

**El juego como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades lectoescritoras en niños y niñas de la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca**

Liliana Marcela Barajas Barajas

Asesor

Maigualida Coromoto Zamora Esquiaqui

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela Ciencias de la Educación (ECEDU)

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios porque a través su sapiencia, perfección y sabiduría conmigo, con mi vida y mis conocimientos me ha permitido hacer de mi carrera una herramienta de transformación social, llena de empatía y liderazgo. A mi amado esposo y adorados hijos, cuyo amor, apoyo y sacrificios constantes han sido mi mayor fuente de inspiración. Su fe en mí y sus palabras de aliento me han motivado a superar desafíos y perseguir mis sueños con determinación.

Agradezco a la docente Maigualida Coromoto por su disciplina, ayuda, empatía y motivación constante con mi proyecto, su generosidad en ideas, recursos, formación constante, contribuyendo con este logro académico.

## Resumen

El proyecto “El juego como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades lecto-escritoras en niños y niñas de la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca”, surge para dar respuesta a la necesidad de fortalecer las habilidades lectoescritoras de los niños y niñas de esta comunidad en el contexto de la pandemia por COVID en el año 2020. El objetivo principal se orientó a mejorar las competencias de lectura y escritura en niños de 8 a 10 años, para lo cual previamente se identificaron las dificultades en comprensión lectora, caligrafía, conciencia fonológica y expresión oral, fundamentado en la implementación de estrategias desde el Constructivismo, con la guía contemporánea y ajustada a las necesidades de los alumnos. Se incorporó el juego como una herramienta didáctica, integrado con nuevas tecnologías y dispositivos narrativos como fotovoz, comic pedagógico, narrativas transmedia, que permiten ahondar en el desarrollo de las habilidades lecto-escritoras, innovando y superando los resultados de las clases tradicionales. La metodología se basó en el paradigma sociocrítico y el enfoque fenomenológico; se utilizaron técnicas para promover la participación activa a través de actividades lúdicas, artísticas, exploración del medio y literarias; áreas rectoras que le permite a los alumnos según su periodo evolutivo, fortalecer diferentes habilidades de comunicación, creatividad, pensamiento crítico, desarrollo personal y social a través de las oportunidades didácticas intencionales. Las experiencias de aprendizaje se llevaron a cabo en espacios participativos activos (mesas redondas, rondas de la palabra, lectura en voz alta, dibujo con tempera, moldeado en greda, manualidades y galerías de creaciones) en los cuales los niños aportaron desde sus presaberes y experiencias desde lo oral, lo gestual y lo escrito a la exploración de las narrativas propuestas, lo cual fortaleció sus procesos de lectoescritura.

Los hallazgos de este proyecto indican una mejora de la escritura creativa, fortalecimiento de la atención, la concentración y la memoria, mayor nivel de comprensión textual (literal e inferencial), avance en la comunicación asertiva, mejora en el proceso caligráfico y una conciencia más sensible del medio natural que los rodea haciendo referencia a historias orales narradas autónomamente.

***Palabras clave:*** Habilidades, lectoescritura, juego, comprensión lectora

### **Abstract**

The project “The game as a teaching method for the development of reading and writing skills in children of the Alto Charco Village in the municipality of Sibaté Cundinamarca”, arose in response to the need to strengthen the reading and writing skills of the children of this community in the context of the COVID pandemic in the year 2020. The main objective was oriented to improve reading and writing skills in children from 8 to 10 years old, for which difficulties in reading comprehension, calligraphy, phonological awareness and oral expression were previously identified, based on the implementation of strategies from Constructivism, with contemporary guidance and adjusted to the needs of the students. The game was incorporated as a didactic tool, integrated with new technologies and narrative devices such as photovoice, pedagogical comic, transmedia narratives, which allow to deepen the development of reading and writing skills, innovating and surpassing the results of traditional classes. The methodology was based on the socio-critical paradigm and the phenomenological approach; techniques were used to promote active participation through ludic, artistic, environmental exploration and literary activities; guiding areas that allow students, according to their evolutionary period, to strengthen different communication skills, creativity, critical thinking, personal and social development through the opportunities offered by the new technologies. The learning experiences were carried out in active participatory spaces (round tables, word rounds, reading aloud, drawing with tempera, molding in clay, crafts and galleries of creations) in which the children contributed from their preknowledge and experiences from the oral, gestural and written to the exploration of the proposed narratives, which strengthened their reading and writing processes. The findings of this project indicate an improvement in creative writing, strengthening of attention, concentration and memory, a higher level of textual comprehension (literal and

