del Problema

El planteamiento del problema se focaliza en interpretar las dificultades de alfabetización en la escuela primaria, especialmente en lo que respecta a las estrategias pedagógicas utilizadas por los educadores. Muchos alumnos no desarrollan las habilidades necesarias para aprender a leer y escribir durante este período, incluso algunos de ellos culminan su escolaridad sin aprender estas capacidades.

La alfabetización de niños que ingresan al sistema educativo primario se presenta como un desafío de relevancia fundamental.

Vygotsky (1966) destaca el papel central del juego en el desarrollo del pensamiento y la alfabetización, señala que las representaciones durante el juego simbólico fomentan que el niño asocie objetos con conceptos y utilice estas representaciones simbólicas en sus primeros intentos de escritura. De manera similar, autores como Teale y Sulzby (1991) resaltan que la alfabetización emerge a través de interacciones sociales durante actividades cotidianas en entornos significativos que promueven acciones alfabetizadoras.

Por lo tanto, el problema central que orienta esta investigación es comprender cómo las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización impactan en el proceso educativo de los niños en el ámbito escolar. A partir de la orientación psicopedagógica en la implementación de este recurso, es necesario examinar en detalle, como la aplican los educadores y por qué se considera que los posicionamientos anteriores ya no son efectivos en el contexto actual.

Con base en lo precedente, se plantea la siguiente pregunta de investigación:
¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar?

1.3- Objetivos

Objetivo General

Analizar desde una perspectiva psicopedagógica, el efecto del juego utilizado como estrategia docente, para alfabetizar.

Objetivos Específicos

1. Determinar cómo el juego influye en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura en los estudiantes de escuela primaria
2. Describir las estrategias pedagógicas de juego implementadas por los docentes para promover la alfabetización en los niños
3. Evaluar si las estrategias de juego seleccionadas por los docentes favorecieron la alfabetización lograda por los alumnos.

1.4- Supuesto Básico

Se parte del supuesto que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, fortalece las prácticas educativas, para fomentar el proceso de alfabetización de los alumnos de la escuela primaria.

Desde una perspectiva psicopedagógica partimos del encuadre ofrecido por las inteligencias múltiples.

Se presupone que las estrategias orientadas a los docentes desde el rol psicopedagógico, al ser diseñadas y aplicadas de manera adecuada, facilitan y favorecen el aprendizaje de la lectura y la escritura.

De esta forma los estudiantes adquieren nuevos modos de aprender a través de una herramienta innovadora que ofrece múltiples posibilidades.

1.5- Fundamentación

La investigación presentada es de gran relevancia en el contexto educativo actual, especialmente en el ámbito de la alfabetización en la escuela primaria. Este estudio contribuye de manera significativa al conocimiento psicopedagógico al abordar cómo el juego, utilizado como estrategia pedagógica, puede mejorar las competencias de lectura y escritura en los alumnos.

Al ingresar a la escuela primaria, el proceso de alfabetización es esencial para el desarrollo académico de los estudiantes, dado que las habilidades de lectura y escritura son fundamentales para su aprendizaje futuro. Comprender cómo optimizar este proceso es clave para mejorar la educación. Groos (1901, citado en Papalia et al, 2001) sugiere que el juego es crucial para la práctica de habilidades durante la infancia, y Hall (1916, citado en Papalia et al., 2001) añade que el juego permite la resolución de instintos humanos

primitivos. Los educadores contemporáneos destacan que el juego fomenta el desarrollo físico, cognitivo y social en un entorno seguro, lo cual prepara a los niños para la vida adulta.

Desde un enfoque metodológico mixto, este estudio combina análisis cuantitativos y cualitativos, lo que permite captar tanto los datos numéricos como las experiencias de los docentes sobre el uso de esta herramienta lúdica. Dicho enfoque es particularmente útil para pensar la enseñanza de la alfabetización, donde las prácticas pedagógicas requieren un cambio significativo, al exigir un análisis que abarque múltiples dimensiones del proceso de aprendizaje de este contenido disciplinar.

La investigación se realiza en una escuela primaria de gestión pública en Villa Lugano, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, dentro del campo de acción del Equipo de Orientación Escolar. Dicho entorno proporciona datos relevantes sobre cómo el juego puede potenciar la escritura y la lectura en los estudiantes.

En tal sentido, este estudio aporta al conocimiento científico al proporcionar una comprensión más profunda de las estrategias pedagógicas basadas en el juego y su impacto en la alfabetización. Además, evalúa la efectividad de las mismas desde el enfoque de las inteligencias múltiples, al promover una enseñanza más personalizada. Los resultados también podrían influir en la creación de políticas educativas que integren el juego como una herramienta central en el proceso educativo.

Finalmente, la experiencia del equipo de orientación escolar, desde el rol psicopedagógico, en la observación e intervención de prácticas docentes, destaca la importancia de estimular el uso de esta herramienta como estrategia didáctica para superar los desafíos de la alfabetización, brindando una base sólida para generar cambios significativos en la tarea docente.

2- Estado del Arte

En la investigación realizada por Bustamante (2019), titulada “Leer y escribir entre los 5 y los 7 años: las prácticas de enseñanza de alfabetización en la tercera sección del nivel inicial y el primer año del nivel primario de jardines y escuelas de la ciudad de Mar del Plata”, se buscó comprender las prácticas de enseñanza de alfabetización inicial en la tercera sección del nivel inicial y el primer año del nivel primario. Asimismo, este es un estudio de casos con método cuantitativo. En cuanto a los sujetos, se seleccionaron dos docentes de Educación Inicial y dos docentes de Educación Primaria. Como instrumentos se utilizaron la observación, entrevistas y recopilación de información para la triangulación de datos. Entre los resultados se logró identificar que los docentes de primaria presentaron un quiebre en el proceso de alfabetización inicial, poniendo el foco en cuestiones de hábitos y rutinas escolares como condicionantes del aprendizaje de la lectura y escritura por parte del niño.

Otra investigación llevada a cabo por Arnés y Zabaleta (2019), titulada “Lectura y juego en la educación primaria: una revisión narrativa”. Desarrolla el objetivo de analizar las relaciones entre lectura y juego en la educación primaria, a través de una revisión narrativa de la literatura de habla hispana. Su enfoque metodológico predominante es la conceptualización de la lectura sobre el juego. Es una investigación bibliográfica que además ha realizado la recuperación de 10 artículos académicos. Entre los resultados se destaca una escasa fundamentación teórica de los constructos utilizados. Predomina un enfoque instrumental del juego, concebido como recurso para la enseñanza en el contexto escolar. Se subraya su importancia en la enseñanza y en el aprendizaje. Conceptuándolo como actividad natural inseparable al desarrollo.

La investigación realizada por Higuera Rodríguez (2019), titulada “El juego como Recurso didáctico en la formación inicial docente”, tiene como objetivos: indagar la situación vivida por los profesores respecto al uso del mismo como recurso didáctico en su práctica de aula; analizar el papel de la formación en la preparación de maestros para el empleo de estrategias lúdico-didácticas en su actividad docente; averiguar el tratamiento y valoración del juego como medio en la comunicación de los profesores a través de las redes sociales; y visualizar en la formación docente el desarrollo de experiencias que tienen al juego como material didáctico. Dicha investigación se aborda a través de una metodología cualitativa de corte fenomenológico. Las técnicas empleadas para recolectar

información fueron observación de redes sociales, documentos técnicos y entrevistas a las muestras. Los participantes fueron docentes en ejercicio de educación primaria y estudiantes en el último curso de la carrera. Entre sus resultados se puede destacar que maestros y estudiantes consideran útiles las herramientas planteadas para la docencia, lo cual facilita el aprendizaje. Además, se concluyó que la formación inicial no ofrece la preparación necesaria en cuanto al uso de materiales lúdicos como recursos didácticos.

Oviedo (2019), ha realizado una investigación titulada “Juego didáctico y Aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado en escuelas públicas de Capitán Sarmiento”. Se ha desarrollado como objetivo: indagar cuál es el impacto del juego didáctico en el aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento. Esta es una investigación cualitativa, de estudio de campo, de característica no experimental, con una dimensión temporal, de tipo transversal. La muestra fue conformada por 60 docentes de entre 25 y 50 años de edad, de varias escuelas públicas de dicha ciudad. Para la recolección de datos, se utilizaron cuestionarios y observaciones de las clases. La mayoría de los docentes manifestaron tener conocimientos sobre juegos didácticos para la enseñanza de la lectura. Sin embargo, en la práctica predominaban actividades rutinarias. Aunque los juegos se incluían en las planificaciones, las clases seguían siendo metódicas, usándose los juegos solo para presentar temas. Las estrategias eran limitadas, centradas en el pizarrón, el cuaderno o el dictado, lo que resultaba en baja creatividad y falta de experiencias significativas. Además, se observó resistencia al cambio, con preferencia por metodologías tradicionales.

Por otro lado, la autora Fernández (2020), ha realizado una investigación titulada “Juego como estrategia psicopedagógica en la estimulación cognitiva de adultos mayores”, en la cual se ha colocado como objetivo analizar el juego como estrategia psicopedagógica en la estimulación cognitiva de adultos mayores de 60 años. Esta investigación es de tipo cualitativa, con un diseño de teoría fundamentada, con una fase descriptiva y otra explicativa. La muestra está conformada por 8 participantes de entre 62 y 77 años de edad, que se encuentran en un taller de estimulación cognitiva en Salto, Buenos Aires, y 2 coordinadores psicopedagogos de este espacio. Para la recolección de datos se utilizaron entrevistas semiestructuradas con preguntas abiertas y las cuales fueron de manera individual. Los resultados revelaron que los participantes asisten a este espacio para mantenerse activos mentalmente, disfrutando del juego. Han notado mejoras significativas en memoria, agilidad mental, socialización con otros adultos mayores, y en el desarrollo de

la creatividad e imaginación desde que comenzaron a asistir al taller. Por ello, se concluyó que el juego es esencial para la estimulación cognitiva necesaria en la construcción de procesos de aprendizaje en personas de la tercera edad.

En otra investigación realizada por Zapata Vásquez (2020), cuyo título es “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero”. El cual tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de las competencias en lectura y escritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica. Su enfoque es cualitativo, y es una investigación acción de carácter participativo y colaborativo. Su población está compuesta por 191 estudiantes que integran 6 grados de primero de las tres sedes de la Institución Educativa Provenza, ubicadas en los barrios Provenza sede A y C y en el Barrio Cristal bajo sede B. Entre los resultados se evidencia el impacto de la propuesta de intervención en el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura de los estudiantes del grado 1.5 de la Institución Educativa Provenza de la ciudad de Bucaramanga.

La autora Bustos (2020), ha realizado una investigación en Córdoba, la cual se titula “El juego como estrategia en el nivel inicial, sala de 3 años”, en el que se plantea como objetivo reconocer la importancia del juego para los niños de sala de 3 años y definir las distintas características del mismo en el nivel inicial. La metodología de trabajo de esta investigación es cualitativa, con una postura exploratoria; y para la recolección de datos, se utilizaron entrevistas estructuradas. La muestra se conformó por 6 docentes que desarrollan actividades en instituciones de nivel inicial. En los resultados, se evidencia que el rol del docente en relación al juego, presentan diversas posturas. Además, se planteó que lo lúdico tiene un tiempo y espacio específico dentro del aula, el cual es planificado por el maestro, quien se fija en las características de cada tipo de propuesta, y en el grupo de niños. Además, el juego ocupa un lugar de privilegio dentro de la institución educativa.

Pereira Corvalán (2020), ha realizado una investigación en la ciudad de San Pedro, la cual ha titulado “El juego matemático como estrategia psicopedagógica para la estimulación de las funciones ejecutivas de niños de 6 y 7 años, Ciudad de San Pedro”. En esta se planteó el objetivo Explorar la influencia del juego matemático como estrategia psicopedagógica en la estimulación de las funciones ejecutivas de niños de 6 y 7 años. La investigación es de diseño cualitativo, no experimental, a su vez es un estudio descriptivo y explicativo de teoría fundamentada. La muestra está conformada por 8 psicopedagogas de

entre 25 y 40 años de edad, las cuales pertenecen a San Pedro y a San Nicolás, de la localidad de Buenos Aires. Para la recolección de datos, se utilizaron entrevistas semi estructuradas. La investigación mostró que los juegos matemáticos impactan positivamente en el desarrollo de funciones ejecutivas y el aprendizaje en niños de 6 a 7 años, además de motivar y fomentar aspectos sociales y afectivos. Entre los juegos más utilizados están rompecabezas, loterías y bingo. También se destaca el rol del psicopedagogo y la colaboración con familias e instituciones para aplicar estas estrategias más allá del consultorio.

Por otro lado, Rodríguez Moreta y Torres Gómez (2023) de República Dominicana han realizado una investigación titulada “El juego como estrategia para la Alfabetización Física en los estudiantes del nivel primario”, cuyo objetivo fue determinar el impacto del juego como estrategia lúdica en la alfabetización física de los alumnos de nivel primario. La metodología empleada fue un enfoque mixto con un diseño experimental. La población estuvo conformada por 346 estudiantes de nivel primario. Se utilizaron técnicas e instrumentos de test motores mediante la aplicación de juegos recreativos y tradicionales. Los hallazgos de esta investigación indican que las actividades propuestas son esenciales para la alfabetización física de los estudiantes y para lograr una cultura física integral. Se concluye que la cuidadosa selección de juegos motores, tradicionales y recreativos mejora significativamente el desarrollo motor y fortalece las relaciones afectivas entre compañeros.

Campero (2024), en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán”, se planteó como objetivo describir el juego como estrategia didáctica y su capacidad para facilitar aprendizajes significativos en alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés, ubicada en el Departamento Chicligasta de la provincia de Tucumán. Esta investigación, de naturaleza empírica cualitativa, adoptó un enfoque interpretativo, reflexivo e inductivo. La muestra incluyó a 12 docentes de entre 27 y 45 años de edad. Para la recolección de datos, se emplearon observaciones directas, entrevistas abiertas y análisis de documentos. Los resultados indican que el juego es una estrategia eficaz para motivar a los alumnos y aporta beneficios significativos a su formación. Además, el estudio resalta la necesidad de transformar y adaptar la educación, cuestionando las prácticas tradicionales para despertar la curiosidad y motivación de los estudiantes.

3- Marco Teórico

3.1.1- La importancia del juego. El juego como actividad y recurso educativo

Froebel (1989, citado en Zapata Vásquez, 2020) sostiene que el juego representa la máxima expresión del desarrollo humano en los niños, ya que constituye una manifestación libre del alma infantil. A través del juego, los niños ejercitan sus capacidades físicas e intelectuales mientras enfrentan y resuelven problemas sociales y afectivos, lo que facilita su proceso de maduración. Flinchun (1988, citado en Zapata Vásquez, 2020) afirma que el juego proporciona a los niños la libertad necesaria para liberar energía reprimida, fomenta habilidades interpersonales y les ayuda a integrarse en el mundo social. Sin embargo, a pesar de los beneficios del juego y la necesidad que tienen los niños de jugar, los adultos a menudo lo subestiman debido a la falta de beneficios económicos tangibles (Zapata Vásquez, 2020).

Vigotsky (1979) establece dos criterios distintivos para identificar el juego infantil: la creación de una situación imaginaria y la presencia de reglas de conducta. Introduce además la noción de que el juego forma una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) en el niño, siendo una fuente importante de crecimiento. Baquero (1996), al analizar esta perspectiva, interpreta el juego como una forma en que el niño participa en la cultura y señala que el juego regulado por la cultura es clave para evaluar el desarrollo infantil.

Asimismo, el autor Vygotsky (1934, citado en Zapata Vásquez, 2020) también destaca que el juego es esencial para desarrollar habilidades como la atención, la concentración y la memoria. Desde su enfoque constructivista, sostiene que los niños adquieren conocimientos a través de la interacción con su entorno y con otras personas en el juego. De manera similar, Azcoaga (1999, citado en Zapata Vásquez, 2020) señala que las condiciones biológicas son fundamentales para cualquier tipo de aprendizaje, incluido el escolar.

Huizinga (2000) conceptualiza el juego como una actividad intrínseca a la cultura humana, que se realiza dentro de límites espaciales y temporales, regida por reglas consensuadas, y que proporciona alegría y tensión mientras crea una realidad distinta de la vida cotidiana. Borja (1984) recupera la definición de Carr (citado en Borja, 1984), quien describe el juego como un ejercicio preparatorio, sociabilizador y capaz de moderar instintos antisociales, especialmente en juegos colectivos y competitivos. Desde la

perspectiva de Winnicott (1993), factores como los estados cognitivos, la interacción con el entorno y el juego simbólico son fundamentales en el desarrollo del juego infantil.

Lema et al. (2019) definen el juego como un recurso educativo esencial que ha sido parte de la labor formativa a lo largo del tiempo. Bronstein y Vargas (2001) destacan que el juego permite a los niños explorar su entorno y desarrollar habilidades, facilitando su expresión emocional y social. Subrayan la importancia de promover juegos cooperativos con objetivos colectivos en lugar de individuales.

Zapata Vásquez (2020) señala que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades psicomotrices, cognitivas y afectivo-sociales. Piaget (1956, citado en Zapata Vásquez, 2020) describe el juego como parte integral del desarrollo infantil, ya que permite la asimilación funcional de la realidad en cada etapa del crecimiento. Las habilidades motoras, simbólicas y de razonamiento determinan el origen y evolución del juego.

En esta misma línea, Fuentes et al. (2008) promueven la inclusión de diversos tipos de juegos, como los de presentación, conocimiento y cooperación, con el fin de fomentar la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo social de los niños.

Zapata Vásquez (2020) también señala que el juego es una estrategia didáctica fundamental, ya que motiva a los niños desde temprana edad. Al integrarse con la lectura y la escritura, el juego puede generar un desarrollo natural de estas habilidades. Según Díaz (2002, citado en Zapata Vásquez, 2020), el juego lúdico es una estrategia eficaz para enseñar lectura y escritura, tanto dentro como fuera del aula, con la adecuada supervisión docente.

3.1.2- Desarrollo de la Alfabetización

Dalton y Christien (1996) proponen una concepción de la alfabetización como una actividad sociocognitiva compleja, especialmente en la primera etapa escolar. La alfabetización emergente, según Teale y Sulzby (1991, como se citó en Dalton y Christien, 1996), se desarrolla a través de interacciones sociales en ambientes significativos durante actividades cotidianas. Los niños se introducen en la alfabetización en entornos propicios, interactuando con padres y pares en situaciones que involucran diversas formas de lectura y escritura, lo cual subraya la importancia del juego como un medio para integrar la lectura y el lenguaje escrito en estas interacciones lúdicas.

Por otro lado, Furman (2021) manifiesta que dentro del ámbito de la ciencia del aprendizaje, la habilidad de transferir el conocimiento adquirido a diferentes contextos es el objetivo central de cualquier proceso educativo. Lo aprendido en la escuela debe trascender el ámbito escolar, siendo útil para la vida cotidiana.

Anijovich y Mora (2010) explican que las actividades que los estudiantes realizan para apropiarse de conocimientos son herramientas proporcionadas por los docentes para ayudar a estructurar experiencias de aprendizaje. La organización de estas prácticas crea condiciones que permiten desarrollar aprendizajes significativos, que puedan ser aplicados de manera flexible en diversas situaciones.

