

**Las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero de la IE
Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar) a través de la ludificación de las actividades en el
área de español, entre febrero a junio de 2024**

Eliana Isabeth Gómez Ortiz

Deyanith Pacheco Galván

Asesor

Jenny Natalia Torres Zambrano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

Dedicatoria

A Dios, porque por Él y para Él son todas las cosas.

A las personas valientes que dedicaron todo su esfuerzo para lograr esta meta: Nosotras.

A nuestros queridos padres Miguel Gómez Trillos, Emiro Pacheco Casadiego, Arelys Ortiz Pastrana y Ledys Galván Anaya, por el amor, el apoyo, el esfuerzo y la confianza que nunca faltaron para con cada una de nosotras.

A nuestros compañeros de vida Jeider Jiménez Badillo y Edwin Soto Martínez, por ser nuestros consejeros y sostén en los momentos de desánimo y por siempre recordarnos lo capaz que somos.

A nuestros hermanos Adriana Pacheco, Emiled Pacheco, Caleb Gómez, Miguel D. Gómez y Keidys Gómez, por ser una gran motivación para ser mejores cada día y cumplir nuestros sueños. Finalmente, y no menos importante, a la familia que nos ha regalado la vida, nuestros amigos, suegros y cuñados, por sus palabras de ánimo y estar pendiente de nosotras, a todos ellos por formar parte de este logro que alcanzamos.

Agradecimientos

Primeramente, damos gracias a Dios por habernos concedido alcanzar esta meta, dándonos la salud, inteligencia y sabiduría necesarias para culminar con éxito este trabajo. Agradecemos a la

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) por permitirnos tener el honor de formarnos profesionalmente para aportar lo mejor de nosotras a la sociedad y a nuestro país.

Asimismo, agradecemos a nuestra tutora Jenny Natalia Torres Zambrano por su loable labor como asesora en este proceso, ya que nos brindó las herramientas y el acompañamiento necesario para alcanzar los objetivos propuestos en este proyecto. Igualmente, damos gracias a

nuestras familias por todo el apoyo espiritual, emocional y material que nos dieron. También, agradecemos a la Institución Educativa Rafael Valle Meza, en cabeza de sus directivos y docentes titulares, por acogernos y darnos la oportunidad de realizar acciones que nos ayudaron a alcanzar nuestros objetivos. Por último, agradecemos a todos los que nos han brindado su apoyo, aportando tiempo, recursos y esfuerzos para que hoy, con alegría y orgullo, podamos adquirir el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil.

Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. En este sentido, el estudio se desarrolló en la Institución Educativa Rafael Valle Meza con los estudiantes del grado tercero, con el objetivo general de mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas de dicho grado en la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar), a través de la ludificación de las actividades en el área de español, entre febrero y junio de 2024, utilizando un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada “Las aventuras de las palabras: fortalecimiento de las competencias en lectura y escritura a través de la ludificación”, compuesta por tres actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que la ludificación, como variable, permite mejorar las competencias en lectura y escritura en los niños del grado tercero, teniendo en cuenta la incorporación de los elementos propios de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: competencias, lectura, escritura, ludificación, juego.

Abstract

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this sense, the study was developed in the Rafael Valle Meza Educational Institution with third grade students, with the general objective of improving the reading and writing skills of the children of that grade in the IE Rafael Valle Meza in Valledupar (Cesar), through the gamification of activities in the area of Spanish, between February and June 2024, using a method of analysis on the action in the framework of the implementation of a didactic sequence called "The adventures of words: Strengthening reading and writing skills through gamification", composed of three activities. This research exercise led to the conclusion that gamification, as a variable, allows improving reading and writing skills in third grade children, taking into account the incorporation of the elements of playfulness in the teaching and learning process.

Keywords: skills, reading, writing, gamification, play.

Tabla de contenido

Introducción.....	8
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	11
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	16
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	34
Enfoque Didáctico.....	40
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	47
Conclusiones.....	50
Referencias Bibliográficas.....	53
Apéndices	58

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias de la práctica</i>	58
---	----

Introducción

La propuesta pedagógica presentada tiene como contexto educativo la Institución Educativa Rafael Valle Meza, situada en la ciudad de Valledupar, Cesar. El colegio actualmente cuenta con el servicio educativo para los grados de Transición hasta 5to de primaria. Desde su visión y misión, la Institución Educativa se propone formar alumnos con capacidad competitiva y habilidades que les permitan interactuar y ser sujetos participativos en los contextos que los rodean, generando un impacto social y cultural significativo.

Entre dicha población están los niños y niñas del grado tercero que son la muestra poblacional de esta investigación. Las edades de los niños y niñas del grado anteriormente mencionado oscilan entre los 8 y 9 años, y son en total 34 niños, a los que atiende una maestra. Dentro de sus características generales se expresa que son niños mestizos, todos con personalidades, gustos e intereses diferentes y en ciertos aspectos comunes. Son provenientes de diferentes estilos familiares, lo cual en muchas ocasiones influye directamente en el proceso educativo de los infantes. En cuanto a los desafíos particulares y demandas de aprendizaje que enfrentan los niños y niñas del grado tercero según el contexto donde están, se resaltan la comprensión lectora y la escritura de dictados, puesto que mediante las observaciones realizadas se puede notar que la mayoría de niños, aunque leen, no comprenden con claridad o coherencia lo que están leyendo y, en cuanto a la escritura de dictados, algunos niños se quedan a la mitad, pues no entienden cómo escribir la palabra o, en su defecto, cambian el orden de las oraciones que escuchan.

Frente a lo anterior, las metodologías de enseñanza y aprendizajes llevadas a cabo por la maestra para mejorar dichos aspectos están basadas en actividades mediante planas para las palabras puntuales que no saben escribir y el repaso de la cartilla Nacho para practicar la lectura.

En este sentido, se observa la necesidad de variar dichas metodologías con el fin de proponer enfoques y estrategias basadas en la innovación y motivación para llevar a los niños a participar teniendo en cuenta sus intereses, necesidades y gustos.

Por consiguiente, desde la investigación se propuso utilizar la ludificación como medio para apoyar las actividades en el área de español, ya que mediante este proceso se apoya el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero, puesto que aquellas actividades de lectura y escritura mediadas por la lúdica llevan al niño a participar activamente en el proceso de enseñanza, pues motiva y facilita el aprendizaje, dando así la posibilidad a los niños de aprender mientras exploran, interactúan, conectan sus saberes previos con los nuevos y, en consecuencia, se cumplen los objetivos planteados en la propuesta, el cual se expone a continuación: mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero de la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar) a través de la ludificación de las actividades en el área de español, entre febrero y junio de 2024.

En relación a lo anterior, se desarrolló un horizonte teórico basado en la puesta en escena de diferentes investigaciones y autores relacionados con la propuesta, con el fin de indagar sobre aspectos importantes en relación a la variable y el aspecto ontológico y así fundamentar el impacto que ha tenido dicha variable en estudios anteriormente realizados, puesto que es pertinente comprender cómo desde diferentes posturas y metodologías se han logrado impactos en diferentes contextos y realidades.

Asimismo, se planteó el marco de referencia de planeación didáctica, el cual aborda aquellos referentes técnicos que guían la propuesta didáctica y buscan gestionar y proponer acciones coherentes y eficaces encaminadas a favorecer una educación de calidad, integral e inclusiva teniendo en cuenta al niño como sujeto único y de derecho, así como también esas

necesidades, características, gustos y situaciones tanto individuales como colectivas, con el fin de llevar a cabo propuestas significativas y acorde a los objetivos planteados.

A nivel metodológico, este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada “Las aventuras de las palabras: fortalecimiento de las competencias en lectura y escritura a través de la ludificación”, que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. En este sentido, la primera actividad consistió en indagar sobre las preferencias de los niños frente a los juegos presentados mediante una feria del juego, la segunda actividad en acercar a la docente del aula al uso de la ludificación en el proceso de enseñanza y la tercera actividad en conocer las percepciones de los niños, docente y familias acerca del impacto que tuvo la variable respecto al aspecto ontológico.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que utilizar la ludificación como variable para desarrollar las actividades en el área de español es una estrategia altamente efectiva, ya que desde el proceso investigativo se pudo evidenciar la mejora de las competencias de lectura y escritura en los estudiantes del grado tercero. Igualmente, desde los objetivos específicos planteados y desarrollados a cabalidad, se logró identificar que los juegos, por su naturaleza, son de interés para los niños y que, por lo tanto, la lúdica tiene un impacto positivo e innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura. Es por ello que se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dan sentido al estudio transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El presente diagnóstico del grupo ofrece una comprensión profunda de la población estudiantil y sus entornos de aprendizaje. Este análisis se basa en la observación objetiva de las características esenciales de los estudiantes, sus contextos familiares y las dinámicas educativas presentes en la institución. El grupo está compuesto por 34 niños de edades comprendidas entre los 8 y 9 años, la mayoría de los cuales son de origen mestizo y residen en la zona urbana. Aunque la mayoría de los estudiantes provienen de familias mestizas, hay un niño que pertenece a la población indígena, el cual vive en la ciudad y utiliza el español como segunda lengua, según los datos de la caracterización familiar.

En cuanto al contexto escolar, la institución muestra recursos limitados tales como guías de apoyo para las actividades, biblioteca; al igual que materiales como hojas de block, tijeras, plastilinas entre otras más. Respecto al contexto físico de la IE, presenta una infraestructura adecuada con mesas para dos estudiantes, tablero, escritorio para el docente y unos abanicos; aunque las aulas son estrechas para la cantidad de estudiantes en el aula. Desde lo observado en cuanto a recursos basados en las TICS, cuentan con televisores para apoyar las clases, aunque por lo general no son usados por algunas docentes. Por otro lado, en el contexto familiar, se identifican diversas estructuras familiares, algunos niños viven con papá-mamá, otros con sus abuelos y otros solo con papá o mamá; no obstante, a pesar de estas diferencias, la mayoría de los encargados de los estudiantes están al pendiente de los compromisos del proceso educativo de los niños.