inferential), progress in assertive communication, improvement in the calligraphic process and a more sensitive awareness of the natural environment that surrounds them by referring to oral stories narrated autonomously.

***Keywords:*** Skills, literacy, play, reading comprehension.

## Tabla de contenido

Introducción.....	10
Planteamiento del problema .....	12
Justificación .....	14
Objetivos.....	15
Objetivo general .....	15
Objetivos específicos. ....	15
Marco teórico.....	16
Habilidades lectoescritoras.....	16
El juego como método de enseñanza en el proceso de aprendizaje en niños y niñas .....	20
Etapa evolutiva de niños de 8 a 10 años.....	23
Marco metodológico .....	26
Diseño metodológico .....	26
Tipo de población .....	27
Instrumentos de consolidación de datos .....	29
Resultados.....	32
Conclusiones.....	52
Referencias bibliográficas .....	54

**Lista de tablas**

**Tabla 1** *Juegos para identificar el nivel de las habilidades lectoescritoras* .....34

**Tabla 2** *Juegos desarrollados para promover la lectoescritura*.....39

## Lista de figuras

<b>Figura 1</b> <i>Creación de historias con un objeto</i> .....	36
<b>Figura 2</b> <i>Estudiantes de la Escuela Rural Alto Charco</i> .....	37
<b>Figura 3</b> <i>Identificación de conocimientos previos</i> .....	37
<b>Figura 4</b> <i>Praxias lingüales</i> .....	44
<b>Figura 5</b> <i>Lectura en voz alta</i> .....	44
<b>Figura 6</b> <i>Creación a partir de dictados con imágenes</i> .....	49
<b>Figura 7</b> <i>Bingo de palabras</i> .....	50

## Introducción

El proyecto de investigación aplicada propone una metodología dinámica y explicativa que mediante el juego fortalezca las habilidades lectoescritoras de niños y niñas de 8 a 10 años. El juego es de las herramientas metodológicas más asimilables para el aprendizaje del ser humano (Vygotsky, 1979). Para lograr el objetivo, se realizó una evaluación de los desafíos relacionados con la comprensión lectora, la escritura a mano, la conciencia fonológica y la expresión oral. Metodológicamente la investigación adoptó una perspectiva sociocrítica y un enfoque fenomenológico que se centra en el estudio de las experiencias subjetivas tal como son vividas por los individuos (Husserl, 2013).

Las técnicas e instrumentos incluyeron procesos enfocados en las áreas rectoras (juego, arte, exploración del entorno y literatura). Estas áreas incentivaron a los niños y las niñas a estimular habilidades de comunicación, creatividad, pensamiento crítico, desarrollo personal y social a través de las oportunidades didácticas que promueve el juego. Esto se desarrolló en espacios de participación activa (como mesas redondas, rondas de palabras, sesiones de lectura en voz alta, pintura al temple, modelado en arcilla, manualidades y galerías de creación), donde los niños aportaron desde sus conocimientos previos y experiencias personales a través de medios orales, gestuales y escritos para explorar las narrativas propuestas, potenciando así sus procesos de lectoescritura.

La iniciativa de esta investigación nació de las necesidades de una comunidad rural en la Vereda Alto Charco del Municipio Sibaté Cundinamarca que con satisfacción aprovecharon esos espacios de aprendizaje. En el desarrollo se abordó el procesamiento de la información a través talleres, análisis y del concepto de intertextualidad para relacionar textos narrativos físicos con otros textos, lenguajes y narrativas transmedia (visuales, auditivas, corpóreas, etc.), así como

estrategias que conecten a cada estudiante con su entorno sociocultural. Las experiencias fenomenológicas derivadas de juegos, talleres y concursos arrojaron los siguientes resultados: mejora de la escritura creativa, mejoría de la atención, concentración y memoria, incremento de los niveles de comprensión textual (tanto literal como inferencial), avances en la comunicación asertiva, mejoría en los procesos de escritura a mano y una mayor sensibilidad hacia el entorno natural, evidenciada a través de relatos orales narrados de forma autónoma.