Durante más de una década, se ha investigado cómo el juego sociodramático fomenta el desarrollo de la lectura y la escritura. Dalton y Christien (1996) mencionan que los niños, al utilizar centros lúdicos que contienen materiales relacionados con la alfabetización, imitan entornos cotidianos como restaurantes, oficinas o veterinarias. Según Christie (1991, como se citó en Dalton y Christien, 1996), estos centros permiten que los niños mejoren su lenguaje oral, intercambien ideas y participen en transacciones con diversos textos.

May (2021) destaca que la alfabetización es fundamental en un mundo cada vez más interconectado, siendo esencial para el diálogo, la comunicación y la integración. En el contexto actual, los jóvenes necesitan habilidades que incluyan la comunicación, el dominio de idiomas, la comprensión de la diversidad cultural y la disposición hacia la formación continua. La alfabetización contemporánea va más allá de las competencias básicas, abarcando la comprensión, interpretación y creación en entornos digitales, necesarios para ejercer derechos ciudadanos en un mundo en constante cambio.

El proceso de alfabetización comienza temprano en la vida de los niños, cuando desarrollan la capacidad de asociar marcas impresas con significados específicos, como logotipos o señales visuales en su entorno. Neuman (2019) menciona que, aunque algunos niños parecen adquirir estos conocimientos de manera autónoma, en realidad se benefician de una orientación considerable, aunque sea en formas lúdicas e informales. Además, Neuman (2019) destaca la variabilidad en el desarrollo del lenguaje oral y escrito entre los niños, influenciada por la disponibilidad de recursos y el nivel de apoyo familiar. La diversidad de experiencias al llegar a la escuela sugiere que no hay un enfoque de enseñanza único que funcione para todos los estudiantes. Los maestros efectivos emplean

estrategias diferenciadas, adaptándose a lo que los niños ya saben para desarrollar habilidades técnicas como la conciencia fonológica, el conocimiento de las letras y la comprensión de las relaciones habla/sonido. Neuman (2019) también enfatiza la importancia de fomentar la comprensión del lenguaje oral y de involucrar a los estudiantes en discusiones significativas, ya que esto otorga sentido a su formación y promueve la aplicación práctica de las habilidades técnicas adquiridas.

3.1.3- Competencias de Lectura y Escritura

El aprendizaje de la lectura desde una perspectiva cognitiva implica el desarrollo progresivo de dos procesos complementarios: la decodificación y el reconocimiento de palabras de forma rápida y precisa, así como la comprensión lectora. A medida que los procesos de bajo nivel, como el reconocimiento de palabras y la decodificación, se automatizan, se liberan recursos atencionales que pueden ser destinados a procesos de alto nivel, como la comprensión lectora (Borzzone et al., 2004, citado en Arnés y Zabaleta, 2019).

La lectura consiste en derivar pronunciación y significado a partir de una representación gráfica del lenguaje (Morais, 1989, citado en Arnés y Zabaleta, 2019). Olson (1997, citado en Arnés y Zabaleta, 2019) sostiene que ni el reconocimiento de las palabras ni el de las intenciones por sí solos constituyen la lectura; los significados o propósitos identificados deben ser compatibles con las pruebas gráficas.

Los autores Arnés y Zabaleta (2019) explican que un aprendizaje fundamental que deben adquirir los niños está relacionado con el descubrimiento del principio alfabético, esencial en un sistema de escritura como el nuestro. Este estipula que, con algunas excepciones, cada sonido del lenguaje (fonema) se corresponde con una letra (grafema). La decodificación es una habilidad compleja que implica descomponer la palabra oral en sonidos. El fonema, aunque difícil de reconocer, es la unidad básica para la lectura, ya que, en el sistema alfabético, las letras (grafemas) representan fonemas.

La capacidad de identificar y manipular los sonidos de las palabras se conoce como conciencia fonológica, y su desarrollo comienza tempranamente mediante la interacción con individuos alfabetizados. La comprensión de la estructura fonológica, especialmente de los fonemas, es fundamental para el desarrollo de las habilidades relacionadas con la lectura, según lo señalado por Alegría (2006, citado en Arnés y Zabaleta, 2019), quien la considera como clave para el proceso de lectura. Otro aspecto relevante en cuanto a la

lectura es la fluidez lectora, que se refiere a la capacidad de leer de manera precisa, rápida y con una entonación adecuada (Gómez-Zapata et al., 2011, citado en Arnés y Zabaleta, 2019). Una lectura fluida implica una automatización en el reconocimiento de palabras y en el procesamiento de oraciones y textos, lo cual incluye la prosodia con la que se realiza la lectura (Defior Citoler et al., 2015, citado en Arnés y Zabaleta, 2019).

Desde una perspectiva social, Arnés y Zabaleta (2019) exponen que se destaca la lectura como una herramienta simbólica que facilita la construcción de significados compartidos, la comunicación y la participación en la cultura. En este sentido, la lectura siempre ocurre dentro de un contexto social específico y no se reduce simplemente a un conjunto de habilidades; por lo tanto, se resalta su dimensión funcional. Molina Moreno y Santiago Ibáñez (2016, citado en Arnés y Zabaleta, 2019) proponen una experiencia educativa basada en la multimodalidad del aprendizaje, enfatizando la relevancia de la motivación social para la lectura y las interacciones sociales.

Por otro lado, Vargas (2014, citado en Arnés y Zabaleta, 2019) adopta un enfoque que resalta la dimensión social de la lectura, subrayando su valor como experiencia enriquecedora. En este contexto, se basa en las ideas de Bourdieu (citado en Arnés y Zabaleta, 2019) para destacar el papel de la lectura en la creación, permitiendo la generación de significados originales en lugar de simplemente reproducirlos. Además, resalta la importancia de utilizar en la actualidad las tecnologías de la información y la comunicación. Promueve al lector como un participante activo que interactúa con diversas modalidades tecnológicas. El autor identifica tres niveles que componen la habilidad lectora: En primer lugar el nivel literal, que se refiere al texto escrito en sí mismo. En segundo lugar el nivel intertextual, que considera elementos complementarios como ilustraciones y sonidos. Finalmente, en tercer lugar el nivel contextual-crítico, que implica la capacidad del lector para reflexionar sobre lo que lee, comprender las intenciones del autor y analizar el contexto social en el que se sitúa el material. El objetivo principal de esta propuesta es fomentar una actitud crítica en los estudiantes para que puedan situar el material dentro de su entorno histórico.

3.1.4- Estrategias Docentes

El conocimiento práctico que los docentes aplican en las aulas resulta de una combinación de saberes y suposiciones subyacentes a sus acciones, las cuales no siempre son explícitas o conscientes. Dada la complejidad de la tarea educativa, diversos enfoques

teóricos han intentado orientarla. Algunos de estos puntos de vista, más prescriptivos, promueven la imitación y réplica de acciones que los docentes a menudo no comprenden ni asimilan en profundidad. Los defensores de estos métodos creen que mediante pautas específicas de actividades y su implementación precisa, lograrán mayor eficacia y eficiencia en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. Sin embargo, existen otros criterios que valoran el componente reflexivo de toda práctica profesional. Quienes apoyan esta visión reconocen que, aunque a veces sea necesario trabajar con propuestas prediseñadas debido a la falta de tiempo o recursos, cada docente debe darles sentido y ajustarlas al contexto en el que desempeñan su labor (Anijovich y Mora, 2010).

Las autoras Anijovich y Mora (2010) enuncian que las estrategias de enseñanza se definen como el conjunto de decisiones que el docente toma para guiar la instrucción con el propósito de fomentar el aprendizaje de los estudiantes. Las mismas son directrices generales sobre cómo enseñar un contenido disciplinar, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar. En este contexto, Camilloni (1998, citado en Anijovich y Mora, 2010) sostiene que es crucial que los maestros presten atención no solo a los contenidos que deben incluirse en los programas y abordarse en clase, sino también a la manera más adecuada de trabajarlos. La relación entre los temas y la forma de encararlos es tan estrecha que se puede afirmar que ambos, los contenidos y las estrategias didácticas, son inseparables.

Anijovich y Mora (2010) afirman que las estrategias de enseñanza que un educador selecciona y utiliza influyen en varios aspectos. Los mismos incluyen los temas que se transmiten a los estudiantes, el trabajo intelectual que estos realizan, los hábitos de trabajo y los valores que se ponen en práctica durante la clase. También es necesario considerar la comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos y culturales, entre otros. Además, las estrategias de enseñanza presentan dos dimensiones: por un lado, la dimensión reflexiva, en la que el docente elabora su planificación. Esta dimensión abarca el proceso de pensamiento, el análisis del contenido disciplinar, la consideración de las variables situacionales en las que debe enseñarse y el diseño de alternativas de acción. También se toma en cuenta la toma de decisiones sobre las actividades que estime más adecuadas en cada caso. Y, por otro lado, la dimensión de la acción, que implica la implementación de las elecciones realizadas.

Furman (2021) menciona que el aprendizaje requiere tiempo, y muchos educadores deben seguir un currículo prescrito con planes y contenidos específicos. Estos programas, a menudo extensos, pueden contradecir la visión de aprendizaje profundo que se promueve en este trabajo. Abandonar la teoría de la huella representa un gran desafío, ya que implica escapar de la lógica de "cubrir todos los temas". Dicha situación es una preocupación constante para los docentes, especialmente cuando se plantea una actividad fuera de la rutina que requiere más tiempo. En algunos países, los exámenes estandarizados añaden presión para cubrir todos los contenidos del currículo, creando una sensación de estar en un callejón sin salida.

Para resolver esta dicotomía entre cumplir con los programas y lograr que los estudiantes aprendan en profundidad, Furman (2021) manifiesta que es útil considerar el currículo como una partitura musical que indica un recorrido específico. En tal sentido, la decisión crucial es determinar a qué aspectos del plan de estudios vale la pena dedicar más tiempo para que los estudiantes los comprendan en profundidad, y a cuáles no. En lugar de cubrir los temas, se propone descubrirlos, como si se tratara de un regalo que se desenvuelve con la guía del docente. Adoptar el rol de intérpretes reflexivos de esta partitura permite priorizar lo importante y evitar dedicar demasiado tiempo a lo accesorio, o incluso dejarlo de lado.

Para facilitar el proceso de aprendizaje, Anijovich y Mora (2010) expresan que es fundamental que la educación se base en un ciclo constante de reflexión, acción y revisión, o modificación en cuanto al uso de las estrategias seleccionadas. En este contexto, el docente adquiere conocimientos sobre la enseñanza al planificar, tomar determinaciones, implementar su diseño y pensar sobre sus prácticas, lo que permite reconstruir futuras intervenciones.

Si retomamos la definición inicial de estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que cada docente toma para orientar la educación y promover el aprendizaje de sus alumnos, Anijovich y Mora (2010) indican que dichas estrategias facilitarán un tipo específico de comunicación e intercambio, considerando tanto la intrapersonal como entre los estudiantes y el profesor, así como el grupo en su conjunto. Una vez que se ha decidido la acción y antes de implementarla, es crucial definir y diseñar el tipo, la cantidad, la calidad y la secuencia de actividades que se ofrecerán a los alumnos.

En cuanto a las estrategias que se utilizan con los estudiantes, Furman (2021) sostiene que las mismas pueden variar, pero siempre comparten un objetivo común: involucrarse activamente. No se trata simplemente de realizar actividades por hacer, sino de fomentar una implicación intelectual más profunda y un compromiso entusiasta. Esto significa que los estudiantes deben establecer relaciones, conectar con conocimientos previos, reflexionar, crear, discutir, resolver y observar, entre otras tareas que demandan esfuerzo cognitivo. Asociar la actividad física con la intelectual es una excelente manera de promover un aprendizaje profundo.

Anijovich y Mora (2010) expresan que, para determinar las estrategias de enseñanza más adecuadas en cada situación en el aula, es crucial considerar tanto los contenidos disciplinarios como las formas de presentarlos a los estudiantes. Además, se debe pensar sobre las características particulares de los alumnos destinatarios de la enseñanza. Más allá de las peculiaridades de cada grupo, es importante tener en cuenta algunas variables compartidas por los jóvenes de las nuevas generaciones, aquellos nacidos en la era tecnológica o la sociedad de la información. Estos alumnos poseen lo que se denomina una mente virtual.

Las autoras también señalan que es fundamental explorar los contenidos previos, si los mismos están presentes (aunque sea de manera incompleta o errónea) o si simplemente no han sido detectados. Para identificarlos, es necesario generar actividades específicas que permitan su explicitación y descubrimiento. Es esencial sacar a la luz esta información para facilitar el aprendizaje.

A partir de lo mencionado, es importante destacar que el juego puede tener diversos propósitos, tales como ser un fin en sí mismo, actuar como una herramienta didáctica y servir como un espacio de exploración e interacción con contenidos escolares. En este contexto, se intenta crear un entorno que fomente estilos de interacción entre docentes y alumnos, permitiendo incorporar las estrategias de aprendizaje de la vida cotidiana, de tal manera que promueva su participación activa en el aprendizaje escolar (Arrúe y Elichiry, 2014).

3.1.5- Las Inteligencias Múltiples en el Proceso de Alfabetización: Juegoteca Pedagógica

El proceso de alfabetización puede ser enriquecido a través del entendimiento y aplicación de las inteligencias múltiples (Gardner, 1995). El autor desarrolló un modelo

que va más allá de la noción tradicional de inteligencia e identifica diversas formas de habilidades cognitivas y emocionales en los individuos. Este enfoque ofrece una perspectiva amplia sobre cómo los estudiantes aprenden y procesan la información.

La integración de las inteligencias múltiples en la alfabetización abre nuevas posibilidades para abordar las necesidades individuales de los alumnos (Gardner, 1995). Al reconocer las diferentes formas de inteligencia, los educadores pueden diseñar estrategias pedagógicas más inclusivas y efectivas. Esta aproximación permite que cada estudiante encuentre modos de aprender que se ajusten a sus fortalezas individuales, promoviendo así una formación más significativa y personalizada.

La idea de una "Juegoteca Pedagógica" se basa en la integración de actividades lúdicas y educativas dentro del contexto escolar para fomentar una educación relevante. Esta aproximación se alinea con las metodologías activas que buscan involucrar a los estudiantes de manera dinámica y participativa en su propio proceso de aprendizaje. García y García (2013) señalan que el juego no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Además, autores como Gee (2003) destacan que las experiencias lúdicas pueden enriquecer la alfabetización al proporcionar escenarios auténticos y motivadores donde los alumnos pueden aplicar y expandir sus habilidades lingüísticas. En el contexto de las inteligencias múltiples, la "Juegoteca Pedagógica" ofrece un entorno en el cual los niños pueden desarrollar diversas inteligencias, desde la lingüística hasta la espacial y la interpersonal, a través de actividades diseñadas para estimular diferentes formas de pensar y aprender (Gardner, 2006).

Por lo tanto, la Juegoteca Pedagógica emerge como una estrategia prometedora para la alfabetización. Inspirada en las teorías de las inteligencias múltiples, busca proporcionar vivencias educativas ricas y variadas que estimulen las diversas inteligencias de los estudiantes (Gardner, 1995). Al incorporar esta experiencia en el aula, se pueden obtener numerosos beneficios para el proceso de alfabetización. Esto incluye el fomento de la motivación, el interés de los estudiantes, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y la promoción de un ambiente de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

Para complementar esta perspectiva, se recurre al trabajo de Armstrong (2001). El autor ofrece una visión detallada de cómo las inteligencias múltiples pueden aplicarse en el entorno educativo, destacando la importancia de reconocer y nutrir las diferentes

habilidades y talentos de los estudiantes. En su obra, el autor proporciona ejemplos prácticos y estrategias pedagógicas para incorporar las inteligencias múltiples en el aula, lo que complementa la propuesta de Gardner.

La integración de las inteligencias múltiples y el enfoque lúdico en el proceso de alfabetización ofrece una aproximación holística y diversificada a la educación (Gardner, 1995; Armstrong, 2001). Al reconocer y valorar las distintas formas de inteligencia de los alumnos, los docentes pueden enriquecer su práctica pedagógica e impulsar una educación más efectiva y significativa.

Cada estudiante posee capacidades únicas que pueden ser potenciadas a través de estrategias pedagógicas adaptadas. Gardner (1995) identifica ocho inteligencias múltiples: lingüística, lógico-matemática, visual-espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Estas inteligencias ofrecen un marco integral para comprender las diversas maneras en que los estudiantes aprenden y procesan la información. Lo cual invita a los educadores a considerar una variedad de métodos de enseñanza que se alineen con las fortalezas y preferencias individuales de los alumnos. Este enfoque favorece un aprendizaje más personalizado y eficaz.

La aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en el contexto de la alfabetización tiene importantes implicaciones para el diseño de actividades educativas. Armstrong (2001) sugiere que las estrategias de enseñanza centradas en estas inteligencias pueden responder mejor a las diversas necesidades de los estudiantes en relación con la lectura y la escritura. Por ejemplo, para aquellos con una inclinación hacia la inteligencia musical, se podrían incorporar canciones y ritmos en las actividades de alfabetización, esto podría facilitar la retención de información y mejorar la comprensión. Del mismo modo, los alumnos con una inteligencia visual-espacial más desarrollada podrían beneficiarse del uso de recursos visuales como diagramas y mapas conceptuales.

En este contexto, la creación de una "Juegoteca Pedagógica" que integre actividades basadas en las inteligencias múltiples puede ser una estrategia auténtica para promover la alfabetización. Este espacio lúdico no solo ofrecería un ambiente estimulante para el aprendizaje, sino que también permitiría a los docentes adaptar las actividades según las preferencias y habilidades de cada estudiante.

La implementación de una Juegoteca Pedagógica tiene el potencial de activar y desarrollar diversas inteligencias, como propone Gardner (2006). En esta perspectiva, el

juego se convierte en una herramienta didáctica que facilita el aprendizaje mediante experiencias significativas, al involucrar diferentes dominios cognitivos y emocionales de los estudiantes. Por ejemplo, el juego lingüístico, que incluye actividades como la creación de historias, juegos de palabras y dramatizaciones, ayuda a desarrollar habilidades de lectura y escritura de manera creativa y significativa. Del mismo modo, los juegos que requieren habilidades espaciales, como los rompecabezas y la construcción con bloques, pueden mejorar la comprensión de conceptos abstractos, cruciales para la alfabetización.

Desde la perspectiva de la inteligencia interpersonal, los juegos cooperativos permiten que los estudiantes trabajen en equipo, intercambien ideas y se ilustren unos de otros, lo cual promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo. Esta interacción social es fundamental para el desarrollo de competencias lingüísticas, ya que la comunicación y la negociación de significados son elementos clave en el proceso de alfabetización (García y García, 2013).

Además, la Juegoteca Pedagógica puede fomentar la inteligencia intrapersonal al ofrecer a los alumnos oportunidades para reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje, reconocer sus fortalezas y áreas de mejora. Según Gee (2003), los juegos proporcionan un espacio seguro para la experimentación y el aprendizaje a través del error, lo cual es esencial para desarrollar una autoimagen positiva y una actitud resiliente hacia el aprendizaje.

En conclusión, la integración del espacio lúdico en la alfabetización mediante una Juegoteca Pedagógica no solo facilita el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, sino que también apoya el crecimiento de diversas formas de expresión. Dicha vivencia propicia una educación más completa y activa para los estudiantes.