El análisis cognitivo revela una diversidad de habilidades y niveles de desarrollo entre los estudiantes, incluyendo habilidades de atención, memoria y resolución de problemas; la mayoría de los integrantes del aula presentan dificultad al momento de enfrentarse con un texto durante

sus jornadas de estudio, al igual que al momento de plasmar apuntes guiados por el docente encargado del aula. En el ámbito social, se observan habilidades variadas en la interacción y comunicación entre los estudiantes, aunque algunos muestran dificultades para socializar. Los niños se sienten incómodos al socializar, mostrando signos de nerviosismo o inquietud, como jugar con las manos, morderse las uñas o balancearse de un lado a otro; algunos optan por no participar en actividades grupales, como juegos en equipo o proyectos de grupo. Respecto al aspecto físico, no se identifican restricciones significativas en la población estudiantil. También se destaca la presencia de diversos estilos y ritmos de aprendizaje, así como la necesidad de atención individualizada para abordar las necesidades específicas de aprendizaje. Es esencial adaptar las estrategias pedagógicas a estos diferentes estilos y ritmos para garantizar un aprendizaje efectivo y equitativo para todos los estudiantes.

Las competencias en lectura y escritura son fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, especialmente en el nivel primario. En la Institución Educativa Rafael Valle Meza, se reconoce la necesidad de fortalecer estas competencias en los niños y niñas del grado tercero. La ludificación, entendida como la integración de elementos lúdicos en contextos educativos, surge como una estrategia innovadora y motivadora para abordar este desafío (Deterding et al., 2011).

Este problema se manifiesta en varios aspectos. Primero, se observa una falta de comprensión lectora que dificulta la capacidad de los estudiantes para entender textos simples y extraer información relevante (Zorrilla, 2016). Además, se evidencia una deficiencia en la expresión escrita, con dificultades para organizar ideas, estructurar párrafos y utilizar correctamente la ortografía y la gramática (Sánchez, 2018).

Esta situación puede tener múltiples causas. Por un lado, la falta de acceso a materiales de lectura adecuados y la escasez de prácticas de escritura significativas pueden limitar las oportunidades de desarrollo de habilidades lingüísticas (Hoffman et al., 2011). Además, la ausencia de un ambiente familiar propicio para fomentar el amor por la lectura y la escritura puede contribuir a esta problemática (Cunningham & Stanovich, 1997).

Otro factor que influye en la dificultad para leer y escribir es la falta de interés y motivación por parte de los estudiantes. La percepción de estas actividades como aburridas o poco relevantes puede afectar su compromiso y participación en las mismas (Duffy et al., 2013).

En consecuencia, la dificultad de los estudiantes del tercer grado de la IE Rafael Valle Meza para adquirir competencias en lectura y escritura representa un desafío significativo que afecta su desarrollo académico y su capacidad para enfrentar los retos del mundo actual. Por lo cual la ludificación de las actividades en el área de español representa una oportunidad innovadora para mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero en la IE Rafael Valle Meza.

Pregunta de Investigación

¿Cómo mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero de la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar) a través de la ludificación de las actividades en el área de español, entre febrero a junio del 2024?

Objetivos

Objetivo general

Mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero de la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar) a través de la ludificación de las actividades en el área de español, entre febrero a junio de 2024.

Objetivos específicos

Definir los juegos que son de interés para los niños y niñas del grado tercero de la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar).

Promover el uso de la ludificación por parte de maestros en entornos educativos que guíen el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de español.

Identificar las percepciones de niños, niñas y familias relacionados con el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura producto de la ludificación de las actividades en el área de español.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El estudio realizado por Carmen Alida Flores y María Martín, del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez y la Universidad Nacional Abierta, respectivamente, ofrece un análisis exhaustivo sobre la enseñanza de la lectura y escritura en el nivel preescolar. El objetivo principal del estudio es examinar la evolución de la educación inicial en Venezuela en cuanto a la enseñanza de la lectura y escritura, desde sus inicios hasta las regulaciones actuales. Se enfoca en las posturas de diversos expertos, como Emilia Ferreiro y otros, para determinar si se debe o no enseñar a leer y escribir en el preescolar, y cómo se puede llevar a cabo de manera efectiva.

El estudio proporciona un marco teórico sólido, respaldado por citas y referencias bibliográficas relevantes, que sustentan sus argumentos y conclusiones. Se destacan las diferentes propuestas didácticas presentadas por los autores, así como las consideraciones finales que resaltan la importancia de estimular el interés del niño por aprender a leer y escribir desde una edad temprana, respetando su desarrollo individual.

A partir de lo anterior, se resalta que este estudio ofrece una visión integral y reflexiva sobre un tema crucial en la educación inicial. La enseñanza de la lectura y escritura en el preescolar no solo se trata de transmitir habilidades técnicas, sino de fomentar el amor por la lectura y la escritura como herramientas fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional del niño.

En este sentido, MirelyChois Lenis (2010), especialista en la enseñanza de la lectura y la escritura en lengua materna, con un magíster en Lingüística y español. Pertenece al Grupo de Investigación: Desarrollo del lenguaje infantil y aprendizaje escolar, y es docente asociada en la Universidad del Cauca. Realizo un estudio, el propósito principal de la investigación fue

identificar y analizar los cambios en los modos de leer y escribir en niños de transición mediante una intervención colaborativa entre una maestra y una fonoaudióloga a lo largo del año escolar; Se enfocó en la interacción entre una maestra y una fonoaudióloga para promover el aprendizaje de la lectura y la escritura en niños de transición. La intervención conjunta se basó en proyectos de lengua y se diseñó para abordar las habilidades de lectura y escritura de manera integral.

El estudio se desarrolló como un estudio de intervención cuasi experimental. Se llevó a cabo una evaluación inicial de los conocimientos de lectura y escritura de los niños. Luego, se implementó una intervención conjunta durante 8 meses, centrada en proyectos de lengua. Finalmente, se realizó una evaluación posterior para analizar los cambios en los modos de leer y escribir de los niños. La investigación concluyó que la intervención colaborativa entre la maestra y la fonoaudióloga, especialmente a través de proyectos de lengua, tuvo un impacto positivo en el aprendizaje de la lectura y la escritura en niños de transición. Se observaron mejoras significativas en las habilidades de lectura y escritura de los niños después de la intervención.

Basado en lo anterior, se expresa que este estudio resalta la importancia de la colaboración interdisciplinaria en la enseñanza de la lectura y la escritura en la primera infancia. La integración de diferentes enfoques pedagógicos y terapéuticos puede proporcionar un entorno de aprendizaje enriquecido y adaptado a las necesidades individuales de los niños en edad preescolar.

En coherencia con lo anterior, Tülüza, Barletta y Mürenü(2013) realizaron un estudio y como objetivo de este, se propuso explorar y documentar la efectividad de un programa de acompañamiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en educación media, con un enfoque en el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas de los estudiantes. La metodología utilizada puede incluir observaciones participativas en el aula,

entrevistas con docentes y estudiantes, análisis de documentos curriculares y materiales didácticos, así como la implementación de estrategias de enseñanza específicas diseñadas en colaboración con los docentes. La principal conclusión del estudio fue que el acompañamiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en educación media pueden tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes, así como en la práctica pedagógica de los docentes.

La investigación y la práctica en el ámbito educativo son fundamentales para impulsar el progreso y la calidad de la enseñanza. La experiencia de acompañamiento descrita en el artículo no solo ofrece una visión detallada de los desafíos y éxitos en la enseñanza de la lectura y la escritura en educación media, sino que también destaca la importancia de la colaboración entre docentes, investigadores y otros actores educativos para implementar intervenciones efectivas.

Es alentador ver cómo los autores abordan la complejidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, no solo desde una perspectiva teórica, sino también a través de la acción práctica en el aula. Este enfoque integral permite identificar y abordar las necesidades específicas de los estudiantes y desarrollar estrategias pedagógicas adaptadas a sus contextos y capacidades individuales.

Respecto a lo anterior, Rubiano (2013), realizó un estudio en la ciudad de Venezuela donde participaron algunos centros de unidad educativa. Con el objetivo de evaluar el diseño y la aplicación de una estrategia pedagógica llamada Juego-recurso “Desde el amanecer” como herramienta para llevar a cabo la iniciación de la lectura y escritura. Para ello la metodología se basó en el enfoque cualitativo con un diseño evaluativo, así mismo, para el desarrollo del estudio se dio inicio describiendo la problemática, para posteriormente generar y aplicar un texto-juego el cual fue evaluado, puesto que esto permitía determinar si había transformaciones, esto con el

fin de repensar la enseñanza tradicional y proponer nuevas prácticas pedagógicas que permitan nuevas formas de enseñar la lectura y escritura. Desde las conclusiones planteadas se expresa que se hace necesario generar contextualizaciones curriculares que permitan la participación de todos los sujetos desde el respeto de las diferencias, así como también la integración de estrategias lúdicas, didácticas y pedagógicas que logran hacer de textos tradicionales experiencias enriquecedoras.