Para abordar estas inquietudes del proyecto de investigación aplicado se organizó en el año 2020 una propuesta que le apostara a las habilidades lecoescritoras de los niños y las niñas de esta Vereda. En un primer momento se describió el problema, en este se describe la situación que dio origen al proyecto de investigación, se plantearon la pregunta problémica y los objetivos de la investigación, así como también la justificación. En el segundo momento titulado Marco teórico se presentan antecedentes o estados del arte y se despliegan las teorías referenciales que permiten la vinculación con las producciones de otros trabajos interesados en la temática. El tercer momento, denominado Marco metodológico, sitúa la investigación en un contexto de las Ciencias de la Educación con abordaje metodológico preciso, centrado en los juegos y la incidencia de estos en las habilidades lectoescritoras, con sus respectivas técnicas e instrumentos. El cuarto momento, Socialización de los resultados, contiene los resultados emergentes de la investigación y las reflexiones que se derivan de los hallazgos. Se ofrecen conclusiones recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos inherentes al proyecto.

## Planteamiento del Problema

En la ruralidad de la Vereda Alto Charco, los niños y niñas de 8 a 10 años a menudo enfrentan desafíos significativos en el desarrollo de habilidades lectoescritoras, bajos índices de comprensión lectora, poca conciencia fonológica, escritura creativa y falta de interés por las clases. Debido a la ubicación geográfica y las condiciones socioeconómicas estos estudiantes tienen menos oportunidades (en comparación con otros estudiantes del sector urbano) de acceder a una educación de calidad que fomente el aprendizaje de la lectura y la escritura óptima desde el preescolar y no solo de habilidades para saber leer y escribir, sino las capacidades fonológicas, creativas, imaginarias y de comprensión que inciden en todas las áreas académicas y las dimensiones humanas para el desarrollo de la vida.

Según Gallegos (2024) las experiencias de aprendizaje tempranas influyen en la personalidad, la adaptabilidad y las habilidades sociales, idea que se complementa con lo expuesto por Huaranca y Villafuerte (2023), quienes sostienen que las intervenciones tempranas en la educación son esenciales para el desarrollo de la inteligencia emocional y la resiliencia, características que los adultos manifiestan en sus relaciones personales y profesionales. De esta manera, lo que los niños internalizan y practican en sus años formativos se refleja en sus decisiones, comportamientos y éxito en la vida adulta.

Con este proyecto, el juego desempeñó un papel fundamental para el fomento del aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, desde la iniciativa se propone implementar estrategias que impulsen el potencial del juego y las actividades lúdicas para mejorar las habilidades lectoescritoras de los niños y las niñas localizados en la Vereda Alto Charco, como metodología de interés por parte de los niños y las niñas (Paredes, 2020). Desde el principio, la iniciativa se lideró desde estrategias para solucionar la problemática ya que las habilidades

lectoescritoras y los aprendizajes significativos se ven reflejados gradualmente durante el crecimiento y desarrollo de los niños y las niñas para una vida adulta en diferentes aspectos: social, cognitivo, personal o profesional.

Caroin (2023) afirma que es necesario enseñar habilidades de lectura y escritura desde una edad temprana y ofrece ejemplos de actividades y ejercicios que pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su habilidad de lectura. El autor propone mejorar las habilidades básicas de gramática y ortografía, enseñar fonética claramente, practicar la lectura y escritura en situaciones reales y enfatizar la importancia de la comprensión lectora y la escritura creativa. Estas habilidades no serán un aprendizaje de un solo momento o etapa, sino que repercutirá en su proceso y desarrollo de la vida.