3.1.6- Función del Equipo de Orientación Escolar: Rol del psicopedagogo dentro del equipo

El Ministerio de Educación (2023) explica que las intervenciones de los Equipos de Orientación Escolar (EOE) en el ámbito institucional se enfocan en ciertos ejes fundamentales debido a la complejidad de las situaciones presentes en las escuelas. Estas orientaciones requieren estrategias específicas que aborden dicha diversidad, guiadas por claros objetivos denominados ejes. Estos lineamientos no buscan clasificar de manera rígida las situaciones abordadas, sino servir como guías para la intervención. Los ejes de trabajo institucional se fundamentan en los siguientes aspectos: fortalecimiento de

trayectorias educativas e inclusión educativa; convivencia escolar; y promoción y protección de derechos.

Dentro del fortalecimiento de trayectorias educativas e inclusión educativa, las intervenciones de los EOE están dirigidas a facilitar el ingreso, la permanencia, el avance y la finalización de los estudiantes en el sistema educativo. Sus acciones buscan acompañar y reconocer la diversidad de formas de ser y estar en la escuela. Se promueven determinadas condiciones inclusivas que permitan la construcción de sujetos que aprenden y participan en la comunidad educativa. Además, los EOE trabajan de manera colaborativa y corresponsable entre los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo. De esta manera, se crean los mejores contextos de enseñanza para mantener el vínculo pedagógico con todos los estudiantes a lo largo de sus trayectorias educativas (Ministerio de Educación, 2023).

Los EOE están integrados por profesionales de diversas disciplinas, incluye psicólogos, psicopedagogos, licenciados en ciencias de la educación y trabajadores sociales, quienes colaboran en función de su instrucción específica, pero dentro de un marco de conversación tanto inter como intra institucional. La transdisciplina e interdisciplina que caracteriza a estos equipos permite un análisis fundamentado en la interacción entre diversos saberes profesionales y los conocimientos pedagógicos. Esta articulación de distintas formaciones posibilita una comprensión de las situaciones escolares desde su complejidad, lo cual supera la lógica de un saber disciplinario totalizador (Ministerio de Educación, 2023).

El Ministerio de Educación (2023) ha trabajado en el fortalecimiento de los EOE con el objetivo de apoyar, generar y mejorar las condiciones institucionales para el desarrollo de las prácticas educativas. Con este propósito, y al identificar la necesidad de contar con un documento que unifique criterios de intervención, aclare funciones y provea herramientas para facilitar el accionar, se aprobó la Disposición N° 6-DGEED/2014, que establece el "Manual de Procedimiento de los Equipos de Orientación Escolar".

Actualmente, la vida en la escuela enfrenta nuevos desafíos que requieren trabajar y reflexionar sobre las formas de abordar la educación desde una perspectiva de corresponsabilidad. A partir de ello, se tienen en cuenta los diferentes enfoques y roles de los actores del sistema educativo. Estos retos contemporáneos han generado nuevas herramientas y didácticas, lo que lleva a la necesidad de revisar y actualizar las misiones y

funciones de los EOE. Este proceso busca un sentido que resalte la dimensión institucional de las intervenciones. Dicho recorrido abarca la realidad escolar actual, las prácticas de enseñanza, aprendizaje y cuidado que forman parte de la tarea educativa, con el fin de favorecer condiciones óptimas para enseñar y aprender (Ministerio de Educación, 2023).

Algo importante que debe tener en cuenta el EOE, según el Ministerio de Educación (2023), es que se requerirá el registro escrito de cada intervención en los libros de actas del EOE presentes en los establecimientos educativos y en el libro de actas de cada EOE en sede, cuando sea necesario. Dicho asiento debe incluir la fecha, el turno y los datos de los profesionales que intervienen en esa institución. Además, se debe consignar el nombre y apellido completo del estudiante, sin el uso de iniciales o cualquier otra forma que no permita identificarlo. Se estipula una breve descripción de la razón de la concurrencia, las sugerencias, acciones a realizar y los acuerdos alcanzados.

En relación con las entrevistas sostenidas con referentes y/o familias de un alumno, se deberá registrar la fecha, lugar y turno, así como las personas que participaron del encuentro. El acta debe ser precisa en la descripción de la circunstancia que motivó la reunión y los compromisos acordados. Por otro lado, frente a una situación de vulneración de derechos, dada la complejidad del escenario, se deberá documentar el objetivo de la reunión. En dicha circunstancia, no se podrán incluir datos sensibles ni apreciaciones personales, con el fin de resguardar la privacidad del niño (Ministerio de Educación, 2023).

El trabajo del EOE aporta diversas perspectivas, enfoques e intervenciones. Esta labor requiere un criterio preventivo y práctico que no solo aborde conflictos existentes, sino que también anticipe problemas que podrían llevar al fracaso escolar, centrándose en la persona en situación de aprendizaje. Este encuadre permite abrir, habilitar y reconfigurar las formas de observación y creación de espacios de encuentro entre quienes enseñan y quienes aprenden, así como entre los directivos escolares y los estudiantes. La finalidad es diferenciar lo urgente de lo importante para responder conjuntamente a las situaciones conflictivas que surgen en el ámbito educativo (Rossin y Serrao, 2016).

En relación a las incumbencias profesionales del título de Psicopedagogo y su rol en la institución educativa, se puede afirmar que deben llevar a cabo acciones que permitan identificar particularidades en el proceso de aprendizaje. Además, es necesario que orienten a directivos, docentes y familias con el fin de favorecer las condiciones óptimas para el desarrollo escolar. Es fundamental que guíen sobre las adecuaciones metodológicas

apropiadas a las características bio-psico-socio-culturales de individuos y grupos. También tienen la misión de participar en la dinámica de las relaciones dentro de la comunidad educativa para facilitar procesos de integración y cambio, así como realizar espacios de orientación educacional, vocacional y ocupacional tanto de manera individual como grupal (Resolución N° 2473/89 del Ministerio de Educación y Justicia de la Nación, citado en Rossin y Serrao, 2016).

Rossin y Serrao (2016) explican que la orientación desempeña un papel central en la intervención psicopedagógica, actuando como un recurso ofrecido a las instituciones educativas en su totalidad y a sus distintos subsistemas. Su propósito es contribuir a la prevención frente a posibles dificultades que hayan manifestado los estudiantes. Además, busca potenciar y enriquecer el desarrollo de los individuos y la estructura que conforma la institución educativa, lo cual mejora su organización y funcionamiento.

Asimismo, los psicopedagogos deben orientar mediante un trabajo sistemático con los docentes, proponiendo recursos pedagógicos, didácticos y bibliográficos específicos. A su vez, es necesario colaborar desde su formación profesional en la implementación de los diseños curriculares establecidos para cada nivel y modalidad (Disposición 76/08. Dirección de Psicología Comunitaria y Pedagogía Social, del Ministerio de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. DGCyE, citado en Rossin y Serrao, 2016).

Para Solé (1998, citado en Rossin y Serrao, 2016), la intervención psicopedagógica se define como un recurso especializado destinado a la orientación y la acción educativa en su totalidad. Su actividad principal se relaciona con cómo las personas aprenden, se desarrollan y las dificultades que enfrentan ante nuevos desafíos. Estas actuaciones están diseñadas para ayudarlas a superar estos obstáculos a través de actividades planificadas y ejecutadas para mejorar su aprendizaje. Por tanto, el trabajo psicopedagógico está intrínsecamente ligado al análisis, planificación, desarrollo y modificación de procesos educativos.

3.1.7- Trayectorias Escolares: dispositivos de intervención

Greco (2020) expone la necesidad de replantear el concepto de autoridad pedagógica, ampliando su significado para repensar las prácticas educativas, especialmente en el caso de los equipos de orientación escolar. Según la autora, estos equipos no solo acompañan, sino que también ayudan a definir cursos de acción en los proyectos

institucionales, lo cual exige reconsiderar cómo se abordan las infancias y adolescencias contemporáneas, así como los nuevos modos de adultez dentro del contexto escolar.

La autora destaca que es esencial analizar dos conceptos clave: "autoridad pedagógica" y "trayectoria educativa". La autoridad pedagógica permite revisar la manera en que los adultos interactúan en el ámbito escolar, mientras que la trayectoria educativa, a menudo reducida a una cuestión personal, debería ser concebida como una construcción institucional. En este sentido, el equipo de orientación juega un papel crucial al diseñar estos recorridos, los cuales se construyen a partir del entramado escolar (Greco, 2020).

La intervención de los equipos de orientación escolar, según Greco (2020), va más allá de observar casos individuales, pues su objetivo es crear las condiciones escolares que enmarquen y potencien las aptitudes singulares de los estudiantes. El asesoramiento educativo se entiende como una forma de regulación institucional que promueve trayectorias escolares en colaboración con otros actores educativos, como el equipo directivo y los docentes. Este proceso implica la creación de dispositivos que sostengan dichas trayectorias, las cuales deben estar respaldadas institucionalmente para evitar quedar a merced del voluntarismo de los actores educativos.

Además, la autora enfatiza que las intervenciones deben centrarse en la reflexión sobre las condiciones escolares que habilitan o limitan las trayectorias, destaca la importancia de encuadrar estas intervenciones dentro de límites claros y sostenibles. De este modo, los dispositivos educativos funcionan como instrumentos temporales que modifican la realidad escolar. Estos lineamientos, a su vez, generan tensiones y resistencias, lo cual revela las dinámicas internas de la escuela. La implementación de estos instrumentos requiere un seguimiento constante para redefinir los objetivos de trabajo y adaptarse a las demandas explícitas o implícitas que surgen durante el proceso (Greco, 2020).

Finalmente, Greco (2020) subraya la importancia de abordar las problemáticas educativas desde un trabajo colectivo, donde los equipos de orientación escolar no se perciban únicamente como expertos que resuelven problemas, sino como facilitadores de procesos colaborativos que permiten reconfigurar la realidad escolar.

4.- Método

4.1.1- Diseño de Estudio

La presente investigación se enmarcó en una metodología empírica, dentro de un enfoque mixto, de alcance exploratorio y característica no experimental, lo que permitió combinar tanto el análisis cuantitativo como cualitativo para obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Según Hernández Sampieri (2014), las investigaciones mixtas integran la recolección y análisis de datos numéricos junto con la interpretación de percepciones y significados obtenidos de las experiencias de los participantes. El diseño de la investigación fue de corte transversal, lo que implicó que la recolección de datos se llevó a cabo en un único momento temporal. Para la recopilación de información, se utilizó como instrumento la entrevista semiestructurada, lo que permitió la obtención directa de datos tanto numéricos como cualitativos por parte de los participantes.

4.1.2- Participantes – Muestra

La población objeto de estudio se centró en docentes que interactuaban con alumnos de una escuela primaria de gestión pública en el barrio de Villa Lugano. Se seleccionaron 25 docentes de manera intencional y no probabilística, para participar en las entrevistas. Se abordaron sus experiencias y prácticas en relación con las actividades de juego y el proceso de alfabetización de los estudiantes. La elección de la escuela se basó en la injerencia territorial dentro de las funciones del Equipo de Orientación Escolar. La muestra se diseñó considerando la capacidad de involucramiento de los docentes disponibles. Se procuró la colaboración de la directora, para coordinar la participación de los maestros y asegurar la viabilidad del estudio.

4.1.3- Instrumentos de Recolección de Datos

Para la recopilación de datos, se implementaron entrevistas semiestructuradas dirigidas a los docentes. Las mismas, tuvieron como objetivo identificar las estrategias de juego utilizadas para fomentar la alfabetización y obtener percepciones sobre el impacto del juego en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Las entrevistas se basaron en una guía de preguntas o temas preestablecidos, pero se permitió al entrevistador la flexibilidad de formular preguntas adicionales para aclarar conceptos y obtener información más detallada.

4.1.4- Procedimiento

La recolección de datos se llevó a cabo durante el tiempo necesario para recopilar la información suficiente, lo cual fue previamente acordado con la escuela y los participantes. Los docentes fueron contactados a través de la institución escolar, coordinando fechas y horarios para llevar a cabo el encuentro. Se estudió el análisis de contenido de cada entrevista tomando en cuenta las estrategias de juego implementadas por los educadores.

4.1.5- Utilización del Consentimiento Informado

Para garantizar la ética en la investigación, se contó con el formulario de consentimiento informado que fue proporcionado a todos los entrevistados antes de iniciar el estudio. Este formulario explicó los objetivos de la misma, la naturaleza de la participación requerida, y sus derechos. Se informó sobre la confidencialidad y la posibilidad de retirarse del estudio en cualquier momento, sin repercusiones negativas. Se aseguró de que todos comprendieran plenamente la información proporcionada y se obtuvo su consentimiento explícito, antes de proceder con la recolección de datos. El mismo se encuentra detallado en el anexo.

5- Resultados

Este apartado tiene como propósito ofrecer un análisis exhaustivo de los datos obtenidos en las entrevistas realizadas a docentes de nivel primario. Estas entrevistas se centraron en evaluar el uso del juego como estrategia pedagógica para la alfabetización, indagando en la percepción de los maestros sobre su efectividad, los recursos necesarios, la formación recibida, y las dificultades que enfrentan en su aplicación. Los resultados se presentan en función de los objetivos específicos planteados en la investigación, con un enfoque psicopedagógico que articula las intervenciones propuestas entre el equipo de orientación y el personal docente.

Percepción de los Métodos de Enseñanza y Experiencia Docente

En la Pregunta 1, los datos recopilados indican que la mayoría de los docentes entrevistados (52%) tiene más de diez años de experiencia en la enseñanza primaria. Un 20% de los consultados cuenta con una práctica de entre cinco y diez años, mientras que un 20% tiene de uno a cinco años de recorrido, y solo un 8% tiene menos de un año en la docencia.



GRAFICO 1: Distribución de los años de experiencia de los docentes

Este nivel de experiencia destaca que la mayoría de los participantes en el estudio son docentes con una trayectoria considerable, lo que podría influir en su percepción y aplicación de estrategias pedagógicas, incluidas las basadas en el juego.

En la Pregunta 2, el 96% de los docentes afirmó haber recibido formación en el área de alfabetización. De estos, un 56% indicó que la capacitación incluyó el uso del juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de la lectura y escritura, mientras que un 44% mencionó no tener preparación específica en el uso del juego.

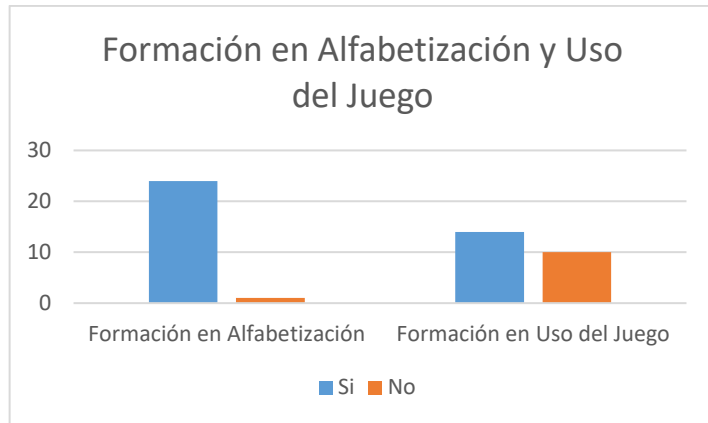


GRAFICO 2: Formación en alfabetización y juego como estrategia pedagógica

Este hallazgo sugiere que, si bien la mayoría de los entrevistados están capacitados en alfabetización, aún existe una brecha en la formación específica sobre el uso del juego como herramienta educativa.

Integración del Juego en la Planificación Docente

Las respuestas de la Pregunta 3 revelan que un 76% de los docentes integra las actividades de juego en su planificación de manera ocasional, mientras que un 24% lo hace de modo constante. Ninguno de los entrevistados indicó no utilizar el juego en absoluto.

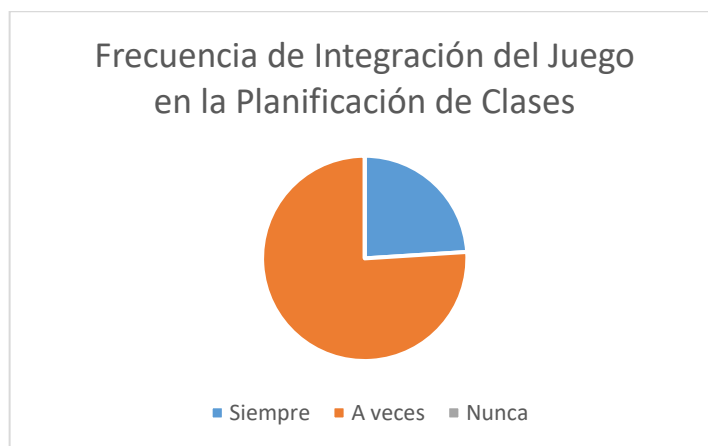


GRAFICO 3: Frecuencia de integración del juego en la planificación docente

Estos datos reflejan que, aunque el juego es una estrategia comúnmente utilizada, su implementación regular aún presenta desafíos, posiblemente relacionados con limitaciones de tiempo y recursos.

En la pregunta 4, donde los docentes expresan si consideran que el juego puede ser utilizado como estrategia de alfabetización, el 72% de los maestros considera que siempre puede ser utilizado como una estrategia efectiva, mientras que un 28% lo ve como una

herramienta útil solo en algunas ocasiones. Ninguno de los entrevistados descartó el uso del juego como estrategia de alfabetización.

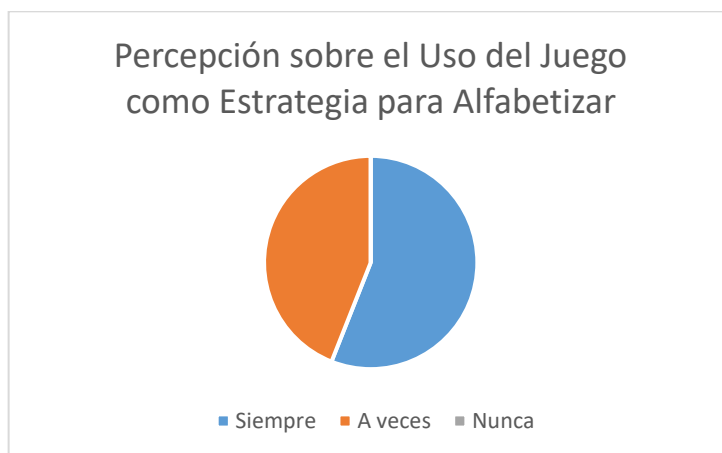


GRAFICO 4: Percepción sobre el uso del juego como estrategia para alfabetizar

Este resultado subraya la percepción positiva generalizada respecto al juego como una herramienta pedagógica en el contexto de la alfabetización.

Objetivos Pedagógicos y Recursos para la Alfabetización

En la Pregunta 5, los docentes señalaron múltiples objetivos pedagógicos, destacándose la preferencia por métodos que combinan el aprendizaje mediante la dinámica del juego (48%) y el uso del encuadre de las inteligencias múltiples (32%). Un 20% de los entrevistados mencionó que su enfoque se basa en prácticas pedagógicas tradicionales para la adquisición de habilidades de lectura y escritura.