A partir de lo anterior, se puede resaltar que es importante comprender la necesidad de buscar diferentes herramientas en la práctica pedagógica las cuales permitan identificar como desde la lúdica se pueden mejorar las competencias en lectura y escritura, puesto que es el la práctica, el diseño, las propuestas y la reestructuración que se logra identificar si una estrategia o herramienta es eficaz y nos permite cumplir con los objetivos propuestos, teniendo presente las necesidades, contextos y situaciones presentadas en cada entorno educativo.

Así mismo, con relación a lo anterior, Pérez y La Cruz (2014), realizaron un estudio con 90 docentes pertenecientes a las instituciones Unidad Educativa Luis Guillermo Sánchez, Escuela Básica Arquidiocesana San Rafael y Unidad Educativa El Brillante, ubicadas en el Municipio Maracaibo del Estado Zulia – Venezuela. Cuyo propósito fue analizar aquellas estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria implementadas en el municipio, todo ello sustentado en tres teorías (Véase González (2008), Mohammad (2006), Álvarez (2004)). Para ello se llevó a cabo una investigación descriptiva, con un diseño no experimental transeccional de campo, dando paso a encuestas e instrumentos como cuestionarios, y tomando como base para validar la información la opinión de especialistas en el área de estudio. Dentro de los procedimientos realizados se hicieron encuestas a los docentes para saber datos como: cuál es el interés de los docentes porque el educando comprenda los

contenidos, la forma de estimular a los alumnos para aprender desde sus propias participaciones etc. La conclusión obtenida de este estudio fue que las estrategias de los docentes para enseñar la lectura y escritura no han sido tan eficientes, puesto que se observa un patrón de repetición en el proceso; lo cual conlleva a debilidades como poca atención y comprensión, por ello, se recomienda elaborar y organizar talleres para el cuerpo docente donde se les facilite estrategias para enseñar la lectura y escritura a los niños de forma innovadora y utilizando herramientas que capturen la atención del infante y por ende lo motiven a participar en el proceso de enseñanza.

A partir de este estudio, se puede tener en cuenta lo fundamental que es el papel del docente como agente educador para mejorar las competencias de lectura y escritura en los niños y niñas, puesto que es este, quien tiene la posibilidad de enseñar al niño utilizando las metodologías y estrategias de aprendizajes que tiene, por ello se hace apremiante que las instituciones educativas sean voceras en enseñar y si es posible ajustar el sistema de enseñanza, buscando así, que el docente sea capaz de enfrentar los nuevos retos que trae la educación hoy en día e incorporar las nuevas estrategias y herramientas que se tienen para enseñar en esta nueva era del conocimiento.

Por su parte, Cadavid, Quijano, Tenorio y Rosas (2014) realizaron una investigación teniendo como muestra poblacional a 20 niños entre los 7 y 9 años, pertenecientes a un colegio público ubicado en la ciudad de Cali (Colombia). Dicha investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto de un programa de lectura centrado en el juego y el aprendizaje implícito (Niños sin Fronteras), sobre el desempeño lector que tenían los niños con dificultades en la lectura, esto se hizo después y 6 meses posteriores de haber aplicado el programa. Para ello, esta investigación se basó en el método cuantitativo y en un diseño cuasiexperimental, aplicando evaluaciones de pre y post pruebas, evaluaciones tales como Neuropsicológica Infantil (ENI) y la

escala Wechsler para evaluar el desempeño lector y el rendimiento cognoscitivo de los niños y niñas. En el proceso los niños participaron del programa de intervención el cual se basó en el juego y el aprendizaje implícito (Niños sin Fronteras), donde se colectaron datos y estadísticas descriptivas, análisis de cluster, prueba de Friedman a medida que se realizaban las sesiones, las cuales permitieron “identificar posibles diferencias en el rendimiento lector de los niños participantes en el tiempo” (Cadavid et al, 2014, p. 9-10) después de participar del programa. En base a todo lo anterior, en la investigación se llegó a la conclusión que llevar a cabo el programa propuesto con adaptaciones llevo al mejoramiento de capacidades lectoras en los niños y niñas con dificultades en la lectura a medida que avanzaban las evaluaciones realizadas, y que dichas mejoras permanecen en el tiempo, puesto que los juegos permitían a los niños aprender desde sus ritmos individuales y la repetición de aquello en lo que tenían dificultad.

A partir de este estudio, se podría tener en cuenta que las actividades mediadas por la lúdica pueden ser pertinentes para el proceso en la IE Rafal Valle meza, comprendiendo que se busca conocer como desde la ludificación se pueden mejorar esas competencias lectoras y escritoras, esto debido a que el juego en sí, comprende un valor añadido ya que el niño por sí mismo tiende a motivarse a participar y así comprender desde su experiencia reglas, codificaciones y símbolos que le permiten fortalecer habilidades del lenguaje oral y escrito, teniendo presente como lo que expresan los autores citados, que también se requiere que el juego sea visto desde el conocimiento implícito, más que del explícito, pues esto dará la posibilidad a los niños, niñas y adultos de no comparar y dejar que el niño desarrolle sus habilidades desde sus capacidades propias.

En coherencia con lo anterior, Arias, Buitrago, Camacho y Vanegas (2012-2013) realizaron una investigación, donde participaron 6 niñas y 4 niños pertenecientes a tres hogares

comunitarios del ICBF en la ciudad de Bogotá puntualmente en la localidad de Fontibón, con el propósito de conocer la influencia que tienen algunos juegos de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito, los cuales a su vez conlleven a los niños y niñas a adquirir aprendizajes significativos. Para ello, se realizó la investigación desde una perspectiva cuantitativa, con un diseño de tipo explicativo, y como instrumento una matriz diagnóstica que se aplicó mediante los formatos de pre-test y pos-test. En los procedimientos realizados se llevaron a cabo 12 sesiones que reflejaron el impacto de la aplicación de los juegos de lotería, parques y escalera con la intención de desarrollar el lenguaje escrito y oral en los niños y niñas, todos los resultados arrojados fueron tabulados en el programa Excel mediante diagramas de barras. En dicha investigación se llegó a la conclusión que los juegos propuestos presentaron transformaciones positivas respecto al desarrollo del lenguaje escrito y oral en los niños y niñas de la población que se abordó y que así mismo, los mismos no solo aportan al desarrollo de estas competencias, sino de otros saberes significativos en la primera infancia como las relaciones socioafectivas, la imaginación y la creatividad.

A partir de este estudio, se puede evidenciar lo fundamental que es tener diferentes alternativas pedagógicas en el campo educativo para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje, entendiendo que desde la observación e integración de los intereses individuales y colectivos de los niños y niñas se logran experiencias y aprendizajes significativos que repercuten en el desarrollo de competencias en todas sus áreas. Así mismo, es importante destacar como desde juegos que se consideran “tradicionales” se pueden generar espacios de aprendizaje del lenguaje oral y escrito y el fortalecimiento de otras áreas del conocimiento; teniendo en cuenta que la forma como se presenta el juego o la actividad lúdica nos debe guiar a metas claras y alcanzables, ya que si se pretende alcanzar o potenciar algún conocimiento

utilizando el juego como estrategia didáctica, este debe ser adaptado, diseñado y propuesto con una intención focalizada.

Por otra parte, Posos Cruz, Ana Cristina, López Poloche y Leydy Dayana (2015) en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Villavicencio – Colombia. Su objetivo era observar las diferentes estrategias utilizadas por los docentes para enseñar la lectura y la escritura en niños y niñas del grado transición, con el propósito de mejorar el rendimiento escolar y el proceso educativo tanto en el hogar como en la escuela, su principal conclusión de la investigación permitió identificar mejoras en el quehacer docente en el aula de clase, y se desarrollaron materiales didácticos para contribuir a los procesos lectores y escritores de los estudiantes.

Este estudio resalta la importancia de la ludificación y las estrategias pedagógicas en la educación de la primera infancia, ofreciendo una mirada reflexiva sobre las prácticas docentes y la participación de los padres en el proceso educativo

Por consiguiente, se resalta el estudio realizado por Shubert Enrique Piedra Vera (2018) en la Revista de Cognosis en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales sede Ecuador (FLACSO), Este estudio tuvo como objetivo identificar los factores que contribuyen a las actividades lúdicas en contextos educativos. Se empleó un enfoque cualitativo exploratorio, utilizando arqueología heurística de fuentes documentales bibliográficas para recopilar información. Se concluyó que las actividades lúdicas en contextos educativos son fundamentales para el desarrollo de competencias técnicas y ciudadanas, destacando la importancia de la creatividad, el aprendizaje significativo, la participación y la sociabilización.

Este estudio resalta la relevancia de las actividades lúdicas en la educación, mostrando cómo estas no solo fomentan el desarrollo de habilidades técnicas, sino también de competencias

sociales fundamentales para la vida. Es crucial integrar el juego y la diversión en los entornos educativos para promover un aprendizaje más significativo y holístico.

En relación con lo expuesto anteriormente, Fernández, Ruiz, De la Cruz, Simanca, Pérez, Cantillo, Polo y De la Hoz (2018), llevaron a cabo un estudio donde participaron 40 niños de la básica primaria de la IED Tercera Mixta sede José Antonio Galán, ubicada en el municipio de Fundación-Magdalena, el cual tiene como propósito potenciar la comprensión lectora a través del uso de la lúdica y la investigación como una estrategia pedagógica. La investigación estuvo orientada bajo un enfoque cualitativo y fue de tipo investigación-acción, por lo cual se utilizaron instrumentos para recolectar datos tales como: diarios de campo y observaciones participantes, todo esto permitió proponer actividades las cuales por medio del IEP ayudaron a establecer estrategias que mejoraron la habilidad lectora y la comprensión de esta, así como también resaltar que los métodos tradicionales para fortalecer las competencias lectoras deben ser reestructurados y replanteados bajo un enfoque de innovación e inclusión. En conclusión, el estudio resalta que existen diferentes herramientas lúdicas que pueden ayudar a fortalecer la comprensión lectora, tales como: reyes de la lectura, el plan padrino, cronometro, lecturas colaborativas entre otras, así como también resalta el uso de las TICs, como estrategias que guíen las actividades lúdicas, puesto que todas estas herramientas están encaminadas a generar una transformación tanto social como educativa mediante aprendizajes.