¿Es posible desarrollar habilidades de lectoescritura en los niños y las niñas, utilizando el juego como método de enseñanza? Que se refiere a las metodologías didácticas para obtener la atención de los estudiantes y generar un ambiente llamativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Justificación**

Los bajos índices de comprensión lectora y escritura en la población infantil, así como las dificultades evidenciadas en los procesos lectoescritura de los niños y niñas participantes, hacen necesaria la planeación, elaboración, implementación y análisis de un proyecto innovador que fomente las habilidades lectoescritoras mediante el juego y que resulte acorde a las necesidades de la población en la Vereda Alto Charco.

En este sentido, el presente proyecto es puntual en la medida en que proporciona a la población mencionada herramientas de construcción social, acceso a la información y diversas metodologías que permitan darle una interpretación más amplia a lo que entendemos comúnmente como juego, lectura y escritura, ya que en el imaginario común se siguen comprendiendo estos procesos de manera separada, siendo que están íntimamente relacionados en la consolidación de aprendizajes durante el desarrollo del niño y la niña.

Mediante conceptos propios del constructivismo y otras corrientes pedagógicas innovadoras que atienden a las nuevas narrativas, así como a las narrativas transmedia, los niños y niñas de la Vereda Alto Charco pueden fortalecer sus habilidades de comunicación desde lo verbal, lo no verbal, lo oral y lo escrito, teniendo en cuenta estrategias mediadas por el juego. Evidenciando la problemática y en aras de darle respuesta a una dificultad, se proponen metodologías didácticas que son atractivas para el grupo poblacional ya que se presentan como una idea auténtica en el sector rural especificado. Este proyecto se adapta a las diferentes formas de aprendizaje y habilidades de los niños y las niñas, teniendo en cuenta el grupo etario, así como los intereses individuales y colectivos, los conocimientos previos y los saberes culturales de la Vereda Alto Charco.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Desarrollar con y desde los niños experiencias significativas sobre habilidades lectoescritoras, que involucren el uso del juego como método de enseñanza alternativo que promueve la libertad y la innovación en la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca.

### **Objetivos Específicos**

Describir el nivel de las habilidades lectoescritoras de los niños y niñas utilizando el juego como método que permite explorar los conocimientos previos y experiencias significativas de los niños y niñas de 8 a 10 años en la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca.

Diseñar e implementar experiencias de aprendizaje significativas para desarrollar las habilidades lectoescritoras utilizando el juego como un método que promueve la libertad y permite el uso de actividades interactiva en correspondencia con las características socioculturales de los niños y niñas en la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca.

Evaluar cómo el uso del juego como método de enseñanza promueve el desarrollo de las habilidades lecto escritoras de los niños y niñas, en la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca.

## **Marco Teórico**

En este apartado se expone los soportes teóricos que se involucran en el proyecto aplicado, teniendo en cuenta las diferentes temáticas abordadas y dificultades observadas en los niños y las niñas, se expone un argumento teórico y que permite realizar el análisis de experiencias de acuerdo al contexto y dar respuesta a la pregunta orientadora dentro de la problemática evidenciada.

### **Habilidades Lectoescritoras**

Solano y Cabrera (2018) han destacado la importancia fundamental que reviste la dimensión lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en el nivel primario. Según los autores, la incorporación de actividades dinámicas y juegos resulta sumamente efectiva para mantener viva la motivación y el interés de los niños a lo largo de su trayecto formativo, pues logra que el aprendizaje se torne más interactivo, ameno y significativo para ellos.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, la dimensión lúdica no solo favorece la atención y la concentración de los estudiantes, sino que también contribuye a fortalecer su motivación y compromiso con el aprendizaje, lo cual a su vez se traduce en mejores resultados en el desarrollo de las habilidades lectoescritoras. Por otro lado, Solano y Cabrera (2018) subrayan cómo el cultivo de un enfoque pedagógico que integre armoniosamente los aspectos cognitivos y lúdicos puede redundar en una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y fructífera para los educandos del nivel primario.