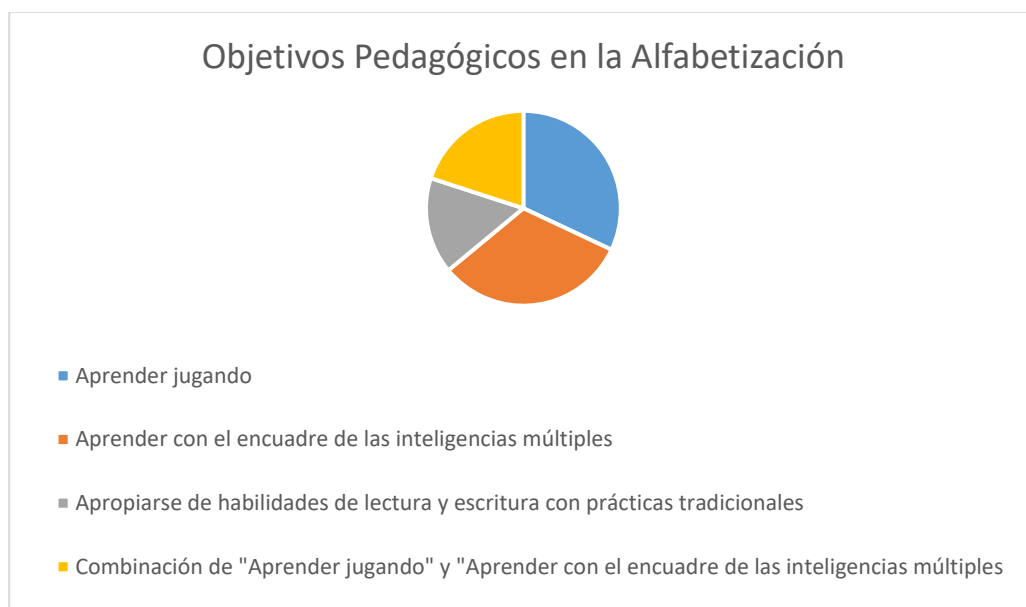


GRAFICO 5: Objetivos pedagógicos en la alfabetización

Esto sugiere que los maestros valoran la innovación en sus prácticas pedagógicas, combinando diferentes encuadres para adaptarse mejor a las necesidades de sus estudiantes.

En la Pregunta 6, los recursos más frecuentemente mencionados por los docentes incluyen la utilización de láminas (28%), actividades de juego: juegoteca pedagógica (48%), y el uso de TIC (24%). Además, un 28% de los entrevistados destacó la importancia de un contexto alfabetizador, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

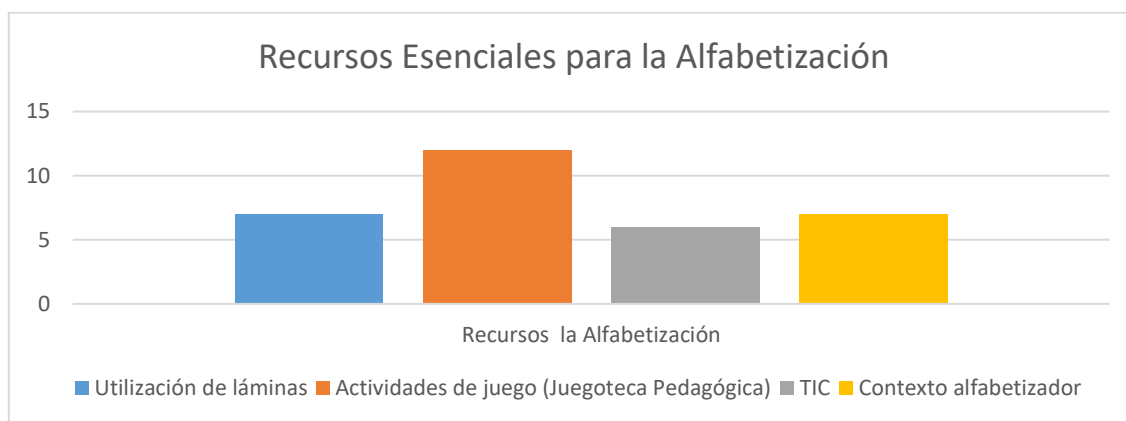


GRAFICO 6: Recursos esenciales para la alfabetización

Esto refleja una diversidad de métodos y herramientas utilizadas en el aula, con un énfasis particular en las actividades lúdicas, con la integración de la tecnología.

Actividades de Juego Implementadas en el Aula

Las actividades descritas por los docentes en la Pregunta 7 fueron diversas, con una preferencia por juegos como, por ejemplo: "Palabras escondidas" y "Crucigramas", mencionados por el 64% de los participantes. También se destacaron los "Juegos de rol" (24%) y "Dictado docente" (36%) como herramientas efectivas para fomentar la enseñanza de la lectura y la escritura. Otros entrevistados incluyeron el "Tutti Frutti", actividades con letras móviles, y juegos más creativos como "Sopa de letras" y "Bingo".

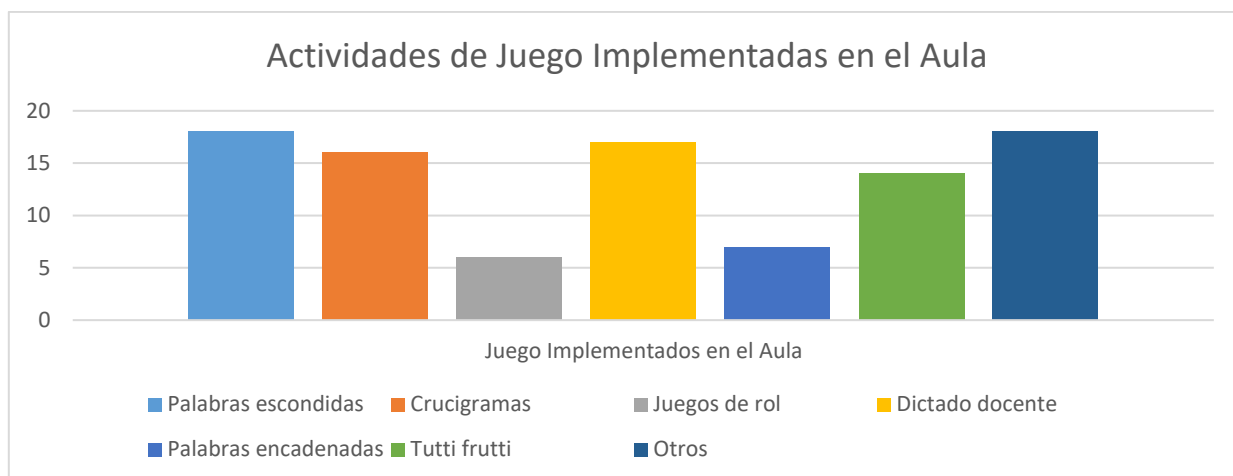


GRAFICO 7: Actividades de juego implementadas en el aula

Este hallazgo muestra una rica variedad de estrategias lúdicas utilizadas en las aulas para facilitar el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Motivación y Eficacia del Juego en la Alfabetización

En la pregunta 8, todos los docentes (100%) afirmaron que el juego es una herramienta motivadora para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Se destacaron razones como el estímulo a la creatividad e imaginación, el trabajo colaborativo, y la capacidad de lo lúdico para hacer que los estudiantes asocien el aprendizaje con una actividad divertida y no con una obligación.

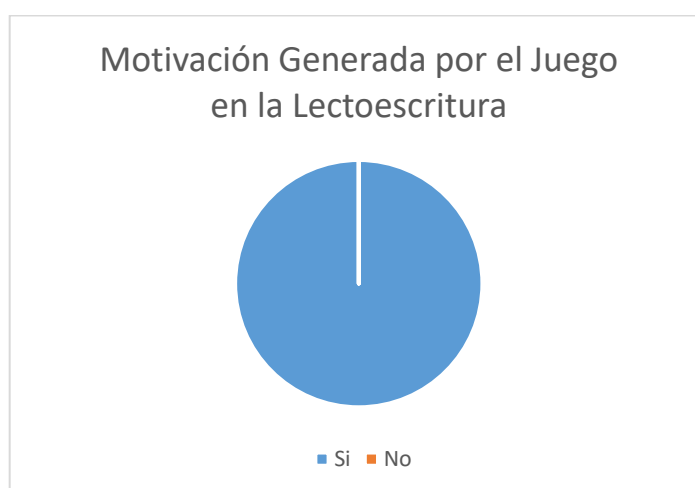


GRAFICO 8: Percepción de los docentes sobre la motivación generada por el juego

Este consenso refuerza la idea de que el juego no solo es efectivo desde un punto de vista pedagógico, sino también en términos de impulso y actitud hacia el aprendizaje.

En la pregunta 9, las respuestas indicaron que los participantes consideran que un estudiante está alfabetizado cuando muestra capacidades como la lectura de carteles, la escritura de palabras, frases, y la habilidad de asociar grafemas con fonemas. Estas competencias son vistas como indicadores claves del proceso de alfabetización, donde el juego es considerado una herramienta importante para alcanzarlas.

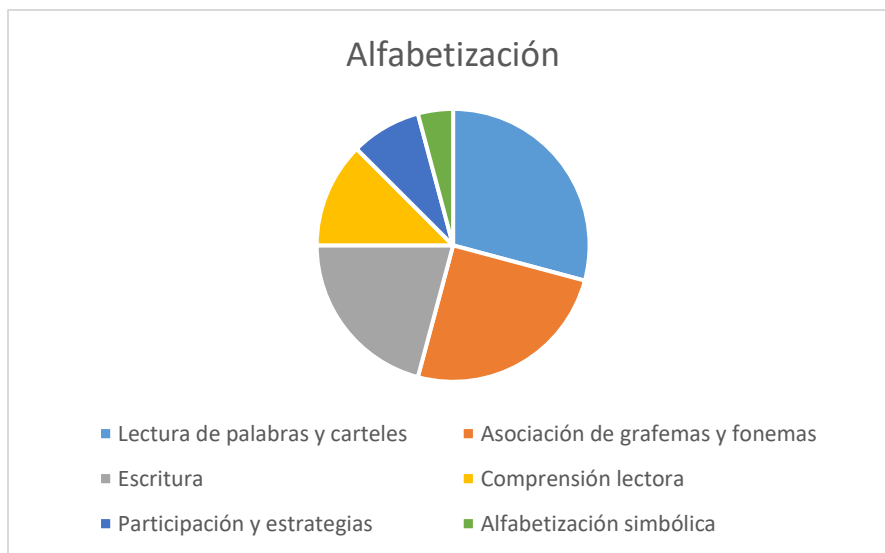


GRAFICO 9: Indicadores Clave de Alfabetización según los Docentes

Estrategias Efectivas y Sugerencias del Equipo de Orientación

Algunos educadores mencionaron en la pregunta 10 la producción de textos de manera individual y colectiva, Consideraron también la implementación de propuestas con juegos interactivos, como estrategias más utilizadas para la alfabetización. En menor porcentaje señalan haber usado el recurso de leer juntos y en voz alta. Estas actividades permiten a los alumnos aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos, al desarrollar su capacidad para crear y comprender textos escritos.

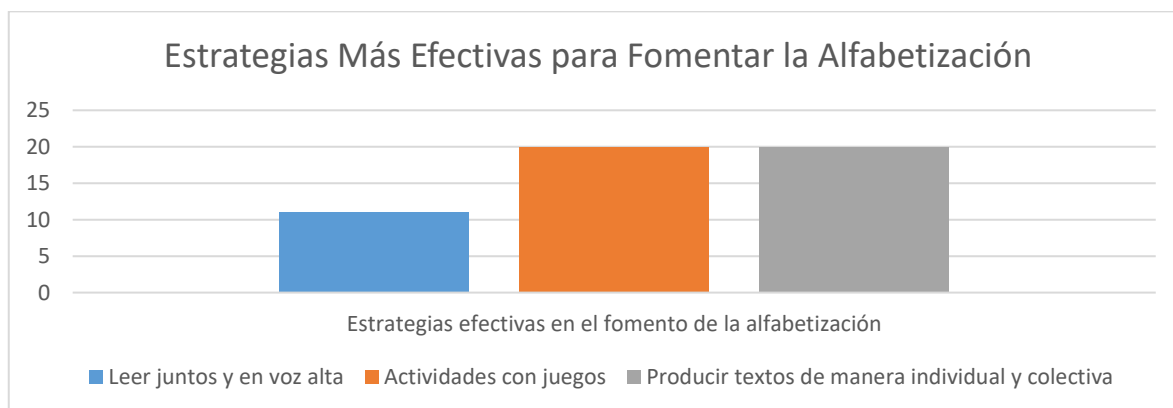


GRAFICO 10: Estrategias consideradas más efectivas para la alfabetización.

Estas experiencias pedagógicas no solo fomentan el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, sino que también ayudan a los estudiantes a construir conexiones entre el lenguaje escrito y el oral, ya sea de manera singular o colaborativa.

En lo que respecta a la pregunta 11, el 80% de los docentes consideró favorable los señalamientos del Equipo de Orientación, afirmando que han complementado y potenciado las estrategias y métodos que ya estaban implementando. Un 20% expresó que, aunque las sugerencias son valiosas, la cantidad excesiva de alumnos en un mismo curso, la falta de tiempo, y recursos, a veces dificulta su aplicación efectiva.

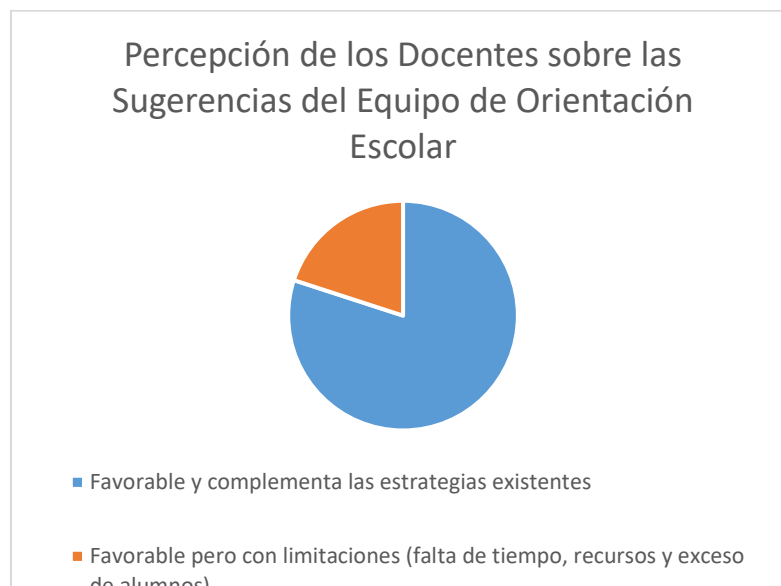


GRAFICO 11: Percepción de los Docentes sobre las Sugerencias del Equipo de Orientación Escolar en la Implementación del Juego

Perspectivas y Sugerencias para Mejorar la Implementación del Juego

En cuanto a la pregunta 12, que refiere a la reflexión o perspectiva que se tiene en relación al uso de juegos como estrategias de alfabetización, los participantes sugirieron la necesidad de mayor capacitación y recursos didácticos. En este sentido, se enunció el requerimiento de acceder a mayor cantidad de materiales lúdicos y el establecimiento de espacios específicos en las escuelas para la implementación de juegos educativos. También se mencionó la importancia de continuar utilizando estas estrategias en ciclos superiores, dado su impacto positivo en la alfabetización.

Los docentes reportaron que los estudiantes que participan regularmente en actividades lúdicas muestran un progreso notable en sus habilidades de lectura y escritura. En particular, los maestros observaron que los alumnos son capaces de reconocer y unir

grafemas-fonemas con mayor facilidad, lo que permite otorgar significados a las palabras. La mayoría de los consultados también expresó que el juego facilita la enseñanza de conceptos abstractos de una manera más accesible y comprensible. A través de lo lúdico, los alumnos pueden explorar y practicar habilidades de lectura y escritura en un entorno seguro, sin la presión de cometer errores, lo que les permite formarse de manera más eficaz.

En la presente investigación también se revela una preocupación generalizada entre los docentes, la cual está relacionada con la formación y los recursos disponibles para implementar lo lúdico como estrategia de alfabetización. Aunque la mayoría de los entrevistados ha recibido algún tipo de preparación, no todos han sido instruidos específicamente en el uso del juego como herramienta pedagógica. Esta falta de capacitación especial podría limitar la efectividad de dichas estrategias en el aula. Los participantes también destacaron la necesidad de contar con más medios tecnológicos para apoyar la aplicación de estos procedimientos. La disponibilidad de jugotecas pedagógicas y el acceso a herramientas TIC son factores cruciales para optimizar el impacto del juego en la lectura y la escritura.

A partir de las entrevistas, se identificaron varias sugerencias para mejorar la implementación de lo lúdico como estrategia de alfabetización. Los docentes proponen incrementar las oportunidades de capacitación en sus prácticas pedagógicas. En este sentido, el fin es asegurar que todos los educadores estén preparados para integrar esta herramienta de manera efectiva en sus actividades de enseñanza. La formación continua también se considera esencial para mantener actualizados a los maestros en cuanto a nuevas estrategias y enfoques basados en el juego, ya que la heterogeneidad en los aprendizajes así lo requiere.

Finalmente, varios docentes destacaron la importancia de asegurar la continuidad del uso del juego en ciclos superiores de la educación primaria, considerando su impacto positivo en la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. En relación con el uso de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), varios entrevistados mencionaron que integran estas herramientas en sus estrategias para la alfabetización. Sin embargo, la disponibilidad limitada de recursos tecnológicos presenta un obstáculo para la implementación generalizada y la viabilidad de invertir las condiciones institucionales que favorezcan las trayectorias escolares.

6- Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en las entrevistas a docentes proporciona información relevante sobre la implementación del juego como estrategia pedagógica en la alfabetización. Los hallazgos del estudio se vinculan a los objetivos plantados en esta investigación y su articulación con antecedentes teóricos realizados en este campo del conocimiento. Por consiguiente, se puede establecer la siguiente discusión.

Teale y Sulzby (1991, citados en Dalton y Christien, 1996) conceptualizan la alfabetización como un proceso sociocognitivo que ocurre en entornos significativos a través de interacciones sociales. Dicha perspectiva resalta la importancia del juego en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en situaciones cotidianas que se proponen desde la escuela.

Desde una visión psicopedagógica, el juego no solo facilita la adquisición de estas competencias, sino que también se convierte en un medio para potenciar las habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes. El contexto lúdico ofrece oportunidades para que los niños integren la lectura y el lenguaje escrito de manera natural y participativa, alineándose con los resultados de esta investigación, donde los docentes identifican el juego como una estrategia motivadora y eficaz en el proceso de alfabetización.

Influencia del Juego en el Desarrollo de las Competencias de Lectura y Escritura

Anijovich y Mora (2010), explican que las tareas de aprendizaje proporcionadas por los docentes estructuran experiencias educativas significativas. Este planteo se refleja en los resultados de la investigación, donde todos los entrevistados coincidieron en que el uso de estrategias lúdicas motiva a los alumnos, lo cual mejora la retención y comprensión de los contenidos. Desde la psicopedagogía, el juego se destaca como una herramienta que permite crear las condiciones adecuadas para que los estudiantes adquieran nuevas competencias de lectura y escritura de manera significativa.

En cuanto a la dimensión social, Arnés y Zabaleta (2019), resaltan que la lectura no es solo una habilidad técnica, sino también un medio para la construcción de significados compartidos. Este enfoque se alinea con lo observado en el estudio, donde los docentes destacaron que lo lúdico facilita las interacciones sociales y promueve un aprendizaje más dinámico y colaborativo. Del mismo modo, Froebel (1989, citado en Zapata Vásquez, 2020), subraya que el juego es fundamental en el desarrollo infantil, una perspectiva

apoyada por los resultados, donde la aplicación de este recurso favoreció a los estudiantes a participar activamente en el proceso educativo.