Mediante el estudio anterior, se puede tener en cuenta que se hace apremiante la reestructuración de metodologías tradicionales por metodologías innovadoras y participativas, que fomenten el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura, ya que desde las observaciones realizadas; es claro resaltar que los niños necesitan adquirir aprendizajes significativos y para ello se requieren propuestas que vean al infante como sujeto activo-

participativo, más que espectador, sujetos que vivan experiencias propias y adquieran nuevos conocimientos por medio de estas. Es aquí que se propone el uso de herramientas lúdicas como camino pertinente, tomando en cuenta que dentro de estas herramientas o estrategias lúdicas las Tics son un gran aliado.

Dando validez a lo expresado anteriormente, Ana María Jiménez Porta y Evelyn Diez-Martínez Day, realizaron un estudio el cual se llevó a cabo en la Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro, México, con el objetivo de analizar el impacto y las implicaciones del uso de aplicaciones y videojuegos gratuitos en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en español, así como en el ámbito educativo en general. Se utilizó un enfoque de revisión bibliográfica exhaustiva para recopilar información relevante sobre el tema. Se analizaron investigaciones previas, teorías educativas y estudios de casos relacionados con el uso de tecnología en el aprendizaje de lectura y escritura en español. La principal conclusión del estudio es que el uso de aplicaciones y videojuegos gratuitos puede tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en español, especialmente en poblaciones con dificultades de aprendizaje y necesidades educativas especiales. Sin embargo, se destaca la importancia de contar con el apoyo de usuarios alfabetizados y de diseñar aplicaciones accesibles y adaptadas a las necesidades individuales de los usuarios.

A partir de lo anterior, este estudio resalta la relevancia cada vez mayor de integrar la tecnología de manera efectiva en el proceso educativo. El uso de aplicaciones y videojuegos puede ofrecer oportunidades únicas para el aprendizaje interactivo y personalizado, especialmente en contextos donde se enfrentan desafíos en la enseñanza tradicional. Sin embargo, es crucial que los desarrolladores y educadores trabajen en conjunto para garantizar que estas herramientas sean accesibles y efectivas para todos los usuarios.

Apoyando a lo expuesto anteriormente, Patiño, García, Álvarez y Erazo (2020) realizaron una investigación con niños de cuarto grado de la Unidad Educativa “Luis Cordero” de la ciudad de Azogues-Ecuador, con el propósito de determinar como una estrategia didáctica basada en el uso de la plataforma Liveworksheets posibilita el desarrollo de destrezas en lectura y escritura. Para ello, utilizaron un estudio experimental desde un enfoque cuantitativo y dos momentos de intervención pre-test y pos-test. Así mismo, dentro de los instrumentos de recolección de datos utilizaron una ficha de observación, y 12 ítems los cuales les permitieron analizar aquellos aspectos que querían observar en el comportamiento de los niños y niñas, ya que, dentro de las dos intervenciones, se llevó a cabo 2 clases; la primera clase se hizo sin el uso de la herramienta y la segunda con el uso de esta. Por tanto, desde la conclusión planteada se resalta que utilizar la plataforma como estrategia didáctica fortaleció y potencio el desarrollo de competencias importantes en la enseñanza, resaltando que esto tiene aún más eficacia en los primeros años de escolaridad.

Basado en el estudio anterior, se puede tener en cuenta que para mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas de la IE Rafael Valle Meza, se puede recurrir a diferentes herramientas didácticas y lúdicas basadas no solo en materiales concretos, sino también en el uso de herramientas tecnológicas acorde a la edad de infante, puesto que desde la ludificación se abre un mundo de posibilidades al momento de enseñar que permiten al docente recurrir a estrategias innovadoras y motivadoras que dan paso a escenarios de aprendizajes significativos.

A cerca de lo anterior, Candela y Benavides (2020), realizaron un estudio con niños de básica superior de la Unidad Educativa Picoazá del cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador. Teniendo como propósito indagar como las actividades lúdicas fomentan el desarrollo de

aprendizajes significativos. Para ello, utilizo el método de investigación cualitativa aplicando encuestas a los estudiantes con el fin de recolectar información sobre sus vivencias y la cotidianidad de los actores sociales y así delimitar en qué modo las actividades lúdicas permiten fomentar la enseñanza basada en aprendizajes significativos. Frente a los procesos llevados a cabo se llegó a la conclusión que el juego como estrategia didáctica y lúdica permite facilitar la adquisición de conocimientos y así mismo, permite desarrollar habilidades y capacidades en los educandos, no obstante, se requiere de docentes que fomenten espacios y experiencias que den la posibilidad al niño de participar activamente mientras se da la adquisición de nuevos conocimientos mediados por las actividades lúdicas.

Basados en lo anterior, se puede expresar que apostar por métodos de enseñanza y aprendizaje innovadores impactará de forma positiva la adquisición de aprendizajes significativos en los niños y niñas, para lo cual utilizar la ludificación es una estrategia preponderante en el ámbito educativo, pues como lo expresan los autores citados en el estudio “La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen” (Candela y Benavides, 2020, p.6).

En cuanto a lo anteriormente expuesto, Ramírez Vallejo, Juan Carlos; Mena-Clerque, Sandra Elizabeth (2022) publicaron un artículo en la revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global en Molleturo, Ecuador. Este estudio aborda la aplicación de las plataformas de gamificación Quizizz y Genially para mejorar la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años en la Unidad Educativa “Manuel Sebastián Vanegas Pacheco”, en Molleturo, Ecuador. Se utilizó una metodología cuasi experimental con enfoque cualitativo, mediante fichas de observación y comparación de medias. Los resultados indican que el uso de la gamificación tuvo

un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, quienes mostraron interés y lograron reconocer sílabas, escribir y leer palabras, frases y oraciones cortas.

De este estudio se puede tomar la muestra de la efectividad de las estrategias de gamificación, como Quizizz y Genially, en la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años. La utilización de herramientas interactivas y lúdicas no solo incrementa la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también facilita su aprendizaje de manera divertida y efectiva. Estos hallazgos son relevantes para la implementación de metodologías innovadoras en el aula, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Así mismo, León Granda, Rina Marjory; Hermann Acosta, Ernesto Andrés; Andrés Erazo-Álvarez, Cristián (2022) realizaron un estudio en Ecuador. Lo publicaron en la Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global; el cual tenía como objetivo, Identificar las dificultades de comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación básica y evaluar el impacto de aplicar estrategias de lectura, específicamente el cuento y la fábula, en la mejora de la comprensión lectora, La investigación es descriptiva, transversal y cuantitativa. Se utilizó un cuestionario para evaluar la comprensión lectora antes y después de aplicar las estrategias de lectura, con un enfoque en el cuento y la fábula, a estudiantes de quinto año de educación básica en la Unidad Educativa Juan Bautista, en el cantón Azogues, Cañar – Ecuador. Al finalizar concluyeron que, tras la aplicación de las estrategias de lectura, se observó una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes, con una disminución de la proporción de estudiantes con comprensión lectora muy baja del 54% al 15%.

Se puede destacar de este estudio, la importancia de utilizar estrategias de lectura como el cuento y la fábula para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Los

resultados sugieren que las intervenciones didácticas pueden tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura, lo que puede contribuir al éxito académico y al desarrollo integral de los estudiantes.

Con relación a lo anterior, Venegas, Proaño, Tello y Castro (2021), llevaron a cabo un estudio con niños y docentes de la Escuela de Educación Básica Numa Pompilio Llona en el país de Ecuador, con el objetivo de reconocer cuáles son aquellas necesidades que presenta el grupo de estudiantes respecto al nivel de lectura comprensiva que poseen y partiendo de allí, proponer programas con actividades lúdicas que permitan a los niños mejorar las habilidades de lectura comprensiva. Para ello, el estudio estuvo basado en el enfoque cuali-cuantitativo y como instrumento de recolección de datos se utilizó la encuesta, con el fin de analizar criterios generales y opiniones respecto a la utilidad de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva. Dentro del programa propuesto para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes se desarrollaron un total de 5 actividades, las cuales fueron evaluadas por expertos y usuarios buscando determinar la viabilidad y factibilidad de las mismas respecto al objetivo propuesto. En este sentido, se llegó a la conclusión que según la población y necesidades observadas se hace pertinente utilizar estrategias lúdicas que permitan el mejoramiento de la comprensión lectora y que para ello, se requiere que los docentes hagan uso de programas que integren actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en el aprendizaje y tengan presente sus diferencias psicosociales y características de cada uno, por lo cual en el estudio se recomienda utilizar las actividades planteadas en el mismo.

A partir de este estudio se puede tener en cuenta que mejorar las competencias de lectura y escritura a través de la lúdica va más allá de presentar a los niños actividades lineales y repetitivas con el fin de llevarlos a memorizarlas, puesto que como presentan los autores en el

estudio; es necesario recurrir a materiales, espacios y ambientes que permitan al niño sentirse seguro y atraído a interactuar con el mundo social y natural que lo rodea, aportando esto no solo al desarrollo de habilidad de lectura, sino también a su desarrollo personal.