Cuellar (2019) identifica diversas habilidades fundamentales para el desarrollo de la comprensión lectora en los niños. Entre ellas, destaca la interacción social, el diagnóstico y retroalimentación constante, la comprensión lectora propiamente dicha y la fluidez lectora. El

autor subraya la necesidad de trabajar en el fortalecimiento de estas habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comprensión de textos, a través del empleo de estrategias didácticas adecuadas a cada caso particular.

Por su parte, Caroin (2023) enfatiza la importancia de enseñar habilidades de lectura y escritura desde edades tempranas, y proporciona ejemplos de actividades y ejercicios efectivos para mejorar la lectura de los estudiantes. Entre estas habilidades, se incluyen el fortalecimiento de las destrezas básicas de gramática y ortografía, la enseñanza explícita de fonética, la práctica de la lectura y escritura en contextos reales, así como el desarrollo de la comprensión lectora y escritora.

En síntesis, ambos enfoques coinciden en la necesidad de abordar de manera integral y sistemática el desarrollo de un conjunto de habilidades fundamentales para la lectoescritura, a fin de potenciar la comprensión lectora de los niños y las niñas. Los autores Lagla et al. (2023) enfatizan la importancia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan una lectoescritura significativa y motivadora en los estudiantes. Éstas, buscan preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad actual, que requiere habilidades de lectura y escritura avanzadas. Los autores resaltan que la lectoescritura no debe limitarse a la mera capacidad de decodificar y escribir palabras, sino que debe enfocarse en desarrollar habilidades de comprensión, análisis crítico y comunicación efectiva. Para lograr esto, proponen la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que sean más participativas, interactivas y tecnológicas.

Las estrategias buscan fomentar el interés y la motivación de los estudiantes hacia la lectura y escritura, utilizando métodos como el uso de la tecnología, la exploración de textos de diferentes géneros, uso de metodologías activas y el desarrollo de proyectos creativos que

involucren la producción escrita. Además, resaltan la importancia de adaptar las estrategias a las necesidades y características individuales de cada estudiante, promoviendo un enfoque personalizado y centrado en el estudiante.

La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en la educación básica primaria es esencial para preparar a los estudiantes de manera efectiva para la sociedad actual y el futuro. Las estrategias de enseñanza de lectoescritura son los procedimientos que el docente debe utilizar de modo inteligente y adaptativo con el fin de ayudar al estudiante de educación primaria a construir su formación en la escritura y lectura adecuadamente. En este sentido, los autores referidos sugieren la implementación de diferentes estrategias pedagógicas que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas críticas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura.

Con respecto al implemento del uso de estrategias innovadoras en el aula, los autores, Solano y Cabrera (2018) plantean la necesidad del uso de la lúdica como estrategia pedagógica en el aprendizaje de la lectoescritura. Los autores destacan que la lúdica permite al estudiante aprender de manera significativa, al involucrarse de manera activa y creativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, señalan que la lúdica enriquece el desarrollo cognitivo y emocional del estudiante, fomentando su atención y concentración. Por otro lado, resaltan la importancia de considerar la edad de los estudiantes al planificar actividades de gamificación y de adaptarlas según sus necesidades y habilidades.

En este mismo lineamiento, los autores Vargas et al. (2023) proponen una serie de estrategias innovadoras para el desarrollo de la lectoescritura. Estas estrategias incluyen: juegos de palabras y actividades lúdicas; se propone el uso de juegos, actividades y dinámicas que

involucren el uso de dictados, juegos de memorias que implique vocabulario y todo tipo de experiencias que sean de interés del grupo poblacional.

Mexquitic (2023) enfatiza que mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes de primaria se puede lograr a través de una estrategia didáctica adecuada centrada en la lectura integral. El autor subraya la importancia de fortalecer las habilidades lectoras en la educación primaria empleando un enfoque didáctico adecuado centrado en la lectura integral. Esto implica utilizar diversas técnicas y herramientas pedagógicas para fomentar el amor por la lectura y el aprendizaje.