Campero (2024), concluye que el juego es una estrategia eficaz para motivar a los alumnos y generar aprendizajes significativos, un hallazgo que también se refleja en nuestra investigación, donde el 100% de los docentes afirmaron en la pregunta 8 que esta herramienta es clave para incentivar el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Ambos estudios evidencian que el aprendizaje se ve favorecido por las dinámicas propuestas, ya que permite a los estudiantes experimentar el proceso educativo de manera divertida y significativa. Estos cursos de acción se alejan de las prácticas tradicionales centradas en la rutina y la memorización.

Froebel (1989, citado en Zapata Vásquez, 2020), resalta la importancia del juego en el desarrollo infantil, lo que refuerza los descubrimientos de esta investigación, donde actividades lúdicas como "palabras escondidas" fomentaron la participación activa de los estudiantes. A través del juego, los niños ejercitan sus habilidades físicas e intelectuales, resolviendo desafíos sociales y emocionales que facilitan su maduración. Flinchun (1988, citado en Zapata Vásquez, 2020) agrega que el juego libera energía reprimida, promueve habilidades interpersonales y ayuda a la integración social de los niños. Sin embargo, a pesar de sus claros beneficios, los adultos a menudo subestiman el juego debido a la falta de resultados económicos inmediatos (Zapata Vásquez, 2020).

El 100% de los docentes afirmó en la pregunta 8 que el juego es una herramienta motivadora para desarrollar habilidades de lectura y escritura. Los entrevistados señalaron que este recurso transforma el aprendizaje en una actividad lúdica y relevante, lo cual permite que los estudiantes vean la alfabetización como algo positivo en lugar de una obligación. Además, su implementación fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, al facilitar la asociación de conceptos abstractos con experiencias concretas y entretenidas.

El estudio de Fernández (2020) sobre el impacto del juego en la estimulación cognitiva de adultos mayores indica que su relevancia va más allá de la infancia, extendiéndose a etapas posteriores. Aunque se centra en una población diferente, sus descubrimientos sobre la memoria, creatividad y socialización concuerdan con esta investigación, donde los docentes también destacaron que el juego mejora la participación y comprensión en el proceso de alfabetización. En la pregunta 8, se subrayó que este

recurso fomenta la motivación, capta la atención, la interacción social y el deseo de aprender, lo cual reafirma su valor pedagógico tanto en niños como en adultos mayores.

Rodríguez Moreta y Torres Gómez (2023) investigaron el impacto del juego en la alfabetización física, concluyeron que los juegos recreativos y tradicionales son clave para el desarrollo motor y la cultura física. Aunque su enfoque es diferente, su hallazgo menciona que su implementación fortalece relaciones afectivas y mejora habilidades específicas, lo cual acuerda con nuestra investigación. En la pregunta 8, los docentes destacaron que dicha herramienta fomenta la comunicación con otros de manera colaborativa, lo cual potencia el aprendizaje de competencias relacionadas con la lectura y la escritura. Esto sugiere que lo lúdico impacta positivamente en la alfabetización, tanto física como cognitiva.

Vygotsky (1934, citado en Zapata Vásquez, 2020) sostiene que el juego es esencial para desarrollar capacidades cognitivas como la atención, concentración y memoria. Desde su enfoque constructivista, afirma que los niños adquieren conocimientos al interactuar con su entorno y con otras personas. Huizinga (2000), describe el juego como una actividad cultural humana voluntaria, con reglas consensuadas, que genera alegría y tensión, creando una realidad distinta. Winnicott (1993), destaca que el juego está influido por factores cognitivos, la interacción con el entorno y el uso del juego simbólico.

Pereira Corvalán (2020), demostró que los juegos matemáticos, como el bingo y los rompecabezas, impactan positivamente en el desarrollo de funciones ejecutivas y motivación en niños de 6 y 7 años. Estas revelaciones coinciden con los resultados de las preguntas 7 y 9, donde se destacó que juegos como "palabras escondidas" y "crucigramas" son clave para desarrollar funciones relacionadas con la alfabetización. Ambos estudios subrayan la importancia del impacto favorable en su aplicación, al estimular habilidades cognitivas que motivan a los estudiantes.

Estrategias Pedagógicas de Juego Implementadas por los Docentes

Anijovich y Mora (2010) sostienen que las estrategias de enseñanza elegidas por un docente impactan en múltiples aspectos. Lema et al. (2019) consideran el juego un recurso educativo esencial, y Bronstein y Vargas (2001) subrayan su importancia para el desarrollo emocional, así como el crecimiento integral en inteligencia, habilidades físicas y sociales.

Respecto al segundo objetivo específico, los resultados muestran una variedad de juegos seleccionados como estrategias pedagógicas. Algunos de ellos son "palabras

escondidas" y "crucigramas" (64%), y "juegos de rol" (24%), que son efectivos para desarrollar la lectura y escritura. Bustamante (2019) observa un quiebre en la alfabetización al pasar del nivel inicial al primario, donde el 72% de los docentes considera el juego como una estrategia siempre útil. Esto sugiere que las actividades lúdicas pueden facilitar una transición más flexible y efectiva entre niveles educativos.

Furman (2021) menciona que el aprendizaje requiere tiempo y que muchos educadores deben seguir un currículo prescrito con planes y contenidos específicos. Tanto en la investigación de Bustamante (2019) como en el presente estudio, se destaca la importancia de ajustar las prácticas pedagógicas a las necesidades de los estudiantes. En nuestra indagación, los docentes ven el juego como una forma de personalizar la enseñanza y hacerla más accesible, lo cual ayuda a los alumnos a participar activamente en su proceso de alfabetización.

Para facilitar el aprendizaje, Anijovich y Mora (2010) destacan la importancia de que la enseñanza se base en un ciclo constante de reflexión, acción y revisión sobre el uso de estrategias. Este enfoque permite a los docentes adquirir conocimientos al planificar, tomar decisiones, implementar su diseño y reflexionar sobre sus prácticas, lo que facilita futuras intervenciones. Además, estas autoras subrayan la relevancia de explorar los conocimientos previos de los alumnos, lo cual es esencial para el aprendizaje.

El juego puede cumplir diversos objetivos, ya sea como un fin en sí mismo, como herramienta didáctica o como espacio de exploración y vínculo con contenidos escolares. Se busca crear un ambiente que favorezca la interacción entre docentes y alumnos, integrando las estrategias de aprendizaje que los niños adquieren fuera del ámbito escolar. Esto fomenta su participación activa en el proceso de aprendizaje dentro del contexto escolar (Arrúe y Elichiry, 2014).

Entre las estrategias para la alfabetización, Gardner (1995) menciona que la Juegoteca Pedagógica busca ofrecer experiencias educativas variadas que estimulen las diversas inteligencias de los estudiantes. Al integrarla en el aula, se pueden lograr beneficios como el aumento de la motivación, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y la promoción de un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

El estudio de Bustos (2020) resalta el rol del docente en el uso del juego en el nivel inicial, señala que los maestros adoptan diferentes posturas (mediador, observador, participante o guía). Esto se relaciona con los resultados de nuestras preguntas 3 y 7, donde

el 24% de los participantes integra este recurso de manera constante, mientras que otros lo hacen ocasionalmente, lo que refleja variabilidad en los posicionamientos en relación al uso pedagógico.

En la pregunta 3, el 76% de los docentes utiliza estrategias de juego de manera aleatoria, mientras que el 24% lo hace regularmente. A pesar de su uso frecuente, la implementación enfrenta barreras como la falta de tiempo y recursos, lo que limita el desarrollo integral de los estudiantes.

Armstrong (2001) señala que la teoría de las inteligencias múltiples permite adaptar actividades a las capacidades de cada estudiante, haciendo de una "juegoteca pedagógica" un entorno inclusivo y efectivo para la alfabetización. Arnés y Zabaleta (2019) concluyen que el juego se aborda desde un enfoque instrumental, sin explotar su potencial pedagógico completo. Aunque el 100% de los docentes lo considera una herramienta motivadora, la falta de tiempo y recursos disponibles, restringe su efectividad.

García y García (2013) explican que los juegos cooperativos fomentan el trabajo en equipo y el intercambio de ideas, lo cual crea un entorno colaborativo crucial para desarrollar competencias lingüísticas. Además, una juegoteca pedagógica ayuda a los alumnos a reflexionar sobre sus fortalezas y áreas de mejora. Arnés y Zabaleta (2019) destacan la necesidad de mayor formación docente y acceso a recursos lúdicos para potenciar el aprendizaje de la lectura y escritura, relacionando el juego con el desarrollo de diversas inteligencias.

Oviedo (2019), descubrió que, aunque los maestros conocen los juegos didácticos, su uso es limitado y las clases son mayormente tradicionales. Esto también se refleja en nuestra investigación, donde el 76% de los docentes usa este recurso de manera ocasional, enfrentando limitaciones como la falta de tiempo diario y elementos necesarios para su implementación efectiva.

Estos estudios indican que, aunque el juego es valorado como estrategia para la enseñanza, enfrenta inconvenientes para su integración constante en el aula. Los datos muestran que los entrevistados reconocen su valor como estrategia para la alfabetización, pero las restricciones estructurales y la resistencia al cambio impiden su uso frecuente. En la Pregunta 6, los recursos clave mencionados incluyeron el juego (48%), láminas (28%) y TIC (24%), lo que refleja una preferencia por combinar métodos pedagógicos para adaptarse a las diversas necesidades de los estudiantes.

Anijovich y Mora (2010) explican que las estrategias docentes son directrices para enseñar un contenido, ajustadas a los objetivos de aprendizaje. En la Pregunta 9, los docentes señalaron que a partir de las herramientas seleccionadas un estudiante alcanza la alfabetización cuando puede leer carteles, escribir palabras, frases, o asociar grafemas con fonemas. Este hallazgo refuerza la idea de que la alfabetización es un proceso continuo y diverso, donde el juego, cuando es utilizado como estrategia adecuada, puede acompañar de manera efectiva y creativa.

Indicadores de alfabetización

Un aspecto relevante que surge de los resultados es la percepción de los docentes sobre los indicadores necesarios para determinar cuándo un estudiante ha alcanzado la alfabetización. En la pregunta 9, los maestros mencionaron competencias como leer carteles, escribir palabras, frases, y asociar grafemas con fonemas. Estas adquisiciones son consideradas esenciales para identificar el proceso de alfabetización.

Los desafíos en la escuela requieren reflexionar sobre cómo abordar la educación desde una perspectiva de corresponsabilidad, teniendo en cuenta los roles y enfoques del sistema educativo. Esto lleva a la necesidad de actualizar las funciones de los EOE (Ministerio de Educación, 2023). La mirada psicopedagógica tiene la tarea de acompañar las trayectorias escolares a través de la orientación de las adecuaciones metodológicas apropiadas para fortalecer el proceso de aprendizaje.

Los descubrimientos evidenciados en esta investigación refuerzan la idea de que la alfabetización no es un proceso homogéneo, sino progresivo y multifacético. Los docentes, al utilizar las estrategias lúdicas orientadas desde el rol psicopedagógico, adaptan sus enfoques para apoyar a los estudiantes en diferentes etapas de su proceso de alfabetización. Además, el uso del juego parece facilitar el desarrollo de estas competencias esenciales, al proporcionar un entorno seguro y atractivo para que los estudiantes practiquen estas habilidades de manera continua. Esta perspectiva coincide con Bustamante (2019), quien destaca la importancia de adaptar las prácticas pedagógicas para responder a las necesidades individuales, especialmente en la transición entre niveles educativos.

Por otro lado, Ministerio de Educación (2023) indica que las intervenciones del Equipo de Orientación Escolar (EOE) requieren estrategias adaptadas a la diversidad, con

objetivos orientadores que guían la intervención, sin clasificar estrictamente las situaciones.

El rol del psicopedagogo es esencial en la institución educativa, ya que se enfoca en identificar y abordar dificultades en los procesos de aprendizaje, además de brindar orientación a directivos, docentes y familias para promover un desarrollo escolar óptimo. Los psicopedagogos también facilitan la integración y el cambio en la comunidad educativa, ofreciendo apoyo individual y grupal en la orientación vocacional y educativa (Resolución N° 2473/89 del Ministerio de Educación y Justicia de la Nación, citado en Rossin y Serrao, 2016).

Su intervención también incluye la prevención en las instituciones educativas, mejorando su organización y funcionamiento para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, colaboran con los docentes mediante la propuesta de recursos pedagógicos y la implementación de diseños curriculares para cada nivel educativo (Disposición 76/08, DGCyE, citado en Rossin y Serrao, 2016).

Recursos para la alfabetización

En relación con los recursos para la alfabetización, los datos de la pregunta 6 muestran que los docentes emplean una variedad de métodos pedagógicos. El 48% de los entrevistados destacó las actividades de juego como esenciales para enseñar lectura y escritura, el 28% mencionó el uso de láminas y el 24% las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramientas indispensables.

Este hallazgo resalta la diversidad de enfoques seleccionados por los participantes, que combinan recursos tradicionales con perspectivas modernas como las TIC y el juego. No obstante, varios docentes señalaron que la falta de materiales adecuados, como jugotecas y tecnología, limita la implementación de estas estrategias, lo que coincide con las conclusiones de Oviedo (2019), quien observó que la falta de recursos dificulta el uso regular de juegos didácticos en las aulas.

García y García (2013) explican que la "jugoteca pedagógica" integra actividades lúdicas y educativas, promoviendo una educación más significativa. Esta propuesta se ordena con metodologías activas que buscan involucrar a los estudiantes de manera dinámica. Según Gee (2003), las experiencias lúdicas enriquecen la alfabetización al ofrecer contextos motivadores, mientras que Gardner (2006) destaca que estas actividades,

basadas en la teoría de las inteligencias múltiples, desarrollan diferentes habilidades en los estudiantes.

Eficacia de las Estrategias de Juego en la Alfabetización

El tercer objetivo específico analiza si las estrategias de juego favorecieron la alfabetización. Los datos de la Pregunta 10 muestran que el 40% de los docentes considera los juegos interactivos como las estrategias más efectivas, otro 40% prefiere la producción de textos individuales y colectivos, y el 20% menciona la lectura en voz alta.

Estos resultados indican que, aunque este recurso didáctico es una estrategia ampliamente utilizada, no es la única técnica para promover la alfabetización. La escritura y la lectura en voz alta complementan el proceso, lo que resalta la importancia de un enfoque pedagógico integral.

La introducción de una juegoteca pedagógica puede incentivar y estimular diversas inteligencias, tal como indica Gardner (2006). En este contexto, el juego se convierte en un recurso didáctico que facilita el aprendizaje de la lectura y escritura, activando diferentes aspectos cognitivos y emocionales en los estudiantes. Por ejemplo, el juego lingüístico, que incluye actividades como la creación de historias y juegos de palabras, ayuda a desarrollar habilidades de lectura y escritura de manera creativa. Asimismo, juegos que implican habilidades espaciales, como rompecabezas, mejoran la comprensión de conceptos abstractos importantes para la alfabetización.

Zapata Vásquez (2020) investigó el uso del juego para fortalecer competencias de lectura y escritura en primer grado, ante lo cual descubrió un impacto positivo en la alfabetización. Estos hallazgos coinciden con los resultados de la pregunta 10, donde los docentes resaltaron que los juegos interactivos son estrategias efectivas para desarrollar estas habilidades. Ambos estudios subrayan el papel relevante de esta herramienta didáctica, lo cual es esencial para promover la lectura y escritura de forma dinámica.

En la pregunta 11, el 80% de los participantes consideró favorables las sugerencias del Equipo de Orientación Escolar sobre el uso del juego como herramienta pedagógica. Según el Ministerio de Educación (2023), se busca fortalecer a los equipos de EOE para mejorar las condiciones institucionales que favorezcan las prácticas educativas. Sin embargo, algunos entrevistados señalaron que las limitaciones de tiempo y la cantidad de alumnos dificultan la implementación de estas estrategias. Lo cual resalta la necesidad de

realizar intervenciones, desde el rol psicopedagógico, para crear los dispositivos educativos necesarios que maximicen las adecuaciones metodológicas apropiadas.

Formación Docente y Desafíos en la Implementación del Juego

Es necesario tener en cuenta las respuestas obtenidas en relación con la formación docente en alfabetización y la capacitación específica en el uso del juego como herramienta pedagógica. Según los datos de la Pregunta 2, el 96% de los entrevistados afirmó haber recibido instrucción en alfabetización, pero solo el 56% fue formado en el uso de lo lúdico como estrategia metodológica. Esta brecha es significativa, ya que muchos maestros carecen de las herramientas necesarias para implementar actividades lúdicas de forma efectiva.

Dicha limitación formativa es crítica, dado que la alfabetización es un proceso complejo que requiere diversas formas de abordarla. La falta de instrucción en el uso del juego puede restringir su implementación eficiente, lo que disminuye las oportunidades de los estudiantes para beneficiarse de estas innovaciones. La necesidad de más capacitación y material didáctico para utilizar esta herramienta, es un tema recurrente en la literatura.

Higueras Rodríguez (2019) señala que tanto docentes en ejercicio como en formación consideran útiles los recursos lúdicos, pero critica que la preparación inicial no capacita adecuadamente a los maestros para utilizarlos en el aula. Este hallazgo concuerda con nuestra investigación, donde el 40% de los participantes indicó no haber recibido formación específica en el uso del juego para la alfabetización, a pesar de tener capacitación en general.

Fuentes et al. (2008) abogan por incluir diversos tipos de juegos, como los de presentación y conocimiento, enfatizando la cooperación, la comunicación efectiva y la resolución pacífica de conflictos. Esta falta de preparación en el uso de materiales lúdicos es una preocupación compartida en ambos estudios y sugiere la necesidad de mejorar la formación docente para que los maestros implementen estas estrategias de manera productiva y sistemática.

Además, en la Pregunta 12, los entrevistados reflexionaron sobre cómo mejorar la aplicación del juego en la alfabetización. Se destaca el requerimiento de mayor formación debido a la heterogeneidad de los aprendizajes y el acceso a espacios lúdicos, materiales didácticos y TIC.

La presente respuesta resalta los desafíos estructurales que enfrentan los maestros. Aunque las propuestas del equipo de orientación pueden ser beneficiosas, los educadores necesitan mejores condiciones laborales y materiales para aplicarlas de manera efectiva y metódica.

Para Solé (1998, citado en Rossin y Serrao, 2016), la intervención psicopedagógica se define como un recurso especializado destinado a la orientación y la acción educativa en su totalidad. Su actividad principal se relaciona con cómo las personas aprenden, se desarrollan y las dificultades que enfrentan ante nuevos desafíos. Los resultados acuerdan con Arnés y Zabaleta (2019), quienes encontraron que, a pesar de valorar el juego como herramienta motivadora, su realización a menudo se ve obstaculizada por la falta de recursos y el enfoque tradicional de las instituciones educativas. Se hace evidente el menester de optimizar las condiciones institucionales de enseñanza para maximizar las adecuaciones metodológicas apropiadas.

Los hallazgos están en consonancia con la investigación de Oviedo (2019), que señala que, aunque los docentes reconocen las ventajas del juego, su uso está limitado por las condiciones del entorno escolar. Para mejorar la implementación de los juegos como herramienta de alfabetización, se requiere no solo mayor formación, sino también una infraestructura adecuada que permita implicar estos recursos en las actividades diarias.

En conclusión, los resultados demuestran que el juego es una herramienta pedagógica eficaz para promover la alfabetización en la educación primaria. Los maestros distinguen su valor no solo para mejorar las competencias de lectura y escritura, sino también para crear un ambiente de aprendizaje auténtico y motivador.