Por su parte, Herrera y Guayana (2022), realizaron un estudio con 6 niños y 6 padres de familias de la IE Antonio Nariño sede la cooperativa, del departamento del meta - Colombia. Con el objetivo de determinar cómo influyen las practicas lúdicas que usan las familias para fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños y niñas del grado primero. Para ello, se utilizó un enfoque metodológico cualitativo e instrumentos que posibilitaron la recolección de datos tales como: entrevista semiestructurada, observación participante, materiales, entre otros. Esto con el fin de obtener información respecto a comportamientos, experiencias, relaciones y otros factores que influyen en la enseñanza de la lectura y escritura en el hogar. Como conclusión se observa que los padres utilizan cartillas nacho y cartilla del ferrocarril para enseñar combinaciones de silabas, escritura y lectura a los niños, los cuales en su mayoría se sienten desmotivados y desconcentrados al momento de realizar las tareas en casa, por lo cual, se observa el interés de los padres por aprender nuevas estrategias basadas en la lúdica para acompañar el proceso de enseñanza y aprendiza de la lectura y escritura de los niños y niñas.

Respecto a lo anterior, se puede resaltar el papel tan importante que tiene la familia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, en este caso, ese papel que juega en la enseñanza de la escritura y lectura, proceso que requiere ser innovador y lúdico para que los niños se sientan motivados e interesados en participar y así lograr, que las tareas en casa logren ese fortalecimiento de la lectura y escritura en los niños, contando con la participación activa dando de padres como infantes.

A sí mismo, por lo que se refiere al tema tratado a hasta este momento, Cuasapud y Maiguashca(2023), realizaron una investigación con estudiantes de Educación General Básica en el Ecuador, con la intención de identificar aquellos beneficios que tiene el uso de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura, para ello utilizaron un método deductivo desde una investigación documental y un enfoque cualitativo. “Los datos obtenidos fueron extraídos de investigaciones previas para la sustentación teórica de las variables” (Cuasapud y Maiguashca, 2023, p), además de ello se realizaron encuestas que facilitaron la información para el análisis y representación de los resultados. A través del estudio desarrollado se llegó a la conclusión que los docentes hacen poco uso de metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura, por otra parte, se logró identificar que las actividades lúdicas benefician el aprendizaje de la lectura y escritura, ya que favorecen una mejor comprensión de los textos y motivan el aprendizaje por parte de educandos y educador, permitiendo esto acercarse al interés de los estudiantes y disponer de múltiples herramientas que pueden ayudar al docente a hacer de sus clases momentos enriquecedores.

Desde lo expuesto en el estudio anterior, es de resaltar lo indispensable que es conocer las metodologías de los maestros en el aula de clases para comprender si desde la ludificación se logra mejorar las competencias de lectura y escritura de los niños del grado tercero de la IE Rafael Valle Meza, ya que desde este análisis se puede entender como esto afecta o no la motivación de los estudiantes por aprender, puesto que es desde dichas prácticas que se identifica el papel o rol que tiene tanto el alumno como el docente dentro del aula, por tanto, se requieren de procesos reflexivos y críticos que lleven al docente a comprender la importancia de transformar su práctica respecto las necesidades e intereses de los educandos.

Por su parte, La investigación llevada a cabo por González Álvarez, Yherlis Paola y Yanez Jiménez, Luzcellis Del Carmen, se enfoca en fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Distrital del Barrio Simón Bolívar, en Barranquilla. Para lograr este propósito, se emplean las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como estrategias didácticas, que promueven entornos de aprendizajes activos y novedosos, contribuyendo así al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

El proyecto se sustenta en el método de investigación-acción, el cual permite reflexionar sobre las realidades de los estudiantes en la actividad lectora y, a su vez, impactar de manera positiva en un plan de mejoramiento orientado hacia la calidad educativa. La investigación comienza con la intervención de una muestra de 30 niños y niñas, donde se aplican técnicas e instrumentos propios de la investigación cualitativa, tales como pruebas de conocimiento diagnósticas, entrevistas a docentes, padres de familia y estudiantes, diarios de campo, y dos sesiones de grupo focal con docentes de Lengua Castellana. Estas actividades permiten identificar claramente las necesidades relacionadas con las habilidades de comprensión lectora.

El enfoque de esta investigación destaca la importancia de abordar la comprensión lectora desde una perspectiva activa y participativa, utilizando las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como herramientas que fomentan la construcción de conocimiento en el aula. Además, el método de investigación-acción permite una reflexión profunda sobre las prácticas educativas y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Este estudio refleja un compromiso con la mejora continua en la enseñanza y el aprendizaje, buscando siempre alcanzar mayores niveles de calidad educativa.

Por último, y en relación a todo lo anterior expuesto, Korzeniowski, Celina; Cupani, Marcos; Ison, Mirta S.; Difabio de Anglat, Hilda (2023) realizaron un estudio en Argentina y lo publicaron en la revista de Psicología y Ciencias Afines. Dicho estudio tenía como objetivo analizar la relación entre las habilidades iniciales de lectura y escritura, las funciones ejecutivas y el nivel socioeconómico familiar en niños argentinos; Se utilizó un diseño transeccional causal-correlacional con una muestra no probabilística intencional de 186 niños de 6 a 10 años de edad, pertenecientes a contextos urbanos-marginados en Argentina. Se evaluaron las habilidades de lectura y escritura, las funciones ejecutivas y el nivel socioeconómico familiar. Con lo que pudieron concluir que; las funciones ejecutivas fueron el factor que más influyó en el desempeño de las habilidades de lectura y escritura, mediando el efecto de la edad y el nivel socioeconómico familiar. Estos hallazgos sugieren que fortalecer las funciones ejecutivas puede ayudar a reducir la brecha educativa entre niños de diferentes contextos socioeconómicos.

Desde lo anterior, se puede decir que este estudio resalta la importancia de las funciones ejecutivas en el proceso de adquisición de habilidades de lectura y escritura en niños, así como su potencial para mitigar las disparidades educativas. La intervención temprana para mejorar las funciones ejecutivas podría ser una estrategia eficaz para promover el éxito académico en niños de diversos entornos socioeconómicos.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Desde los Estándares Básicos por Competencia se define que un estudiante es un sujeto autónomo y activo, el cual se caracteriza por tener habilidades propias, capaz de interactuar con el mundo físico y social que lo rodea y desde allí, aprender desde sus propias experiencias. Así mismo, se resalta al estudiante como un sujeto de derecho, de tal forma que deben tener la misma posibilidad de escolarización; donde se busque generar posibilidades al educando de desarrollar sus habilidades y capacidades que le permitan ser sujetos activos en la sociedad, donde puedan vivir, convivir y ser productivos mientras siguen aprendiendo a lo largo de su vida. En este sentido, desde la propuesta presentada se pretende dar a los niños y las niñas un rol activo y participativo, donde se dé el mejoramiento de todas aquellas competencias en lectura y escritura a partir de espacios donde los estudiantes sean autónomos y participen en los procesos de enseñanza y aprendizaje y cuenten con el docente como facilitador y guía.

Al respecto, se precisa la definición de los conceptos de desarrollo y aprendizaje, los cuales, según los Estándares Básicos por Competencia, se definen como aquellos procesos intencionales que se llevan a cabo con el fin de fomentar la adquisición de conocimientos los cuales movilicen el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias en los estudiantes con el fin de apoyar y potenciar el desarrollo integral de los mismos. A partir de esto, la investigación planteada da cuenta de procesos de enseñanza-aprendizaje respecto a las competencias lectoras y escritas que permiten al infante un desarrollo no solo de habilidades en redacción y comprensión de textos, sino también en habilidades de pensamiento crítico, creativas, sociales y racionales, lo cual tiene una interrelación coherente con aquellas expectativas que se proponen frente al desarrollo o aprendizaje de los estudiantes.

En consecuencia con lo anterior, los Estándares Básicos por Competencia y los DBA sugieren una serie de aprendizajes y aspectos del desarrollo en el área de español que se disponen o se esperan en los niños y las niñas del grado tercero. Dentro de dichas competencias se espera que los estudiantes logren producir textos que permitan responder a diferentes necesidades comunicativas, así como también, se espera que puedan comprender textos literarios propiciando el desarrollo de sus capacidades creativas y lúdicas. Asimismo, se espera que escriban textos literarios coherentes, donde se evidencien personajes y sus características básicas, también se espera que los estudiantes produzcan textos verbales y no verbales donde tengan en cuenta aspectos de tipo gramatical u ortográfico. Por último, otro aprendizaje que se espera de dichos estudiantes es que logren interpretar el contenido y la estructura de un texto.

Frente a lo expuesto, desde la investigación propuesta se buscó apoyar el alcance de dichos aspectos, puesto que desde el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura se logra que el educando realice un análisis y síntesis respecto a lo que se enseña, llevándolo a comprender lo que lee y escribe y dando coherencia a esas ideas y pensamientos que desea expresar. De acuerdo con Tobón, las competencias son un modelo vivencial que permiten un avance y mejoramiento constante y, por lo tanto, una calidad educativa, por ello desde la lectura se expresa que dichas competencias y dimensiones no deben ser percibidas solo como panacea a todos aquellos problemas educativos. En este sentido, cabe resaltar que para que una competencia sea significativa debe integrar el saber, el saber hacer y el saber ser.