Del mismo modo, Contreras (2021) enfatiza la importancia de la comprensión lectora en estudiantes de primaria. Menciona que la comprensión lectora es crucial no sólo en lo académico sino también en el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Becerra (2024) destaca la importancia de desarrollar habilidades de lectura y escritura en la educación primaria de forma innovadora; según la autora, estas habilidades son esenciales para el crecimiento cognitivo y socioemocional de los estudiantes, ya que permiten una comunicación efectiva con el mundo que los rodea. Para lograr este desarrollo, sugiere incrementar el trabajo colaborativo en las aulas, incorporando actividades lúdicas y creativas para fomentar el interés y la motivación por la lectura y la escritura. Además, los autores enfatizan que las estrategias metodológicas juegan un papel crucial en el desarrollo de la escritura creativa, la fluidez y la comprensión lectora.

Por su parte, Ramos y Herrera (2024) implementaron un método fonético que permitió promover la mejora de la lectoescritura en los estudiantes, según su investigación. Las estrategias metodológicas basadas en el método fonético propuesto por Ramos y Herrera permitieron promover la mejora de la lectoescritura en los estudiantes, la implementación de estrategias fonéticas tuvo

un impacto positivo en el desempeño académico de los estudiantes, el uso de este método favoreció el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en los estudiantes.

## **El Juego**

### ***El juego como método de enseñanza en el proceso de aprendizaje en niños y niñas***

El juego ha sido reconocido como un método fundamental para el aprendizaje en la infancia, siendo un componente esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Diversos estudios recientes destacan cómo el juego facilita la construcción de conocimientos y habilidades, permitiendo que los niños aprendan de manera activa, significativa y motivadora.

### ***El juego en el contexto educativo***

De acuerdo con Putton y Cruz (2021), el juego en la educación infantil es una herramienta pedagógica que permite que los niños desarrollen habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Estos autores argumentan que el juego estimula el aprendizaje mediante la exploración y experimentación, lo cual es clave en edades tempranas en las que el aprendizaje abstracto aún no está plenamente desarrollado. El juego proporciona un ambiente seguro en el que los niños pueden cometer errores y aprender de ellos, contribuyendo a su autoconfianza y autonomía.

Por otro lado, según UNICEF (2018), el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades emocionales y sociales, así como habilidades de comunicación, cooperación y empatía. Este organismo argumenta que, al incorporar el juego en el currículo educativo, los maestros pueden ayudar a los niños a aprender en colaboración, en el que interactúan entre sí y con el entorno, lo que resulta en un aprendizaje más profundo y significativo.

**Tipos de juegos en el aula.** Los juegos pueden clasificarse en diversos tipos, cada uno con un impacto diferente en el aprendizaje; según López (2022), los juegos simbólicos permiten a los niños simular situaciones de la vida real, facilitando el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. A través del juego simbólico, los niños pueden experimentar roles diferentes y aprender sobre las dinámicas sociales, contribuyendo a su comprensión del mundo que los rodea. Por otro lado, los juegos de construcción son cruciales para el desarrollo de la motricidad fina y el pensamiento espacial. Estos autores argumentan que los juegos de construcción, como los bloques o fichas de armar, permiten a los niños ejercitar su capacidad de planificación y resolución de problemas, habilidades esenciales para el desarrollo académico posterior.

### ***Beneficios cognitivos y emocionales del juego***

El juego, además de ser una fuente de disfrute, está intrínsecamente vinculado con el desarrollo de capacidades cognitivas. Según Gómez y Ruiz (2020), a través del juego, los niños adquieren nuevas habilidades y conocimientos en un ambiente libre de presión, lo que les permite procesar la información de manera más efectiva. Estos autores afirman que el juego estimula la memoria, la atención y la creatividad, lo cual resulta clave para los procesos de aprendizaje. Además, el juego contribuye al bienestar emocional, González et al. (2021) indican que los niños que participan en actividades lúdicas en el aula muestran niveles más bajos de ansiedad y estrés, lo que facilita su disposición al aprendizaje. A través del juego, los niños experimentan emociones positivas que aumentan su motivación y compromiso con las actividades académicas (Gómez, 2021).