Sin embargo, para optimizar el desarrollo de estas estrategias, es esencial abordar las restricciones actuales en tiempo, recursos y formación docente. La capacitación constante, la inversión en materiales tecnológicos y juegotecas, son requerimientos trascendentes. Dichas acciones deben garantizar que todos los estudiantes se beneficien de este valioso método de alfabetización y de un dominio disciplinar por parte de los educadores.

Por lo tanto, este análisis confirma que las estrategias que tienen al juego como protagonista, no solo fortalecen el vínculo pedagógico entre docentes y estudiantes, sino que también consagran una forma innovadora y efectiva de enseñar lectura y escritura.

7- Conclusión

En respuesta a la pregunta formulada en el planteamiento del problema, la investigación ha profundizado el análisis de la implementación del juego como estrategia pedagógica en la alfabetización. Además ha resaltado su potencial para transformar prácticas educativas tradicionales, que demandaron la exploración de metodologías alternativas.

Desde una perspectiva psicopedagógica, lo lúdico se presenta como una herramienta eficiente que impulsa el desarrollo cognitivo y fortalece aspectos socioemocionales, fundamentales para el aprendizaje.

A través del presente trabajo, una afirmación clave es la unanimidad de los docentes sobre la motivación que el juego genera en los estudiantes. El 100% de los entrevistados coincidió en que dicho recurso, cuando es utilizado como estrategia pedagógica, es una práctica que influye de manera positiva en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. El análisis del resultado refleja una tendencia clara: los alumnos, al involucrarse en actividades lúdicas, perciben el aprendizaje como una experiencia placentera. Dicho aspecto, respaldado por autores como Froebel y Vygotsky, subraya la relevancia de la propuesta desarrollada, como eje central en la planificación educativa.

En cuanto a la intervención del Equipo de Orientación escolar, se ha corroborado que la orientación psicopedagógica en relación a la implementación del juego como protagonista en el proceso de alfabetización, ha puesto de relevancia la necesidad de llevar a la práctica nuevos métodos de enseñanza. La diversidad de actividades realizadas, demuestra que los educadores han advertido que esta herramienta es un medio eficaz para desarrollar la enseñanza en el ámbito escolar. Sin embargo, el uso ocasional de estas propuestas —con solo el 24% de los docentes aplicándolo de manera constante— pone de manifiesto la presencia de barreras significativas.

La investigación reveló la falta de tiempo y material didáctico, como dificultades para su integración sistemática en el currículo. Las limitaciones identificadas requieren de una planificación intencionada y una disposición adecuada de juegotecas pedagógicas para que lo lúdico se convierta en una estrategia central.

Asimismo, el análisis de los recursos considerados esenciales para la alfabetización revela que los participantes combinan herramientas tradicionales, como láminas, con enfoques modernos, como las TIC y propuestas lúdicas. Sin embargo, la falta de acceso a

materiales didácticos adecuados restringe las oportunidades para implementar plenamente diferentes estrategias innovadoras, alineándose con investigaciones previas que resaltan la importancia de una infraestructura adecuada.

En cuanto a la alfabetización, los educadores coinciden en que es un proceso gradual con diversas facetas. Las estrategias lúdicas configuran los métodos de enseñanza a las etapas de desarrollo de los alumnos, al crear un entorno seguro que fomenta un aprendizaje activo y duradero.

La formación docente es crucial. Aunque el 96% de los encuestados recibió capacitación en alfabetización, solo el 56% tiene instrucción específica en el uso del juego como estrategia pedagógica. En la presente conclusión, se subraya la necesidad de mayor preparación en dicha área para una implementación efectiva.

Por último, el 80% de los participantes valoraron positivamente las orientaciones del Equipo de Orientación Escolar, pero varios señalaron limitaciones materiales y organizativas. Es fundamental que el psicopedagogo, mediante sus intervenciones, desarrolle dispositivos que optimicen las competencias de lectura y escritura en el aula.

Además, a partir de la pregunta planteada en la presente investigación, los hallazgos confirmaron que el juego es una herramienta pedagógica valiosa en la alfabetización. Su capacidad para motivar e integrar diferentes formas de aprendizaje lo convierte en una estrategia imperiosa como nuevo método de enseñanza. Sin embargo, es sustancial abordar las limitaciones actuales relacionadas con tiempo, recursos e instrucción docente. La capacitación continua y la inversión en infraestructura pedagógica son esenciales para garantizar que todos los estudiantes se beneficien de las virtudes de este procedimiento innovador en su proceso de alfabetización.

Por último, este estudio proporciona evidencia sólida sobre la relevancia del juego como estrategia educativa. Se presenta la necesidad de resignificar las prácticas pedagógicas tradicionales en favor de metodologías más dinámicas y centradas en las posibilidades del estudiante. Al integrarse eficazmente en la enseñanza, este recurso no solo fortalece las trayectorias escolares, sino que también ofrece un enfoque novedoso para el andamiaje en la lectura y escritura. Su implementación legitima un aprendizaje significativo donde el alumno es el protagonista activo de su proceso educativo.

8- Aportes y contribuciones de la investigación

El estudio presentado aporta enfoques innovadores al ámbito psicopedagógico, y a la ciencia escolar, centrándose en el impacto del juego como estrategia pedagógica para la alfabetización en estudiantes de escuela primaria. Los hallazgos subrayan la trascendencia de las actividades lúdicas como herramientas motivadoras y facilitadoras del aprendizaje, lo cual orienta nuevas perspectivas para su integración sistemática en las prácticas educativas. La investigación argumenta que lo lúdico puede ser una práctica central en la enseñanza de la lectura y escritura. Su uso planificado no solo impulsa a los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de diversas habilidades, fundamentales en el proceso de alfabetización.

Asimismo, El vínculo entre el juego y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1995) se evidencia al proponer una "juegoteca pedagógica" para desarrollar habilidades de lectura y escritura. Esta experiencia permite diseñar actividades adaptadas a diversas formas de aprendizaje, al promover un contexto institucional inclusivo. Además, el estudio ofrece una visión progresiva de la alfabetización, donde el juego se convierte en una herramienta versátil que atiende las distintas etapas y ritmos de conocimiento de los estudiantes.

Por otro lado, se destaca la importancia de la capacitación docente para integrar activamente este método en la enseñanza. Dicho aspecto fortalece las estrategias implementadas, adecuándose a las demandas actuales del sistema educativo. La investigación sugiere que el juego puede reconfigurar las prácticas pedagógicas y superar las dificultades de alfabetización, emergiendo como una herramienta clave en la resignificación educativa.

Por último, se resalta la entidad del trabajo interdisciplinario, con lo lúdico actuando como un puente entre docentes, estudiantes y equipos de orientación escolar (EOE). La colaboración entre estos actores institucionales complementa y fortalece los procedimientos didácticos, lo cual integra un ambiente educativo más corresponsable y colaborativo. En resumen, este trabajo redefine el rol del juego en la alfabetización. Por otro lado, ofrece propuestas funcionales para transformar la enseñanza de la lectura y escritura dentro de un encuadre inclusivo que trasciende la construcción de competencias básicas. También abre nuevas líneas de investigación sobre la aplicación de metodologías innovadoras en las prácticas docentes y en el campo disciplinar de la psicopedagogía.

9- Limitaciones de la Investigación

El estudio, ha sido relevante por sus diversos aportes, sin embargo presenta algunas limitaciones que deben considerarse. En primer lugar, la muestra fue pequeña y acotada a una única institución educativa, lo que puede restringir la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Ampliar el tamaño de la muestra en futuras investigaciones para considerar diversos entornos geográficos y socioculturales ayudaría a obtener resultados más representativos.

El enfoque se centró exclusivamente en docentes de escuela primaria, lo que delimita la aplicación de los hallazgos a otros niveles educativos, como el nivel inicial o el nivel medio. Sería importante explorar cómo el juego puede adecuarse y ser significativo en otros ámbitos escolares, para obtener una visión más extensa y generalizada de su efectividad.

La implementación eficaz de este método didáctico en el aula, se vio limitada por la carencia de herramientas didácticas, como recursos lúdicos y tecnológicos. Quedó pendiente el armado de la juegoteca pedagógica, donde se pueden desarrollar variedad de actividades y resaltar la capacidad de los docentes para modernizar la creatividad de sus prácticas.

Otra limitación significativa es la falta de formación específica en el uso del juego como recurso pedagógico. Aunque muchos maestros recibieron capacitación en alfabetización, la mayoría no tuvo entrenamiento en cómo emplear este método de manera efectiva, lo que puede haber afectado los resultados obtenidos.

Además, el exceso de trabajo y las restricciones de tiempo fueron barreras que condicionaron la implementación de esta estrategia en la planificación didáctica. Dichas condiciones contextuales, reflejan las complicaciones prácticas que enfrentan los maestros, lo cual limita la frecuencia y personalización de las actividades lúdicas.

10- Líneas de Investigación Futuras

El presente estudio despliega diversas áreas para futuras investigaciones. A continuación se presentan algunas de las líneas más relevantes que podrían ser exploradas para enriquecer y ahondar en este campo disciplinar.

Un aspecto clave de investigación es indagar cómo el juego se adapta a otros trayectos educativos, como el nivel inicial y el secundario, para examinar su efectividad en el desarrollo de habilidades como la lingüística, lógico-matemática y la alfabetización digital. Ampliar este análisis en diferentes etapas escolares, a través de estudios longitudinales, permitiría observar su impacto en diversas competencias, así como en el rendimiento académico y la motivación en niveles superiores.

Otro enfoque relevante es investigar la eficacia del juego en poblaciones que requieren acompañamiento focalizado, como la educación especial. La intervención psicopedagógica impulsaría a estudiantes con discapacidades cognitivas, sensoriales o motoras, y su impacto en el proceso de alfabetización. Asimismo, sería pertinente explorar cómo las herramientas digitales pueden complementar el desarrollo pedagógico, al evaluar los efectos de juegos interactivos digitales junto con métodos tradicionales.

También es importante analizar programas de formación docente continua en el uso del juego. Además, estimar la necesidad del trabajo interdisciplinario, al resaltar el rol psicopedagógico para una intervención sistemática en las prácticas pedagógicas. Finalmente, estudiar la implementación de estrategias lúdicas en contextos de vulnerabilidad social permitiría indagar cómo estas metodologías pueden superar barreras estructurales y sociales que afectan la calidad educativa.

11- Propuesta de Intervención

En base a las conclusiones obtenidas en el trabajo de investigación, se presentan diversas propuestas de intervención dirigidas a mejorar la implementación del juego como estrategia pedagógica en la alfabetización. Las orientaciones señaladas desde el rol psicopedagógico, buscan optimizar el trabajo interdisciplinario dentro de las instituciones educativas. Por otro lado, fortalecer la formación docente y el seguimiento continuo del impacto de este método en el aprendizaje de los estudiantes.

1. Dispositivo organizacional

1.1 Abordaje intra-institucional de las intervenciones

Generar acuerdos colaborativos y corresponsables entre los diferentes actores del sistema educativo presentes en la escuela. Docentes, equipo directivo, Educación Especial y Programas de Nivelación, Tic, entre otros.

Desde el rol psicopedagógico, se hace necesario establecer redes para configurar el trabajo en equipo. La sinergia entre profesionales de diversas áreas permitirá visibilizar, desde la especificidad de cada uno, los diversos modos de aprender de los alumnos y realizar un mejor abordaje de las dificultades en la alfabetización.

1.2 Configurar el campo de situación

Se sugiere promover momentos de encuentro preventivos y prácticos para fortalecer el uso del juego como metodología de alfabetización.

Estos acercamientos regulares entre los diferentes actores institucionales crearán un espacio que permitirá la reflexión, acción y revisión de las estrategias de enseñanza en función de las necesidades observadas en el aula.

2. Dispositivo de intervención didáctica y formación docente

2.1 Recorrido pedagógico

Diseñar encuadres de interacción entre educadores con distinta experiencia y formación en la aplicación del juego como herramienta de alfabetización.

La mentoría entre docentes experimentados y principiantes facilitará la transmisión de conocimientos sobre cómo utilizar el juego de manera efectiva en el aula, mejorar la cohesión y coherencia en las prácticas pedagógicas.

2.2 Capacitación en el uso del juego para la alfabetización

Proporcionar capacitaciones situadas, convocando a programas gubernamentales como los del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, para brindar metodologías y recursos didácticos específicos.

Dicha propuesta busca ofrecer una formación continua y actualizada a los docentes en el uso de esta herramienta como una auténtica estrategia para la alfabetización. De esta manera, se potenciará su idoneidad para diseñar juegotecas pedagógicas e implementar actividades lúdicas en el aula.

2.3 Prácticas de intervención y materiales en el uso de las TIC

Se propone la orientación tecnológica y el uso de las TIC presentes en la escuela para fortalecer las prácticas pedagógicas.

El aprovechamiento de las TIC en la alfabetización no solo amplía las posibilidades de enseñanza, sino que también permite el acceso a recursos interactivos. Dichas metodologías, complementan las actividades lúdicas tradicionales, lo cual facilita la construcción de un aprendizaje multimodal.

2.4 Dinámica institucional

Se orienta reconstruir los formatos de tiempos y espacios escolares destinados a propuestas de juegos.

Al resignificar la organización del tiempo y el espacio escolar se podrá integrar lo lúdico de manera más fluida y efectiva en la rutina diaria de la escuela.

2.5 Dispositivos de orientación específicos

Efectuar orientaciones psicopedagógicas en las prácticas docentes para personalizar las estrategias metodológicas según las necesidades de cada grupo de estudiantes. La configuración de un dispositivo de asesoramiento continuo por parte del equipo de orientación escolar, permitirá realizar las intervenciones necesarias en función de los desafíos específicos que se presenten.

3. Implementación de dispositivos de seguimiento y valoración continua

3.1 Evaluación constante

Tiene como fin fomentar el acompañamiento y la valoración constante de las prácticas pedagógicas, con el fin de redefinir objetivos en función de las variables situacionales emergentes.

La creación de los dispositivos de evaluación frecuente permitirá decidir los cursos de acción de las estrategias de alfabetización implementadas y reconfigurar los acuerdos institucionales, si fuera necesario.

4. Investigación educativa

4.1 El juego como estrategia de alfabetización

Orientar la indagación hacia la efectividad de las acciones implementadas, con el fin de construir nuevos métodos didácticos.

Al erigir una cultura de investigación entre la institución educativa y el equipo de orientación escolar, permitirá evaluar de manera rigurosa el impacto del juego en la alfabetización. Dicha exploración fecundará datos y experiencias que contribuirán a la mejora continua de las prácticas pedagógicas y psicopedagógicas.

Referencias

- Anijovich, R. & Mora, S. (2010). *Estrategias de Enseñanza: Otra mirada al Quehacer en el Aula*. 1° Edición. Aique Educación.
- Armstrong, T. (2001). *Inteligencias múltiples en el aula*. Paidós.
- Arnés, V. & Zabaleta, V. (2019). *Lectura y juego en la educación primaria: una revisión narrativa*.
https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/download/6114/6156
- Arrúe, C. & Elichiry, N. E. (2014). *Aprendizaje Situado e Interactividad, Análisis de Talleres de Juego en la Escuela Primaria*. Anuario de Investigaciones. ISSN: 0329-5885. <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139994006.pdf>
- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique.
- Borja, M de. (1984). *El juego como actividad educativa: instruir deleitando*. Barcelona, De la Universitat.
- Bronstein, V., & Vargas, R. (2001). *Niños Creativos*. Barcelona, Océano.
- Bustamante, J. (2019). *Leer y escribir entre los 5 y los 7 años: las prácticas de enseñanza de alfabetización en la tercera sección del nivel inicial y el primer año del nivel primario de jardines y escuelas de la ciudad de Mar del Plata*. [Maestría en Práctica Docente]. Facultad de Humanidades y Artes UNR.
https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/21992/Tesis%20de%20Maestr%C3%ADa_Bustamante%20Julieta.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Bustos A. P. (2020), *El Juego como Estrategia en el Nivel Inicial, Sala de 3 Años*. [Tesis para la obtención del título de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Universidad Católica de Córdoba.
https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/2837/1/TF_Bustos.pdf
- Campero, M. G. (2024). *El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de alumnos de 1° grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán*. [Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía]. Facultad de Psicología y Ciencias Sociales.
<https://repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/c3f345e5-164b-41a9-b9c2-e4021e394394/content>

- Casullo, M. M., & Mikulic, I. M. (2001). *El juego en la educación inicial: Teoría y práctica en el nivel preescolar*. Paidós.
- Dalton, I. & Christien, J. F. (1996). *El juego y sus implicancias educativas en el aprendizaje de la alfabetización*. Lectura y Vida.
- Fernández, M. E. (2020). *Juego como estrategia psicopedagógica en la estimulación cognitiva de adultos mayores*. [Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía]. Facultad de Psicología y Ciencias Sociales. <https://repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/379cef20-ea66-45b5-8180-7713e26c47e5/content>
- Fuentes, G et. al. (2008). *Estrategias de enseñanza*. Montevideo, Aula.
- Furman, M. (2021). *Enseñar Distinto. Guía para Innovar sin Perderse en el Camino*. Colección Educación Para Aprender. Siglo XXI Editores.
- García, J. M., & García, P. (2013). *Metodologías activas en educación infantil y primaria*. Editorial XYZ.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Paidós.
- Gardner, H. (2006). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Greco, M. B. (2020). *Intervenciones, autoridad, trayectorias y dispositivos de equipos de orientación escolar*. [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vDJ0cHp714A>
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, R. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana.
- Higueras Rodríguez, M. L. (2019). *El juego como Recurso didáctico en la formación inicial docente*. [Tesis Doctoral]. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Programa Oficial de Doctorado en Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Huizinga, J. (2000) *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

- Lema, R et. al. (2019). *El juego y la recreación en la intervención educativa*. Didáctica Primaria. Año 5. N°. 24. pp.1-4.
- May, Z. (2021). *Alfabetización para el desarrollo*: UNESCO. <https://www.unesco.org/es/articles/alfabetizacion-para-el-desarrollo>
- Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2013). *Claves para la Práctica Docente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Claves para la Enseñanza y el Aprendizaje*. Dirección General de Planeamiento Educativo. Planeamiento Educativo. <http://integrar.bue.edu.ar/docentesba/wp-content/uploads/2013/08/Claves-para-la-practica-docente-impreso.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Pautas de Trabajo. Equipos de Orientación Escolar en los Niveles Inicial y Primario*. Subsecretaría de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa. Gerencia Operativa de Equipos de Apoyo. <https://documentosboletinoficial.buenosaires.gob.ar/publico/PE-RES-MEDGC-SSCPEE-98-23-ANX.pdf>
- Neuman, A. B. (2019). *Primeros pasos hacia la alfabetización. Cómo se ve una instrucción efectiva de prekínder*. A Union of Professionals. <https://es.aft.org/ae/winter2018-2019/neuman>
- Oviedo, C. (2019). *Juego didáctico y Aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado en escuelas públicas de Capitán Sarmiento*. [Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía]. Facultad de Psicología y Ciencias Sociales. <https://repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/6b1693a9-d8b8-44e2-ae0-deb6433b7e3f/content>
- Papalia, D. E.; Wendkos Olds, A. & Duskin Feldman, R. (2001). *Psicología del desarrollo*. McGraw-Hill.
- Pereira Corvalán L. M. (2020). *El juego matemático como estrategia psicopedagógica para la estimulación de las funciones ejecutivas de niños de 6 y 7 años, Ciudad de San Pedro*. [Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía]. Facultad de Psicología y Ciencias Sociales. <https://repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/97e701d4-f08c-44bd-8ff1-eca522025723/content>

- Rodríguez Moreta, A. J. & Torres Gómez, E. J. (2023). *EL Juego como Estrategia para la Alfabetización Física en los Estudiantes del Nivel Primario*. Mentor. Revista de Investigación Educativa y Deportiva. Vol. 2 N° 6. https://www.researchgate.net/publication/374311343_El_juego_como_estrategia_para_la_alfabetizacion_fisica_en_los_estudiantes_del_nivel_primario/link/65181985b0df2f20a2feccbe/download?tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Rossin, M. B. & Serrao, J. V. (2016). *El Psicopedagogo como Orientador Educacional en la institución educativa*. Reflexiones sobre la labor diaria del Equipo de Orientación Escolar (EOE). <https://revistas.ucalp.edu.ar/index.php/persona/article/view/51/33>
- Teale, W., y E. Sulzby (1991). *Emergencia Literaria*. En R. Barr; M. Kamil, R Mosenthal y P. D. Pearson (eds.) Handbook of reading research, vol. 2, New York, Longman, 727-757.
- Vigotsky, L. (1979). *El Papel del juego en el Desarrollo Del Niño*. *Voprosy Psikhologii*, 62-76.
- Winnicott, D. (1993). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.
- Zapata Vásquez, T. I. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*. [Trabajo de grado para optar el título de Magíster en Educación]. Universidad Autónoma de Bucaramanga Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes. Maestría en Educación. https://repository.unab.edu.co/bitstream/20.500.12749/12136/1/2020_Tesis_Tulia_I_nes_Zapata_Vasquez.pdf

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean **“Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar”**. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:..... Firma Profesional Informante:

Aclaración:..... Aclaración:

DNI:.....DNI:

Correo..... Protocolo N°:.....