Desde lo anterior, se puede expresar que la investigación presente adquirió sentido puesto que desde el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura se da la posibilidad al estudiante de comprender la realidad que lo rodea, tener una interacción asertiva con otros y así mismo, le permite ir desarrollando esos propósitos y proyectos de vida personales, lo cual le

ayudará a ser un individuo competente en la sociedad. En este punto, cabe destacar que la enseñanza o modelos educativos en la Institución Educativa Rafael Valle Meza están basados en métodos convencionales centrados en la instrucción directa y la repetición de ejercicios. Este enfoque se refleja en la práctica pedagógica cotidiana, donde se prioriza la transmisión de conocimientos y habilidades de manera unidireccional. Sin embargo, el diagnóstico realizado revela que esta modalidad no está generando los resultados deseados en la mejora de las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero. Los estudiantes muestran niveles variables de compromiso y motivación, lo que sugiere la necesidad de variar las estrategias de enseñanza para abordar de manera más efectiva sus necesidades y estilos de aprendizaje. Según Hattie (2012), el enfoque tradicional de instrucción directa puede limitar el compromiso y la motivación de los estudiantes, lo que resulta en un aprendizaje superficial.

En relación con lo anterior, la tendencia educativa que acoge la variable de ludificación se alinea con el paradigma de la innovación educativa. Esta tendencia busca transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la integración de tecnología, métodos activos y estrategias pedagógicas centradas en el estudiante. La ludificación, o gamificación, se presenta como una herramienta clave en este contexto, ya que incorpora elementos lúdicos y de juego en las actividades educativas para aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. La ludificación no solo se centra en la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades blandas y competencias socioemocionales. La ludificación, en el contexto educativo, se alinea con la tendencia de la innovación educativa, como señalan Deterding et al. (2011). Esta tendencia busca transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la integración de nuevas tecnologías y estrategias pedagógicas centradas en el estudiante.

Relacionado con lo anterior, la ludificación como parte del criterio metodológico, representó una oportunidad significativa para cerrar la brecha respecto al aspecto ontológico definido. Al integrar la ludificación en las actividades de lectura y escritura, se crea un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que se adapta a las necesidades y preferencias de los estudiantes. Este enfoque fomenta la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas del grado tercero. En el siguiente apartado, correspondiente a la planeación didáctica, se detallarán las estrategias específicas para implementar la ludificación y maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de la ludificación como estrategia metodológica se ha asociado con el cierre de brechas en el aprendizaje.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo una secuencia didáctica denominada "Las aventuras de las palabras: fortalecimiento de las competencias en lectura y escritura a través de la ludificación". Para alcanzar el objetivo de mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero de la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar) a través de la ludificación de las actividades en el área de español, se llevó a cabo un proyecto desde febrero hasta junio de 2024. Las actividades dispuestas respondieron a una cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración al primer objetivo específico, que consistió en definir los juegos de interés para los niños y las niñas, se estableció una actividad que constó de tres momentos. Inicialmente, se abrió un espacio de preguntas sobre los saberes previos de los niños respecto a los juegos que conocían. Seguido de esto, los niños participaron en la feria del juego, interactuando activamente con cada juego propuesto y marcando en una hoja si les gustaba o no. A modo de cierre, se organizó una ronda donde los niños socializaron cuáles fueron sus juegos preferidos. Como producto susceptible para el análisis, se realizó un informe escrito que dio cuenta de los diferentes juegos preferidos por los niños y las niñas, así como también un registro de video que mostró la participación de los niños en el festival de los juegos.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, que consistió en identificar las percepciones de niños, niñas y familias relacionadas con el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura producto de la ludificación de las actividades en el área de español, se estableció una tercera actividad de tres momentos. Inicialmente, se dio la bienvenida y una breve introducción del propósito de la actividad a los participantes. Posteriormente, se presentaron ejemplos y testimonios obtenidos de la actividad anterior, basados en el uso de la lúdica para

desarrollar actividades en lectura y escritura. Por último, con el fin de fomentar el diálogo entre los participantes respecto a sus conceptos de la ludificación para mejorar las competencias en lectura y escritura, se dio un espacio de socialización individual para que cada uno expresara sus pensamientos e ideas concernientes al tema visto. Como producto susceptible para el análisis, se hizo un informe escrito que documentó las percepciones de los participantes sobre el impacto de la ludificación en las competencias en lectura y escritura, así como también un registro audiovisual opcional de las sesiones de discusión y socialización para complementar el informe escrito.

Es importante precisar que, dado que este estudio correspondió a una investigación en el área educativa, el diseño y la recuperación de la información se realizaron bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje, alcanzando los siguientes resultados: fortalecieron sus competencias en lectura y escritura, produjeron textos que permitieron responder a diferentes necesidades comunicativas, interpretaron el contenido y la estructura de un texto, y escribieron textos verbales y no verbales teniendo en cuenta aspectos de tipo gramatical y ortográfico.

Enfoque Didáctico

En el contexto de la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar), la implementación de la secuencia didáctica "Las aventuras de las palabras: fortalecimiento de las competencias en lectura y escritura a través de la ludificación" se presentó como una herramienta relevante para abordar las necesidades educativas de los estudiantes del tercer grado. Esta secuencia ofreció una estructura organizada y coherente para el desarrollo de actividades educativas, lo que facilitó una planificación efectiva y un enfoque sistemático en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al proporcionar claridad en los objetivos de aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes, la secuencia didáctica permitió un aprendizaje más significativo y contextualizado. Esto se alineaba con la búsqueda de mejorar las competencias en lectura y escritura, especialmente relevantes en ese contexto educativo.

En consecuencia, los referentes que sustentaron la implementación de la secuencia didáctica en el contexto escolar incluían tanto aspectos teóricos como normativos. Autores como Johnson (2010) y Smith (2015) destacaron la importancia de estrategias pedagógicas innovadoras para el desarrollo de competencias en los estudiantes. Además, los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional (2013) proporcionaron un marco normativo que promovía la formación integral de los estudiantes, enfatizando el desarrollo de habilidades para la vida. Estos referentes respaldaron la necesidad de una educación que preparare a los estudiantes para enfrentar los desafíos.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia "Exploradores Literarios: Transforma tu clase en un espacio atractivo" tuvo en cuenta los desarrollos teóricos de autores como Johnson y Johnson (2010) y Vygotsky (1978), quienes destacaron la importancia del aprendizaje cooperativo y la interacción social en el proceso educativo. Este enfoque pedagógico, respaldado

por teorías como la de Piaget (1967) sobre el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento, permitió que los estudiantes se convirtieran en protagonistas de su aprendizaje. Así, la ludificación se presentó como una estrategia efectiva para promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, a través de desafíos de lectura y escritura presentados de manera lúdica.

En este sentido, las actividades diseñadas para la secuencia didáctica "Exploradores Literarios" respondieron de manera efectiva a las características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Al ofrecer un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, se fomentó la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. Como mencionó Vygotsky (1978), el aprendizaje se potenciaba en un contexto social y colaborativo, donde los estudiantes podían interactuar y construir conocimiento de manera conjunta. Por lo tanto, al integrar actividades lúdicas y desafiantes, se creó un ambiente propicio para el desarrollo integral de los estudiantes, teniendo en cuenta sus diferencias individuales y estilos de aprendizaje.

El vínculo entre el diagnóstico del grupo de estudiantes y la planeación de la secuencia didáctica fue esencial para diseñar actividades relevantes y significativas. Como señalaron Johnson y Johnson (2010), comprender las necesidades y habilidades de los estudiantes era fundamental para diseñar intervenciones educativas efectivas. Al identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes a través de la ficha de caracterización, se pudieron diseñar actividades que abordaron de manera efectiva los retos de aprendizaje identificados. De esta manera, la secuencia didáctica se convirtió en un instrumento para promover el desarrollo integral de los estudiantes, atendiendo sus necesidades específicas de aprendizaje y fomentando su participación activa en el proceso educativo.

Por ello, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de la feria de los juegos, se pudieran reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a aquellos juegos y materiales lúdicos que fueron de su interés; los cuales se pudieron utilizar para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que se presentó una variedad de espacios lúdicos que dio una visión clara sobre aquello que interesaba a los niños y por lo tanto movilizó la necesidad en el aula.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentraron la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con mejorar las competencias en lectura y escritura, tuvieron mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues respondieron a sus intereses y motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soportó este estudio, permitió al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculado con el uso de metodologías didácticas que permitieron llevar a cabo el proceso educativo de forma innovadora y dio la posibilidad a los estudiantes de construir conocimientos desde sus vivencias en el entorno de clases utilizando herramientas y materiales lúdicos que los motivaron y permitieron interacciones significativas con sus pares y con el entorno que los rodeaba, y como intelectual transformativo con la construcción y movilización de indagaciones y puesta en marcha de nuevas metodologías educativas que permitieran no solo llevar a cabo procesos educativos motivadores, sino también que permitieran enfrentar los nuevos retos y desafíos en el ámbito educativo desde los intereses, necesidades y características de los estudiantes y contextos.

Implementación

La actividad 1 se desarrolló el día 12 de abril de 2024, entre las 4:00 p. m. y las 4:40 p. m., con el propósito de "definir los juegos que eran de interés para los niños y niñas". Respecto a la implementación de la actividad, esta se llevó a cabo desde el momento de inicio en el lugar donde estaban dispuestos los juegos. Se dio la bienvenida a los niños, se les explicó el propósito de la actividad y se les entregó la hoja donde debían marcar si les gustó o no el juego explorado. Luego de esto, se dio la posibilidad a los niños de jugar los juegos que quisieran y como espacio final se socializó cuáles fueron los juegos que marcaron y entre todos cuál fue el que más les gustó. En cuanto a la definición de intereses de los niños en cuanto a los juegos presentados: 8 niños expresaron que les gustó el juego del Dominó y 5 dijeron que no les gustó; 11 niños dijeron que les gustó el Ula-Ula y 4 que no les gustó; 10 niños dijeron que les gustó la cuerda y 2 niños que no; 6 niños dijeron que les gustó el juego de las Pilindrinas y 4 que no les gustó; 10 expresaron que les gustó el fútbol y 5 que no les gustó; 9 niños dijeron que les gustó el parque y 2 dijeron que no les gustó; 10 niños dijeron que les gustó el rompecabezas y 4 dijeron que no les gustó; 10 niños dijeron que les gustó el teléfono roto y 4 que no les gustó; 12 niños expresaron que les gustó el juego del escondite y 1 dijo que no le gustó; por último, 10 niños expresaron que les gustó el juego del Stop y 2 que no les gustó este juego. Desde los datos analizados se identificó que el juego preferido por los niños es el escondite.