### ***El rol del docente en el aprendizaje a través del juego***

El docente juega un papel central en la implementación efectiva del juego como método de enseñanza; según Acevedo et al. (2020), es fundamental que los docentes sean mediadores

activos en las actividades lúdicas, no solo proporcionando el material, sino también guiando y fomentando la reflexión sobre las experiencias de juego. Los autores sugieren que los docentes deben estar capacitados para identificar oportunidades de aprendizaje dentro del juego y promover el desarrollo de habilidades específicas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración.

En este sentido, es crucial que los docentes adopten una postura crítica frente al uso del juego en el aula. La integración del juego en el currículo no debe ser una actividad aislada o de "recreo", sino que debe estar alineada con los objetivos pedagógicos. Como señala Alcedo (2019), un enfoque reflexivo del juego permite a los docentes analizar de manera crítica las dinámicas que se generan durante las actividades lúdicas y ajustar su práctica educativa para maximizar el aprendizaje de los niños. Este análisis crítico es esencial para evitar la trivialización del juego y garantizar que sea una herramienta significativa y efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde una perspectiva crítica, es fundamental que los docentes no solo implementen el juego como una herramienta, sino que reflexionen sobre el impacto real en el aprendizaje. En muchos casos, se asume que cualquier actividad lúdica tiene valor educativo, sin embargo, como argumentan Giraldo y Tabarez (2023), el juego será efectivo si está bien planificado y si el docente sabe cómo vincular las experiencias de juego con los contenidos académicos intencionalidad. Por ejemplo, un juego simbólico en el que los niños asuman roles de profesionales puede ser una excelente oportunidad para trabajar la resolución de problemas, pero su valor educativo se potenciará si el docente guía una reflexión posterior sobre los roles, las decisiones tomadas y cómo esas experiencias se conectan con el mundo real. También es necesario que los docentes reconozcan las limitaciones del juego como método. No todos los

juegos son adecuados para todos los contextos o para todos los niños, y algunos pueden requerir adaptaciones para ser inclusivos y accesibles para niños con diferentes necesidades de aprendizaje.

## **Etapas Evolutivas de Niños y Niñas de 8 a 10 años**

### ***Características y comportamientos educativos y sociales***

Entre los 8 y los 10 años los niños experimentan una etapa crucial en su desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Esta fase, conocida como la etapa de operaciones concretas según la teoría de Piaget (2003), se caracteriza por el surgimiento de la capacidad para realizar operaciones mentales lógicas y organizar pensamientos de manera coherente sobre su entorno. A continuación, se detallan las principales características y comportamientos de los niños en esta franja etaria desde una perspectiva educativa y social, respaldada por investigaciones recientes.

**Desarrollo cognitivo.** Durante esta etapa, los niños desarrollan habilidades cognitivas más complejas. Según Hernández y Moreno (2021), comienzan a pensar de manera más lógica y organizada, lo que les permite resolver problemas concretos con mayor eficacia. Ya no se limitan a lo que observan; pueden imaginar diversas posibilidades y perspectivas, fundamentales para el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Desde el punto de vista educativo, esto se traduce en una mayor capacidad para comprender conceptos abstractos y aplicarlos a situaciones prácticas. Los niños y las niñas en este rango de edad son más aptos para entender relaciones de causa y efecto, clasificar objetos en categorías y realizar operaciones mentales con números, lo que favorece su aprendizaje en matemáticas y ciencias. Su capacidad de atención y concentración en tareas académicas también mejora, aunque requieren apoyo constante del docente para mantenerse enfocados y organizados (Martínez, 2024).

**Desarrollo social.** Socialmente, los niños de 8 a 10 años atraviesan una transición hacia la preadolescencia, lo que implica cambios significativos en sus relaciones interpersonales. En esta edad comienzan a valorar más la opinión de sus compañeros y buscan la aprobación de sus iguales. Las amistades se vuelven más significativas y comienzan a formar grupos basados en intereses compartidos, como deportes o actividades recreativas. Esto también conlleva un mayor desarrollo de habilidades sociales, incluyendo la negociación, la cooperación y la resolución de conflictos. Desde una perspectiva educativa, estos niños tienden a trabajar mejor en grupos y disfrutan de actividades colaborativas. Sin embargo, pueden enfrentar presiones sociales y conflictos con sus compañeros, por lo que es fundamental que los docentes intervengan de manera positiva y fomenten un ambiente de respeto y apoyo mutuo. Los niños empiezan a desarrollar una mayor empatía y capacidad para comprender las perspectivas de los demás, lo que se puede aprovechar en el aula para trabajar en habilidades sociales y emocionales a través de proyectos grupales y discusiones en clase (Martínez, 2024).