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. ¿Durante su trayectoria docente recibió formación del área de alfabetización?

Si

No

Si- En la capacitación recibida ¿Le dieron formación en juego como estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego

TIC

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica que haya implementado en su aula para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

Porqué

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo considera que un alumno está alfabetizado?

10. ¿Qué estrategia considera más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos

Producir textos de manera individual y colectiva

11. Considera favorable las sugerencias del Equipo de Orientación escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular la alfabetización.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar sobre su experiencia o perspectiva en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1VT6OAxQ6v7Uyv8YX8h2rkIyVcQpEX5g1>

Anexos: Consentimientos informados y Entrevistas

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean “Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar”. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores –Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:  Aclaración: 

DNI: 18.787.148 DNI: 20.270.553

Correo: Catalina.diaz@ Protocolo N°: 1

bue.edu.ar

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas X

Tutti frutti X

Otros (especificar) SOPA DE LETRAS

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? ES una forma de motivación PARA CONVOCARLOS.

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? CUANDO EMPIEZA A leer algún cartel. O ESCRIBIR un título y YA está leyendo una palabra

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para estimular la alfabetización? ¿Por qué? ES una manera de convocarlos A LA CLASE de MANERA ACTIVA. Muy de Acuerdo con LA SUPERINTENDENTE.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

NO.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores –Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____ @uflo.edu.ar, _____ @gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:.....  Firma Profesional Informante:..... 

Aclaración: Margarit Jorge Aclaración:..... Silvia Rodriguez.....

DNI: 28031426 DNI: 20270553

Correo: marisol.joye@bve.edu.ar Protocolo N°: 2

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas

Tutti frutti X

Otros (especificar) PAMALLAS - TIC - BOLSILLOS

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Desarrolla su creatividad e imaginación

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando se obtienen los resultados con los objetivos que se plantean.

Dibujos del Pomo. y Letras y Letras, reconoce las Letras y Pomo.
10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización? LA PALABRA (Pomo - grafe ma)

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Considero que el juego como herramienta es muy buena ya que los niños/as pueden manifestar sus conocimientos previos y habilidades para poder avanzar en el proceso de alfabetización.
Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Lo lindo de implementar el juego es que el niño aprende jugando. Es lo que le gusta jugar.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:.....  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:..... ZULMA CHOCAY Aclaración:..... SILVIA RODRIGUEZ
 

DNI: 18.034.361 DNI: 20.270.553

Correo: delvalle2ulma@Hotmail.com Protocolo N°: 3

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uoy buscamdo las estrategias que funcionan

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar) Juego del Mercado - AMAR el Mercado

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Es una manera de comunicarse con los otros.
TRABAJO COLABORATIVO

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando puede escribir algunas partes de una palabra

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva también se incluye
Fluidez Lectora

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular la alfabetización? ¿Por qué? Está bien xq es una herramienta completa.
memoria de todo lo que se está haciendo.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

No

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: VANINA BUZZAN Aclaración: Silvia Rodriguez

DNI: 30.815.144 DNI: 20.270.553

Correo: yamina.balzan@bue.edu.ar Protocolo N°: 4

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas

Tutti frutti X

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? ATRAVES de los SABERES previos incorporados en el juego se pueden introducir nuevos conocimientos

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? cuando puede unir el grafema como el fonema y puede leer.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? ME SIRVO, porque en intercambio del juego se van potenciando a afianzando su alfabetización con

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

No.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.


La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@g mail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:.....  Firma Profesional Informante: Silvia Rodriguez

Aclaración: Roldán N.C. : Aclaración:..... 

DNI: 31.606.061..... DNI: 20.270.553.....

Correo: Natalia Carolina Roldán..... Protocolo N°: 5.....
@ar.edu.ar

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Si

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas

pedagógicas tradicionales.

ES Heteropéneo y los chicos tienen diferentes inteligencias

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar) Bingo de palabras, de nombres - Bolos con letras

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? ES un estímulo grande. Viene del juego en un aula y se lleva desde ahí.

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? cuando toman sus ideas previas y lo usan a su favor. grafema con fonema

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Es muy valioso y necesario. Porque el juego despierta, estimula. Aprueba. Es un trabajo en equipo. El juego es equi

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Se demanda un plus extra para organizar el juego. -
Comprensión clara. Duplicar para alfabetizar tiene un propósito.
Armar el juego, pensarlo. Llevar un plus.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:.......... Firma Profesional Informante:..........

Aclaración:.....Salam Karen..... Aclaración:.....Silvia Rodriguez.....

DNI: 38708585 DNI: 20.270.553

Correo: Karen.Salam@bue.edu.ar Protocolo N°: 6

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar) ARNADO con Letras móviles

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Desde lo lúdico me voy al transformado pedagógico.
A través de lo lúdico - Aprendem jugando

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno

está alfabetizado? Participación. Cuando está alfabetizado busca estrategias para participar.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Faltan pero no siempre se puede llevar a cabo por el tiempo y cantidad de alumnos

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Hay poco material de juego en las aulas. Necesito solicitar la Jugoteca pedagógica a la biblioteca y no hay material para todos.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:  Aclaración: 

DNI: 18 120 710 DNI: 20 270 553

Correo: sandra.de.la@be.es Protocolo N°: 7

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Si

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas X

Tutti frutti X

Otros (especificar) ESCALERA de PALABRAS

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si X

No

¿Por qué? CUANDO LES DECIS VAMOS A Jugar, CAPTAS LA ATENCION de LOS ALUMNOS. TIENE PREDISPOSICION.

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? PORQUE LOGRA UNIR GRAFEMA con FONEMA. y EMPLEA YA A IDENTIFICAR LAS PALABRAS.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva MÁS COLECTIVA

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? LAS ACEPTO PORQUE ESTOY FORTALECIDA EN TECNICA de lectura en tiempo LIBRE Y RECREACION - Y LO CONSIDERO PARA REFLEXIÓN y RECOMENDACIONES ALFABETIZAR

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

ES NECESARIO IMPLEMENTARLO PERO OBSERVO QUE FALTA CAPACITACION. ENTENDIENDO QUE LA ESPERANZA VA A DESPERTAR EL INTERES del uso de ESA herramienta.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogia, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:  Aclaración: 

DNI: 30.491.585 DNI: 20.270.553

Correo: maria.fernandez@headoo.com Protocolo N°: 8

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar) Juegoteca Pedagógica. Letras móviles

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? ABE LA IMAGINACIÓN DE LOS CHICOS Y COMPRENDAN UN POCO MÁS LAS COSAS

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? CUANDO RECONOCE GRAFEMAS Y FONEMAS Y LOGRA IMPLEMENTARLO.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? ES UNA HERRAMIENTA MÁS NECESARIA. TODO LO QUE SURTIÓ TOMO. VOY IMPLEMENTANDO DIFERENTES ESTRATEGIAS

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Debería haber más capacitación en general. Hay mucha heterogeneidad en aprendizaje

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@u flo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: SHARON JARCHO Aclaración: SILVIA RODRIGUEZ

DNI: 38176008 DNI: 20.270.553

Correo: Sharon.dominguez@be.edu.ar Protocolo N°: 9

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas X

Tutti frutti

Otros (especificar) LETRAS MÓVILES

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Es motivador PARA QUE PRESTEN ATENCIÓN. CUMPLAN CON LAS REGLAS Y HAY QUE TRABAJAR LA COMPETENCIA.

9. A partir de la implementación del juego, ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? CUANDO ESTÁ SUFICIENTEMENTE ALFABÉTICO. RECONOCE SILABAS COMPLEJAS.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Es lo correcto. Es una buena estrategia de alfabetización

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

ES NECESARIO QUE LA ESCUELA CUENTE CON SU JUEPOTECA PEDAGÓGICA Y QUE TODOS PUEDAN USARLA

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:  Aclaración: 

DNI: 23.123.431 DNI: 20.270.553

Correo: maria.rodrguez4@bue.edu.ar Protocolo N°: 10

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas X

Tutti frutti

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Sí

No

¿Por qué? Es una herramienta facilitadora y motivadora para que puedan construir sus hipótesis de escritura y lectura

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno

está alfabetizado? Cuando puede lograr una escritura más convencional.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Fue de mucha ayuda y la propuesta son estrategias a las que ya venía implementando.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Sería necesario más Juepoteca Pedagógica para usar en las aulas. No hay herramientas y materiales para usar.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean “Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar”. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma: Melany Fleho Firma Profesional Informante: [Firma]

Aclaración: Melany Fleho Aclaración: Silvia Rodriguez

DNI: 41.705.409 DNI: 20.270.553

Correo: MILAGROS.FLECHA@BUENOSAIRES.GOV.AR Protocolo N°: 11

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

- ¿Por qué? Porque rompe con la estructura tradicional. En Segundo ciclo no se ve mucho el juego. Es todo más estructurado.
9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando logramos identificar las palabras en el espacio.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Es pertinente. Hay que establecer acuerdos como otros. Es importante el espacio y tiempo y materiales

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Se necesitan espacios lúdicos en las escuelas

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:  Aclaración: 



DNI: 77692476 DNI: 20.270.553

Correo..... Protocolo N°: 12

Pamela delgado @Bue. edu. ar.

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Despiertan el interés y se sienten motivados

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado?

Porque comienza a leer los carteles del AULA

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Estoy de Acuerdo, porque hay que buscar diferentes Estrategias

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

No

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: Acosta Petrona Aclaración: Silvia Rodríguez

DNI: 23.008.289 DNI: 20.270.553

Correo: petrona.zcosla@buc.edu.ar Protocolo N°: 13

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas X

Tutti frutti X

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Porque los alumnos se notan más y quieren aprender. No quieren terminar el juego

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno

está alfabetizado? Cuando empiezan a leer los carteles del contexto del aula

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Es considerable. pero hay que tener tiempo y espacio. porque una docente sola no lo puede implementar. ES NECESARIO

Reflexión y Recomendaciones trabajar con otro.

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Se necesita que las herramientas (trcs. juegos) estén más al alcance de las aulas

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: Laura Caro Beltrán Aclaración: SILVIA ROQUIZ

DNI: 94.313.244 DNI: 20.270.553

Correo: laura.caro@lce.edu.ar Protocolo N°: 14

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces



Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas



Actividades de Juego: juegoteca pedagógica



TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)



Contexto alfabetizador



Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas



Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Sí

No

¿Por qué? LO VAM ASOCIANDO JUEGO COMO PEDAGÓGICO Y SE APROPIAM DEL CONTENIDO

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? PORQUE EMPIEZA A LEER POR SI SOLO - NO POR REPETICIONES SINO ELABORA CON PROPIA

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? NO RESULTO PRÁCTICA, SE PUDO IMPLEMENTAR DE ACUERDO A LAS POSIBILIDADES DEL GRUPO Y LAS INDIVIDUALIDADES

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

SE NECESITAN MAS CAPACITACIONES. Y TENER EN CUENTA EL COMO IMPLEMENTARLO.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:.......... Firma Profesional Informante:..........

Aclaración:  Aclaración: 

DNI: 20497715 DNI: 20.270.553

Correo: deborah.svareze@bue.edu.ar Protocolo N°: 15

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas X

Tutti frutti

Otros (especificar) Camuonero.

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? En 1º ciclo el juego como agente disparador en el aprendizaje y como transversal al mismo.
9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Con el juego simbólico. - Jugar cantando - Jugar a

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Resulto efectivo. fue bien recibido por los niños y fue disparador para las inteligencias múltiples

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Que pueda continuarse en ciclos superiores porque se sigue trabajando con niños.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@ gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: MORGANTE JULIETA Aclaración: SILVIA RODRIGUEZ

DNI: 34643041 DNI: 20.270.553

Correo: JULIETA.MORGANTE@BUE.EDU.AR Protocolo N°: 16

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas

Tutti frutti X

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Los convoca, cuando lo propongo desde el lugar del juego, los motiva más

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando me puede mostrar una palabra y le digo ¿está leyendo?

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos. X

Hago las tres

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué?

Estoy de acuerdo y siempre le planteo que podría hacerlo más

Sirve mucho, sobre todo en los grados

Reflexión y Recomendaciones Pequeñas

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Es efectivo.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de in

vestigación.

Firma:..... Firma Profesional Informante:

Aclaración: Niebo Eliana..... Aclaración:..... Silvia Rodríguez.....

DNI: 36.359.995 DNI: 20.270.553

Correo: eliano.nieto@bue.edu.ar Protocolo N°: 17

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez



Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Si



No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces



Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces



Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples



Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica



TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)



Contexto alfabetizador



Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas

Tutti frutti X

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si
No

¿Por qué? Despierta más interés y les permite a todos participar. Pensar diferentes recorridos

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando puede leer y escribir por sí solo fundamentalmente oralmente

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular la alfabetización? ¿Por qué? Estoy de acuerdo y es lo que plantea la mayoría de los enfoques

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

ES TRANSVERSAL A TODAS LAS AREAS

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:  Aclaración: 

DNI: 94.040.383 DNI: 20.270.553

Correo: natalia.velez3@bue.edu.ve Protocolo N°: 18

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre X

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre X

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando X

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples X

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales. X

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas X

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica X

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) X

Contexto alfabetizador X

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas X

Crucigramas X

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Mediante el juego se divierten, tienen más interés y aprenden mejor

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando puede unir grafemas con fonemas.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos. ~~---~~

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? En 4º y 5º se usa más que en los de 6º y 7º.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Se debería usar con los más grandes también porque a través de la enseñanza tradicional les cuesta

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: Brenda Lima Aclaración: SILVIA RODRIGUEZ

DNI: 20504905..... DNI: 20270553.....

Correo: brenza.lima@bve.edu.pe..... Protocolo N°: 19.....

Anexo II: Entrevistas Semiostructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar) storcado - Juegos con Rimas - Bimbo ..
Juego de pistas

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Es un desafío y los entusiasma. Se autocorrigem porque es un objetivo.

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? porque me profema con fomena e identifica pa labras

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué?

Es relevante porque a través de los juegos fomen em juego sus como-

Reflexión y Recomendaciones

MIEMTO S Y SE ATRIE'S PAM A RESPONDER SIN MIEDO A EQUIVOCARSE.

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

ME GUSTARIA HACER Y QUE SE HAPAM MAS JUEGOS donde se puedan usar las instalaciones de las escuela y poner el cuerpo en movimiento.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:.....  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: GRZECH Aclaración: SILVIA RODRIGUEZ

DNI: 38325243 DNI: 20.270.553

Correo: pablo.grzech@bue.edu.ar Protocolo N°: 20

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales. Cuentos también

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador Cuentos también

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Aborda el universo simbólico y si lo abrimos los chicos tienen la capacidad de imaginar.

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando hace producciones propias

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular la alfabetización? ¿Por qué? Es efectiva y la uso.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Pienso que no queda otra porque cada vez hay más estímulo con las pantallas y hay que estar a la altura

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaria de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: MARIELA F. TURRA Aclaración: SILVIA RODRIGUEZ

DNI: 18.134.693 DNI: 20.270.553

Correo: *María Julia* @buz.edu.ar. Protocolo N°: 21

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Si

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Si

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Los motiva, les hace más atractiva la propuesta.

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Porque lee y escribe con autonomía.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Es bueno implementarla con otras estrategias y enfoques.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

Es integral a todas las áreas. El juego es aplicable a todo.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean “Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar”. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración:  Aclaración: 

DNI: 34637235 DNI: 20.270.553

Correo: Cesar Guzmán Obvedar Protocolo N°: 22

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente

Palabras encadenadas

Tutti frutti

Otros (especificar) Letras móviles

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Porque captan más y están más motivados con la propuesta lúdica

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando empiezan a dar respuestas concretas

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué?

Las uso y las voy a seguir usando

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

No.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.


La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: LILIANA MIRARCHI Aclaración: SILVIA RODRIGUEZ

DNI: 11098952 DNI: 20.270.553

Correo: liliana.mirarchi@bee.edu.ar Protocolo N°: 23

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas
Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

Dictado docente X

Palabras encadenadas

Tutti frutti X

Otros (especificar) rompecabezas de palabras - silabas desordenadas.

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? Ayuda porque motiva

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? Cuando empieza a escribir de forma automática

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos.

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? Usarlo en ciertas situaciones como complemento.

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

No

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean "Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar". Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogía, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.com (o equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma  Firma Profesional Informante: 

Aclaración: SILVANA Gioerle Aclaración: SILVIA Rodríguez

DNI: 23.126.476 DNI: 20.270.553

Correo: SILVANA.GIORNO@
bue.edu.ar Protocolo N°: 24

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez

2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Sí

No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Siempre

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol Rones y Julieta

Dictado docente X

Palabras encadenadas X

Tutti frutti X

Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? LO puedo confirmar - Como el juego de roles levantaron el tomo de JOB Y SE AMINAM.

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? CUANDO EMPIEZA A leer el Ambiente Alfabético. El Pizarra - QUERER Leer.

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación

escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular

la alfabetización? ¿Por qué? LA trabajo siempre desde el juego. TIENE que ATRAVESAR todas las

Reflexión y Recomendaciones AREAS

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva,

en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

SERIA NECESARIO MAS CAPACITA COMI.

Anexos

Anexo I: Consentimiento Informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Ciclo de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, desean “Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar”. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar ¿Cómo influyen las estrategias docentes que emplean el juego como herramienta de alfabetización en los alumnos dentro del ámbito escolar? Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de las entrevistas que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Flores – Ciclo Licenciatura en Psicopedagogia, y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a _____@uflo.edu.ar, _____@gmail.c o n(fo equipo responsable)

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma:.......... Firma Profesional Informante:..........