La actividad 2, sesión 1, se desarrolló el día 16 de abril de 2024, entre la 1:20 p. m. y las 2:30 p. m., con el propósito de "promover el uso de la ludificación por parte de maestros en entornos educativos que guíen el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de español". En términos de la implementación, la actividad dio inicio según lo planeado en la secuencia didáctica, dando la bienvenida a los niños y cantando la canción de motivación llamada "de la

cabeza a los pies". Luego, en el momento de desarrollo de la actividad, hubo variaciones, ya que no se logró organizar pequeños grupos entre los estudiantes, sino que se organizaron dos grupos grandes sin modificar el orden de las sillas. Pese a esto, el desarrollo del juego se llevó a cabo dando participación a la maestra al momento de escoger los jugadores, ya que ella escribía un número del 1 al 10 o del 10 al 20 y los niños que lo adivinaran de los dos equipos participaban, y así todos lograron jugar. Ya en el momento final del juego, la maestra titular tomó la vocería y expresó unas palabras: "Hoy vamos a incluir en ese conjunto de palabras que nosotros teníamos" (interrumpe un niño y dice: "¡Explorar!") "Míralo como sabe, hoy vamos a tener una tarde de exploración o de explorar. Gracias profes por su actividad".

El momento final de la actividad 2, sesión 2, se realizó el día 20 de abril de 2024, en horas de la tarde y noche según la disponibilidad de la profesora titular. Este momento final consistió en el diálogo con la maestra, el cual se realizó de forma virtual puesto que no se dio el espacio de hacerlo presencial. Sin embargo, la maestra desde un audio dio respuesta a las preguntas planteadas, dando a conocer su percepción sobre la actividad desarrollada y resaltando en medio de la actividad un elemento que integraría en sus clases de lenguaje. En este sentido, respecto a la promoción del uso de la lúdica y la integración de elementos de la misma en la práctica por parte de la maestra, está expresó que: "esa actividad lúdica, titulada 'Exploradores Literarios', me sorprendió, me dio muchos beneficios y, como lo dije ese día, adoptaré ese término cada vez que los niños tengan que escribir un texto, ya sea narrativo, ya sea descriptivo, un texto hasta de teatro; le voy a llamar 'mis Exploradores Literarios' de ahora en adelante. Los materiales que utilizaron muy bien, esas carteleras bien claras donde se iba escalando; que el alumno iba adelantando un peldaño más". Así mismo resaltó: "Pero lo que más me encantó fue la participación y motivación de todos los alumnos del salón; todos, todos querían participar y

siento que la realización de la actividad fue un espacio donde todos los estudiantes participaron, y no porque uno les decía, sino porque ellos querían. Me gustó la forma como yo pude participar también de esa actividad; me sentí involucrada totalmente”.

La actividad número 3 se realizó el día 18 de abril de 2024, dando disponibilidad a los padres y niños entrevistados de responder en el horario que fuera asequible para ellos, puesto que la manera más viable de hacer la actividad fue de forma virtual. Esta actividad se realizó con el fin de “identificar las percepciones de los niños, las niñas y las familias relacionadas con el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura producto de la ludificación de las actividades en el área de español”. En cuanto a la implementación de la actividad, esta tuvo algunas variaciones respecto a lo propuesto en el formato de secuencia didáctica, empezando que no se dio la posibilidad de hacerla presencial, ya que se hizo difícil reunir a los padres en el colegio. Pese a esto, se logró conocer e identificar aquellas percepciones de algunos niños y padres en cuanto al impacto de la variable en relación con el aspecto ontológico. Esto se logró ya que, por medios digitales (WhatsAap), se les compartió el video de la actividad 2 a los padres y los niños como modelamiento o ejemplo, y se les realizaron algunas preguntas con el fin de conocer sus percepciones.

Respecto a la percepción de los padres frente a la actividad y el uso de la lúdica para mejorar las competencias en lectura y escritura, ante las preguntas: ¿Qué les pareció la actividad realizada? y ¿Creen ustedes que la actividad fue grata para los niños? ¿Por qué? Una madre de familia expresó: “Me parece que es una actividad muy chévere, muy espectacular para los niños porque les ayudaba a desarrollar sus habilidades”. Asimismo, dijo: “Creo que la actividad fue muy apropiada para ellos, porque aprendieron jugando... Es una estrategia que usaron las profesoras para desarrollarlos a ellos y ellos pudieron aprender de otra manera, no solamente

escribiendo de una manera sencilla, sino de una manera más creativa”. Otro padre de familia dijo: “Me pareció divertida, muy dinámica, ya que los niños pudieron sentirse que no estaban en una prisión académica, se sintieron divertidos, se sintieron libres... Y de esa manera, tuvieron ganas de seguir aprendiendo”. También expresó: “Claro que sí, la actividad fue de alto agrado, ya que ellos mitigaron el estrés de estar ahí concentrados por aprender. Sabemos que la nueva generación ya no era como antes que estaban ahí programados por aprender sí o sí”. Asimismo, en cuanto a las preguntas: ¿Qué piensan de los elementos utilizados como el dado, el mapa, las letras en hojas? y ¿Creen ustedes que con esta actividad se pueden mejorar las competencias en lectura y escritura? La madre de familia expresó: “Me parece espectacular que ellos hayan utilizado elementos como el dado, como el mapa y las letras en hojas... porque es una forma muy creativa para los niños, pues la educación tradicional que por ejemplo traíamos los padres era el lápiz, el papel y el cuaderno”. En respuesta a la segunda pregunta, la madre de familia dijo: “Creo que estas actividades pueden mejorar las competencias de los niños en lectura, los incentiva a ellos a leer de esa forma más creativa con caricaturas, me parece que es una forma muy chévere para que ellos se incentiven a leer y a realizar las actividades que los profesores les ponen en el salón, porque esta forma de enseñanza llama mucho la atención de los niños”.

Por último, desde la perspectiva de los niños frente a la lúdica utilizada en la actividad, un niño expresó: “Me encantó la clase con las profes porque pude aprender jugando y eso me gustó mucho, lo que las profesoras usaron los dados, mapas, letras y como aprendimos cantando una canción”.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La secuencia didáctica implementada anteriormente permitió cumplir totalmente con el objetivo general de la investigación, ya que desde las actividades desarrolladas y los datos analizados se logró evidenciar la movilización del aspecto ontológico a través de la variable propuesta. Lo anterior se afirma ya que en cada momento vivido de las actividades se pudo observar y escuchar por parte de los niños, la docente y los padres de familia cómo los materiales, espacios y recursos lúdicos propuestos fueron significativos y cómo por medio de estos se pudo promover el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura de los niños y las niñas del grado tercero.

En este sentido, se puede resaltar que la ludificación como variable utilizada en la presente investigación fue funcional respecto a la movilización de saberes para el mejoramiento de las competencias en lectura y escritura, puesto que desde los resultados obtenidos en la implementación fue claro notar cómo los recursos lúdicos utilizados (cuentos en rompecabezas, historietas en imágenes, juego de retos, dados, ABC en tarjetas, etc.) motivaron y promovieron aprendizajes en la escritura de palabras y la lectura fluida. Asimismo, para futuras investigaciones se enfatiza tener en cuenta indagar sobre la integración de las TIC como recurso lúdico para experimentar en el aspecto ontológico trabajado, ya que como se evidencia en las conclusiones del estudio realizado por Jiménez y Martínez (2018), el uso de aplicaciones y videojuegos gratuitos puede tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en español.

Por su parte, desde la participación de los niños y las niñas del grado tercero en las actividades propuestas y los datos analizados se pudo evidenciar que en disposición con la experimentación de la variable; los niños tuvieron la posibilidad de tomar un papel activo en la

experiencia vivida, participando cada uno desde sus habilidades y resolviendo retos tales como lectura rápida, comprensión lectora por medio de imágenes, escritura de dictados y organización de palabras correctamente. Lo expresado anteriormente muestra que dicha variable permitió tener avances dentro del proceso de mejorar las competencias en lectura y escritura de los estudiantes.

En este punto, es importante reconocer que, a pesar de los logros alcanzados, este estudio presentó algunas limitaciones que deben considerarse en investigaciones futuras. Entre las limitaciones identificadas se encuentra la falta de seguimiento a largo plazo para evaluar el impacto sostenido de la ludificación en las competencias en lectura y escritura de los estudiantes. Además, la muestra del estudio se limitó a un solo grado y una sola institución educativa, lo que podría limitar la generalización de los resultados a otros contextos. Asimismo, sería relevante realizar un seguimiento del proceso de implementación en diferentes momentos del año escolar para comprender mejor la evolución de las competencias de los estudiantes a lo largo del tiempo. En futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra y considerar el seguimiento a largo plazo para obtener una comprensión más completa del impacto de la ludificación en el desarrollo de competencias en lectura y escritura. Además, sería beneficioso explorar cómo otros factores, como el apoyo familiar, la disponibilidad de recursos lúdicos, pueden influir en la efectividad de la ludificación como estrategia pedagógica. Estas consideraciones permitirían mejorar la validez y la aplicabilidad de los hallazgos en el ámbito educativo.

Por último, el estudio aportó significativamente a la construcción de la práctica educativa al demostrar la eficacia de la ludificación como estrategia para mejorar las competencias en lectura y escritura en niños de tercer grado. Asimismo, proporcionó evidencia concreta de cómo los enfoques pedagógicos innovadores pueden promover el compromiso, la participación y el

rendimiento académico de los estudiantes. Este estudio sugiere que la integración de actividades lúdicas y desafiantes en el aula puede ser una herramienta valiosa para abordar las necesidades individuales de los estudiantes y promover un aprendizaje más significativo y contextualizado. Así mismo este estudio proporcionó evidencia empírica sobre los beneficios de la ludificación en el contexto educativo, lo que puede inspirar a otros educadores a explorar enfoques similares para promover el desarrollo integral de sus estudiantes.

Conclusiones

Durante el transcurso de esta investigación se formuló una pregunta como eje central del proceso investigativo, consistente en: ¿Cómo mejorar las competencias en lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero de la IE Rafael Valle Meza en Valledupar (Cesar) a través de la ludificación de las actividades en el área de español, entre febrero y junio de 2024? con el objetivo general de mejorar dichas competencias mediante la ludificación de algunas actividades en español durante dicho período de tiempo.

En lo que se refiere a los objetivos específicos, el primero consistió en definir los juegos de interés para los niños y niñas. Mediante la actividad "feria del juego", se pudo identificar claramente que el juego preferido por la mayoría de los estudiantes fue "el escondite". Esta información fue clave para planificar actividades lúdicas atractivas y significativas para ellos.

El segundo objetivo buscaba promover el uso de la ludificación por parte de los maestros para guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en español. La actividad "exploradores literarios" cumplió con éxito este propósito, involucrando activamente a la docente titular, quien manifestó su interés por incorporar elementos lúdicos en el desarrollo de sus clases en el área de español, expresando que: “esa actividad lúdica titulada exploradores literarios me sorprendió, me dio muchos beneficios y como lo dije ese día, adoptaré ese término cada vez que los niños tengan que escribir un texto ya sea narrativo, ya sea descriptivo un texto hasta de teatro, le voy a llamar mis exploradores literarios de ahora en adelante”.

Finalmente, el tercer objetivo apuntó a identificar las percepciones de niños, niñas y familias sobre el mejoramiento de las competencias lectoras y escritoras gracias a la ludificación. Las entrevistas realizadas revelaron una perspectiva muy positiva, donde se destacó el carácter

lúdico, dinámico y creativo de las actividades implementadas, facilitando así un aprendizaje más efectivo y disfrutable.

Por consiguiente, se puede resaltar que esta investigación demostró que utilizar la ludificación como variable para desarrollar las actividades en el área de español es una estrategia altamente efectiva ya que desde el proceso investigativo se pudo evidenciar la mejora de las competencias de lectura y escritura en los estudiantes del grado tercero. Ya que desde los objetivos específicos planteados y desarrollados a cabalidad, se logró identificar que los juegos, por su naturaleza, son de interés para los niños y que, por lo tanto, la lúdica tiene un impacto positivo e innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura.

Asimismo, desde la perspectiva del investigador, la experiencia adquirida a través de este estudio reforzó la importancia de diseñar e implementar prácticas pedagógicas centradas en el estudiante, que respondieran a sus intereses, necesidades y estilos de aprendizaje individuales. La ludificación demostró ser una herramienta poderosa para fomentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los alumnos, aspectos fundamentales para un aprendizaje significativo y duradero.

La investigación constituyó un aporte valioso al campo de la práctica educativa, al brindar evidencia sobre los beneficios de la ludificación en el fortalecimiento de habilidades fundamentales como la lectura y la escritura. Esto sentó las bases para futuras exploraciones en torno a enfoques pedagógicos innovadores que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes y los preparen para enfrentar los desafíos del mundo actual. Por lo anterior, se resalta la importancia de implementar estrategias educativas que trasciendan en los métodos tradicionales de enseñanza y que se ajusten a las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes en la actualidad.

Por último, es importante destacar que los resultados obtenidos no solo se limitaron al fortalecimiento de las competencias en lectura y escritura, sino que también sugirieron un impacto positivo en el desarrollo de habilidades blandas y competencias socioemocionales. Al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas y desafiantes, se promovió el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad y la autoconfianza, habilidades esenciales para su desarrollo integral.

Referencias Bibliográficas

- Arias Castilla, C. A., Buitrago Amaya, M. Y., Camacho Amaya, Y. P., y Vanegas Laguna, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de psicología*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.7104>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Cadavid Ruiz, Natalia, Quijano Martínez, María Cristina, Tenorio, Marcela, & Rosas, Ricardo. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. *Pensamiento Psicológico*, 12(1), 23-38. Retrieved March 02, 2024, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612014000100003&lng=en&tlng=es.
- Cuasapud Morocho, Jeniffer Johanna, & Manguashca Quintana, Milagros Isabela. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. Epub 10 de abril de 2023. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Chois Lenis, P. M. (2010). Cambios en los modos de leer y escribir en niños de transición: una intervención conjunta entre maestra y fonoaudióloga. *Revista Árete*, 10(1), 94-104.

- Cunningham, A. E., & Stanovich, K. E. (1997). Early reading acquisition and its relation to reading experience and ability 10 years later. *Developmental Psychology*, 33(6), 934-945.
- Duffy, T. M., Lowyck, J., & Jonassen, D. H. (2013). *Designing environments for constructive learning*. Springer Science & Business Media.
- Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., Polo, Y. y De La Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 53-62. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.0>
<http://org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>
- Flores, C. A., & Martín, M. (sin fecha). *El aprendizaje de la lectura y escritura en Educación Inicial*. Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez y Universidad Nacional Abierta, Venezuela.
- González Álvarez, Y. P., & Yanez Jiménez, L. D. C. (2023). Fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de básica primaria a través de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. *Investigación Universitaria, Institución Educativa Distrital del Barrio Simón Bolívar, Barranquilla*.
- Guthrie, J. T., & Humenick, N. M. (2004). Motivating students to read and write: A critical issue for the 21st century. *The Reading Teacher*, 57(7), 598-611.
- Herrera, D. D. A., & Guayana, T. G. F. (2022). Las prácticas lúdicas familiares en el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes del grado primero. *Acta Scientiarum. Education*, 44(1), e61343. <https://doi.org/10.4025/actascieduc.v44i1.61343>

Hoffman, J. V., Sabo, K. E., Bliss, L. B., & Hoyt, C. L. (2011).

Teaching writing to students with attention deficit disorders and specific language impairment. *Teaching Exceptional Children*, 43(4), 48-56.

Jiménez Porta, A. M., & Diez-Martínez Day, E. (2018). Análisis del contenido de apps y videojuegos: implicaciones en procesos cognitivos en la lectura inicial. Disponible en: <https://doi.org/10.32870/ap.v10n1.1114>

Korzeniowski, C., Cupani, M., Ison, M. S., & Difabio de Anglat, H. (septiembre-diciembre 2023). Initial reading and writing skills: Their relationship with executive functions and family socioeconomic status. *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 40(3), 1-39. DOI: 10.16888/interd.2023.40.3.16

León Granda, R. M., Hermann Acosta, E. A., & Andrés Erazo-Álvarez, C. (septiembre-diciembre 2022). El cuento y la fábula como estrategias didácticas para la comprensión lectora de estudiantes del quinto de básica [The story and the fable as didactic strategies for the reading comprehension of students of the fifth of basic]. *Pacha: Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 3(9), 1-13. DOI: 10.46652/pacha.v3i9.130

Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica social. *Open this document with ReadSpeaker docReader*. *Revista Scientific*, 5(15), 106-128. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>

- Patiño-Quizhpi; D.A. García-Herrera, D.G. Álvarez-Lozano, M.I. Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheet. Epub 15 de Noviembre de 2020. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Ramírez Vallejo, J. C., & Mena-Clerque, S. E. (septiembre-diciembre 2022). Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años [Quizizz and Geniallyforteachingliteracy in childrenfrom 8 to 9 yearsold]. *Pacha: Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 3(9), 1-15. DOI: 10.46652/pacha.v3i9.128
- Pérez Ruiz, V. & La Cruz Zambrano, A. (2014). Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. *Zona Próxima*, (21), 1-16. Retrieved March 03, 2024, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442014000200002&lng=en&tlng=es.
- Piedra Vera, S. E. (2018). Factores Que Aportan Las Actividades Ludicas En Los Contextos Educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93–108. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Posos Cruz, A. C., & López Poloche, L. D. (2015). Ludificación en la construcción de referentes educativos para la primera infancia /Jugando y aprendiendo las letras van conociendo. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Villavicencio - Colombia.
- Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi->
- Rubiano Albornoz, E., (2013). La iniciación de la lectura y escritura. Recursos para el aprendizaje de referencia. *Educere*, 17(57), 329-338.

- Sánchez, A. M. (2018). Estrategias didácticas para promover la escritura creativa en el aula de educación primaria. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 6(2), 92-108.
- Tülüza, H., Barletta, N., & Mürenü, F. (2013). Una experiencia de acompañamiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en educación media
- Venegas Álvarez, Gina, Proaño Rodríguez, Carlos, Tello Córdor, Gina, & Castro Bungacho, Sonia. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. Epub 30 de junio de 2021. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Zorrilla, M. E. (2016). Estrategias de enseñanza para mejorar la comprensión lectora en los alumnos de educación básica. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 47(3), 55-79

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica

<https://drive.google.com/drive/folders/10PccUa2gjvM34TCGnxiW2OdujwuIFE1K>