Aclaración: LAURA HABEL MINALLI Aclaración: SILVIA RODRIGUEZ.....

DNI: 16.763.830 DNI: 20.270.553

Correo: laura.minali@bue.
edu.ar Protocolo N°: 25

Anexo II: Entrevistas Semiestructuradas

Preguntas:

Contexto y Experiencia Docente

1. ¿Cuántos años lleva trabajando como docente en la escuela primaria?

Hasta un año

De un año a cinco

De cinco a diez

Más de diez



2. Durante su trayectoria docente ¿recibió formación del área de alfabetización?

Si



No

Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿En la capacitación recibida incluyó formación sobre el juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí



No

Estrategias Pedagógicas y Planificación

3. En su planificación de clases ¿Integra las actividades de juego?

A veces

Nunca

4. ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia para alfabetizar?

A veces

Siempre

Nunca

5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos en la alfabetización?

Aprender jugando

Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples

Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas pedagógicas tradicionales.

6. ¿Qué recursos o materiales considera esenciales para la alfabetización?

Utilización de láminas

Actividades de Juego: juegoteca pedagógica

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Contexto alfabetizador

Uso del Juego en el Aula

7. ¿Podría describir una actividad de juego específica, que UD haya implementado en su aula, para aprender a leer y escribir?

Palabras escondidas

Crucigramas

Juegos de rol

- Dictado docente X
- Palabras encadenadas X
- Tutti frutti
- Otros (especificar)

Percepción del Impacto del Juego en la Alfabetización

8. ¿Considera que las propuestas de juego son una herramienta que motiva a los alumnos para desarrollar habilidades de lectura y escritura?

Si

No

¿Por qué? SE ENTUSIASMAN

9. A partir de la implementación del juego. ¿Cuándo observa que un alumno está alfabetizado? PORQUE COMPRENDEM LO QUE LEEM

10. ¿Qué estrategia estima más efectiva para fomentar la alfabetización?

Leer juntos y en voz alta X

Actividades con juegos interactivos. X

Producir textos de manera individual y colectiva X

11. ¿Cuál es su consideración sobre las sugerencias del Equipo de Orientación escolar en la implementación del juego como herramienta para la estimular la alfabetización? ¿Por qué? SIRVE MUCHISIMO

Reflexión y Recomendaciones

12. ¿Hay algo más que le gustaría agregar, desde su experiencia o perspectiva, en relación con el uso del juego como estrategia de alfabetización?

ME GUSTARIA ALCANZAR AL MATERIAL LUDICO NECESARIO



Buenos Aires, 05 de 07 de 2024

Institución: Escuela N°9 DE 21 "Héctor Panizza"
Dirección de la institución: Berón de Astrada 5920
Cargo: Directora
Nombre y apellido: Silvia Bentivegna

Me dirijo a usted a fin de solicitar autorización para realizar mi trabajo de investigación en la institución a su cargo en el marco de elaboración del Trabajo Final Integrador de la carrera Ciclo de Complementación Curricular - Licenciatura en Psicopedagogía que curso en la Universidad de Flores (legajo 34226)

El tema de la investigación es "El juego como estrategia de alfabetización". El objetivo de mi investigación es Analizar desde una perspectiva psicopedagógica el efecto del juego utilizado como estrategia docente para alfabetizar.

La unidad de análisis de la investigación son cada uno de los y las docentes de la institución Sin otro particular y a la espera de una pronta respuesta, la/o saludo atentamente.

Nombre y apellido de la egresante: Silvia Mónica Rodríguez

Número de DNI: 20270553

Número de Legajo: 34226

SILVIA E. BENTIVEGNA
DIRECTORA
Esc. N°9 D.E. 21
Ministerio de Educación
F.C. N° 318.455

Anexo: Matriz de Análisis

| | Participantes | 1-Años de Experiencia | 2-Formación en Alfabetización | Formación en Juego | 3-Integra Juego en Planificación | 4-Juego como estrategia | 5-Objetivos Pedagógicos | 6-Recursos Esenciales | 7-Actividad de Juego | 8-Juego Motiva a Lectura y Escritura | 9-Observa Alfabetización | 10-Estrategia Efectiva | 11-Consideración del Equipo de Orientación | 12-Reflexión y Recomendaciones |
|---|----------------|-----------------------|-------------------------------|--------------------|----------------------------------|-------------------------|--|---|--|---|---|--|--|---|
| 1 | Catalina Leiva | Más de diez | Sí | Sí | A veces | A veces | Aprender Jugando. Aprender en el encuadre de las inteligencias múltiples | Utilización de láminas. Actividades de Juego: juegoteca pedagógica | Palabras escondidas. Crucigramas. Juegos de rol. Dictado docente. Palabras encadenadas. Tutti frutti. (Otros) Sopa de letras | Sí. Es una forma de motivación para convocarlos. | Cuando empieza a leer algún cartel o escribe un título y van leyendo palabras. | Leer juntos y en voz alta. Producir textos de manera individual y colectiva. | Es una manera de convocarlos a la clase de manera activa. Muy de acuerdo con la sugerencia. | No |
| 2 | Marysol Jorge | Más de diez | Sí | Sí | Siempre | Siempre | Aprender jugando. | Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Crucigramas. Dictado docente. Tutti frutti. (Otros) Pantallas. TIC. Bolsilleros. | Sí. Desarrolla su creatividad e imaginación. | Cuando se obtienen los resultados con los objetivos que me plantié. Dibujo del mono y le doy letras, reconoce las letras y arma la palabra (fonema y grafema) | Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Considero que el juego como herramienta es muy bueno, ya que los niños y niñas pueden manifestar sus conocimientos previos y habilidades para poder avanzar en el proceso de alfabetización. | Lo lindo de implementar el juego es que el niño aprende jugando. Es lo que les gusta, jugar. |
| 3 | Zulma Choque | Más de diez | Sí | No | A veces | A veces | Aprender jugando. | Utilización de láminas. Actividades de juego: juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador. (Voy buscando las estrategias que funcionen) | Palabras escondidas. Crucigramas. Juegos de rol. Dictado docente. Palabras encadenadas. Tutti frutti. (Otros) Juego del mercadito. Armar el mercadito. | Sí. Es una manera de comunicarse con los otros. Trabajo colaborativo. | Cuando puede escribir algunas partes de una palabra. | Leer juntos y en voz alta. Actividades de juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. También se incluye fluidez lectora. | Está bien porque es una herramienta complementaria a todo lo que se está haciendo. | No |
| 4 | Yanina Bolzan | Más de diez | Sí | Sí | A veces | Siempre | Aprender Jugando. Aprender en el encuadre de las inteligencias múltiples | Actividades de juego: juegoteca pedagógica. Contexto alfabetizador | Crucigramas. Dictado docente. Tutti frutti. | Sí. A través de los saberes previos incorporados en el juego se pueden introducir nuevos conocimientos. | Cuando puede unir grafema con el fonema y puede leer. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir yextos de manera individual y colectiva. | Me sirvió porque en el intercambio del juego se van potenciando y afianzando su alfabetización. | No |
| 5 | Natalia Roldán | De cinco a diez | Sí | No | A veces | A veces | Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples. Es heterogéneo y los chicos tienen diferentes | Contexto alfabetizador | Crucigramas. Dictado docente. Otros (Bingo de palabras, de nombres. Bolos con letras | Sí. Es un estímulo grande. Vienen del juego en inicial y se lleva desde ahí. | Cuando toman sus ideas previas y logran asociar grafema con fonema. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Es muy valioso y necesario. Porque el juego despierta, estimula, agrupa. Es un trabajo en equipo. El juego es equipo | Se demanda un plus extra para organizar el juego. Consignas claras. Jugar para alfabetizar tiene un propósito. Armar el juego. Pensarlo lleva un plus |
| 6 | Karen Salam | De cinco a diez | Sí | No | A veces | A veces | Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas tradicionales. | Utilización de láminas. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Otros. Armado con letras móviles | Sí. Desde lo lúdico no ven el transfondo pedagógico, a través de lo lúdico. Aprenden jugando. | Participación cuando está alfabetizado, busca estrategias para participar. | Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Favorece, pero no siempre se puede llevar a cabo por el tiempo y cantidad de alumnos. | Hay poco material de juego en las aulas. Necesito solicitar la Juegoteca Pedagógica a la biblioteca y no hay material para todos. |
| 7 | Sandra del Río | Más de diez | Sí | No | A veces | Siempre | Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples. Es heterogéneo y los chicos tienen diferentes inteligencias | Actividades de juego: juegoteca pedagógica. Contexto alfabetizador. TIC | Palabras encadenadas. Tutti Frutti. Otros (escalera de palabras) | Sí. Cuando les decís ¡Vamos a jugar! Captás la atención de los alumnos. Tienen predisposición | Porque logra unir grafema con fonema y empieza a identificar las palabras. | Leer juntos y en voz alta. Actividades de juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. (más cplectiva). | Las acepto porque estoy formada en Tecnicatura en tiempo libre y recreación. Lo considero para alfabetizar | Es necesario implementarlo, pero observo que falta capacitación. Entiendo que la capacitación va a despertar el interés del uso de esa herramienta |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---------------------------|-------------------|----|----|---------|---------|---|--|--|---|--|---|--|---|
| 8 | Patricia Analia Fernández | De cinco a diez | Sí | Sí | A veces | A veces | Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples. | Utilización de láminas. Actividades de juego: juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador. | Palabras escondidas. Crucigramas. Dictado docente. Tutti frutti. (Otros) Juegoteca Pedagógica. Letras móviles | Sí. Abre la imaginación de los chicos y comprenden un poco más las consignas. | Cuando reconoce grafemas y fonemas y logra implementarlo. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir yextos de manera individual y colectiva. | Es una herramienta más y necesaria. Todo lo que suma lo tomo. Voy implementando diferentes estrategias. | Debería haber más capacitación en general. Hay mucha heterogeneidad en Aprendizaje. |
| 9 | Sharon Iarcho Domínguez | De un año a cinco | Sí | No | A veces | A veces | Aprender Jugando. Aprender en el encuadre de las inteligencias múltiples | Utilización de láminas. Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Otros (armado de letras móviles) | Sí. Es motivador para que presten atención. Cumplan con las reglas y hay que trabajar la competencia. | Cuando está silábico alfabético. Repone silabas y reconoce silabas complejas. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir yextos de manera individual y colectiva. | Es lo correcto. Es una buena estrategia de alfabetización. | Es necesario que la escuela cuente con más juegoteca pedagógica y que todos puedan usarla. |
| 10 | María Laura Rodríguez | Más de diez | Sí | No | A veces | A veces | Aprender con las inteligencias múltiples | Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Juegos de rol.Dictado docente. Palabras encadenadas. | Sí. Es una herramienta facilitadora y motivadora para que puedan construir sus hipótesis de lectura y escritura. | Cuando puede lograr una escritura más convencional. | Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Fue de mucha ayuda y la propuesta sumó estrategias a las que ya venía implementando. | Sería necesario más juegoteca pedagógica para usar en las aulas. No hay herramientas y materiales para usar. |
| 11 | Milagros Flecha | Hasta un año | Sí | Sí | A veces | Siempre | Aprender jugando | Utilización de láminas.Actividades de juego: juegoteca pedagógica. TIC.Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Crucigramas. | Sí. Porque rompe con la estructura tradicional. En segundo ciclo no se ve mucho el juego. Es todo más estructurado. | Cuando logran identificar las palabras en el espacio | Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Es pertinente. Hay que establecer acuerdos con otros. Es importante el espacio, tiempo y materiales. | Se necesitan espacios lúdicos en las escuelas. |
| 12 | Pamela Delgadillo | Más de diez | Sí | Sí | A veces | Siempre | Aprender jugando. Apropiarse de las prácticas pedagógicas tradicionales | Utilización de láminas. Actividades de juego: Juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Crucigramas. | Sí. Despiertan el interés y se sienten motivados | Porque comienza a leer los carteles del aula. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. | Estoy de acuerdo, porque hay que buscar diferentes estrategias. | No |
| 13 | Petrona Acosta | De un año a cinco | Sí | Sí | A veces | Siempre | Aprender jugando. Apropiarse de habilidades de lectura y escritura con prácticas tradicionales. | Utilización de láminas. Actividades de juego: juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Crucigramas. Juegos de rol.Dictado docente. Palabras encadenadas. Tutti frutti | Sí. Porque los alumnos se motivan más y quieren aprender. No quieren terminar el juego. | Cuando empiezan a leer los carteles del contexto del aula. | Actividades con juegos interactivos. | Es considerable, pero hay que tener tiempo y espacio. Porque una docente sola no lo puede implementar. Es necesario trabajar con otro. | Se necesita que las herramientas (TICS, juegos) estén más al alcance de las aulas. |
| 14 | Laura Caro Beltrán | De un año a cinco | Sí | No | A veces | A veces | Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas tradicionales. | Utilización de láminas. Actividades de juego: juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador. | Palabras escondidas.Dictado docente | Sí. Lo van asociando, juego con lo pedagógico y se apropian | Porque empieza a leer por sí solo. No por repetición, sino elaboración propia. | Producir textos de manera individual y colectiva. | Me resultó práctica. Se pudo implementar de acuerdo a las posibilidades del grupo y las individualidades. | Se necesitan más capacitaciones y tener en cuenta el cómo implementarlo. |
| 15 | Déborah Suárez | Hasta un año | Sí | Sí | A veces | A veces | Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples | Utilización de láminas. Actividades de juego: juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Juegos de rol. Dictado docente. Palabras encadenadas. (Otros) cancionero | Sí. En primer ciclo el juego como agente disparador en el aprendizaje y como transversal al niño | Con el juego simbólico. Jugar cantando. Jugar a la maestra. | Leer juntos y en voz alta. Producir textos de manera individual y colectiva. | Resulta efectivo. Fue bien recibido por los niños y fue disparador para las inteligencias múltiples. | Que pueda continuar en ciclos superiores porque se sigue trabajando con niños. |
| 16 | Julieta Morgante | De cinco a diez | Sí | Sí | A veces | A veces | Aprender jugando. | Utilización de láminas. Actividades de juego: juegoteca pedagógica. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Dictado docente. Tutti frutti | Sí. Los convoca, cuando lo propongo desde el lugar del juego, los motiva más. | Cuando me puede mostrar una palabra y le digo: "estás leyendo" | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir yextos de manera individual y colectiva. (Hago las tres) | Estoy de acuerdo, y siempre me planteo que podría hacerlo más. Sirve mucho, sobre todo en los grados pequeños. | Es efectivo |
| 17 | Eliana Nieto | De cinco a diez | Sí | Sí | A veces | A veces | Aprender en el encuadre de las inteligencias múltiples | Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Dictado docente. Tutti frutti | Sí. Despierta más interés y les permite a todos participar. Pensar diferentes recorridos. | Cuando puede leer y escribir por sí solo, fundamentar oralmente. | Actividades de juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Estoy de acuerdo y es lo que plantea la mayoría de los enfoques. | Es transversal a todas las áreas. |
| 18 | Natalia Vélez | De un año a cinco | Sí | No | Siempre | Siempre | Aprender jugando. Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples. | Utilización de láminas. Actividades de juego: juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Crucigramas. Dictado docente. | Sí. Mediante el juego se divierten, tienen más interés y aprenden mejor. | Cuando puede unir grafema con fonema. | Leer juntos y en voz alta. Producir textos de manera individual y colectiva. | En 4° y 5° se usa más que en los 6° y 7°. | Se debería usar con los más grandes también, porque a través de la enseñanza tradicional les cuesta. |
| 19 | Brenda Lima | Más de diez | Sí | No | Siempre | Siempre | Aprender jugando. Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples. Apropiarse de las habilidades de lectura y | Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | (Otros) Ahorcado. Juegos con rimas. Bingo. Juegos con pistas | Sí. Es un desafío y los entusiasma. Se autocorrigen porque es un objetivo. | Porque une grafema con fonema e identifica palabras. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Es relevante, porque a través de los juegos ponen en juego sus conocimientos y se arriesgan a responder, sin miedo a equivocarse. | Me gustaría hacer y que se hagan más juegos donde se puedan usar las instalaciones de la escuela y poner el cuerpo en movimiento. |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---------------------|-------------------|----|----|---------|---------|---|--|---|---|--|--|---|---|
| 20 | Pablo Grzech | Hasta un año | Sí | Sí | A veces | Siempre | Aprender jugando. Aprender con el encuadre de las inteligencias múltiples. Apropiarse de las habilidades de lectura y | Utilización de láminas. Actividades de juegos: Juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador. (Cuentos también) | Palabras escondidas. Crucigramas. Juegos de rol. Tutti frutti | Sí. Aborda el Universo simbólico y si lo abrimos, los chicos tienen la capacidad de imaginar. | Cuando hace producciones propias. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Es efectiva y la uso. | Pienso que no queda otra, porque cada vez hay más estímulo con las pantallas y hay que estar a la altura. |
| 21 | Mariela Turrá | Más de diez | No | No | A veces | Siempre | Aprender en el encuadre de las inteligencias múltiples | Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Crucigramas. Dictado docente. Tutti frutti | Sí. Los motiva. Les hace más atractiva la propuesta. | Porque lee y escribe con autonomía. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Es bueno implementarla con otras estrategias y enfoques. | Es integral a todas las áreas. El juego es aplicable a todo. |
| 22 | César Guzmán | De un año a cinco | Sí | No | A veces | Siempre | Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas tradicionales. | Utilización de láminas. Actividades de juego: Juegoteca pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Tutti frutti. (Otros) letras móviles. | Sí. Porque captan más y están más motivados con la propuesta lúdica. | Cuando empiezan a dar respuestas concretas. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. | Las uso y las voy a seguir usando. | No |
| 23 | Liliana Mirarchi | Más de diez | Sí | Sí | A veces | Siempre | Apropiarse de las habilidades de lectura y escritura con prácticas tradicionales. | Actividades de juego: Juegoteca pedagógica | Palabras escondidas. Crucigrama. Dictado docente. Tutti frutti. (Otros) rompecabezas de palabras. Sílabas desordenadas. | Sí. Ayuda porque motiva. | Cuando empieza a escribir de forma autónoma. | Leer juntos y en voz alta. | Usalo en ciertas situaciones como complemento. | No |
| 24 | Silvana Giorno | Más de diez | Sí | Sí | A veces | A veces | Aprender Jugando. Aprender en el encuadre de las inteligencias múltiples | Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Juegos de rol (Romeo y Julieta). Dictado docente. Palabras escondidas. Tutti frutti. | Sí. Lo puedo confirmar. Con el juego de roles levantaron el tono de voz y se animan. | Cuando empieza a leer el ambiente alfabetizador. El pizarrón. Querer leer. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. | Lo trabajo siempre desde el juego, tiene que atravesar todas las áreas. | Sería necesario más capacitación. |
| 25 | Laura Mabel Minalli | Más de diez | Sí | Sí | Siempre | Siempre | Aprender jugando | Actividades de juego: Juegoteca Pedagógica. TIC. Contexto alfabetizador | Palabras escondidas. Crucigrama. Dictado docente. Palabras encadenadas. | Sí. Se entusiasman | Porque comprenden lo que leen. | Leer juntos y en voz alta. Actividades con juegos interactivos. Producir textos de manera individual y colectiva. | Sirve muchísimo. | Me gustaría acceder al material lúdico necesario. |