**Desarrollo emocional.** En el aspecto emocional, los niños de esta edad muestran una mayor autorregulación y una mejor comprensión de sus propios sentimientos y los de los demás. Según Gamba y Ramírez (2024), desarrollan una autoconciencia más profunda y forman una imagen más clara de sí mismos, lo que incluye el desarrollo de la autoestima y el autoconcepto. A menudo, son más sensibles a las críticas y pueden comenzar a compararse con sus compañeros, lo que puede afectar su autoestima si no cuentan con el apoyo adecuado.

Es esencial que los docentes y cuidadores fomenten un ambiente positivo donde los niños se sientan seguros y valorados. Al mismo tiempo, los educadores deben enseñarles a manejar el estrés y la frustración de manera constructiva, ya que en esta etapa pueden experimentar mayores niveles de presión, tanto académica como social (Flores, 2023).

**Desarrollo físico.** Aunque el desarrollo físico no es tan acelerado como en las etapas iniciales de la niñez, entre los 8 y 10 años, los niños continúan mejorando sus habilidades motoras finas y gruesas. Según Anasi (2020), tienen un mejor control de su cuerpo, lo que les permite participar en deportes y actividades físicas con mayor destreza. A nivel escolar, esto se traduce en la capacidad de realizar tareas que requieren precisión, como la escritura, el uso de herramientas y la construcción de proyectos manuales.

Además, los niños de esta edad suelen tener mucha energía, por lo que es importante que las escuelas y los padres les proporcionen oportunidades para moverse y participar en actividades físicas. Esto no solo favorece su desarrollo físico, sino que también impacta positivamente en su bienestar emocional y en su capacidad para concentrarse en tareas académicas (Moreno et al., 2020).

**Comportamiento Educativo.** En el aula, los niños de 8 a 10 años muestran una mayor independencia en sus tareas escolares, pero aún necesitan orientación para organizar su trabajo y desarrollar buenos hábitos de estudio. Según Paredes y Jiménez (2021), pueden trabajar de manera más autónoma que en etapas anteriores, pero requieren una estructura clara y objetivos específicos para mantener su enfoque.

A esta edad, los niños están más dispuestos a asumir desafíos y experimentar con nuevas ideas. Esto hace que sea un momento ideal para fomentar el aprendizaje a través del descubrimiento y la exploración. Sin embargo, es crucial que los docentes equilibren la libertad con la guía, asegurándose de que los niños se mantengan en el camino correcto y no se sientan abrumados por las tareas (Carbajal et al., 2022).

## **Marco Metodológico**

### **Diseño Metodológico**

El proyecto “El juego como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades lectoescritoras en niños y niñas de la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca” buscó desde el principio hacer un aporte a la educación de la escuela rural de esta comunidad y potenciar las habilidades lectoescritoras de los niños y las niñas mediante el juego y dinámicas lúdicas que les permitieran la generación de confianza en sus habilidades y el fomento de prácticas escriturales, conciencia fonológica, caligrafía, creatividad e imaginación. Como creadora del proyecto y con la oportunidad de vivir en la Vereda Alto Charco desde hace años; no fue ajeno observar las falencias y profesionalmente sentir que podía aportar desde mis conocimientos a la problemática observada; por lo anterior, se propone una metodología cualitativa y fenomenológica hermenéutica que pretender investigar para comprender vivencias, y cómo las personas las perciben (Rizo, 2015).

La fenomenología hermenéutica es una corriente de pensamiento filosófico y metodológico que se enfoca en la comprensión profunda de las experiencias humanas al interpretar los significados que surgen de la interacción entre el individuo y el mundo que lo rodea. Esta perspectiva ha sido influenciada principalmente por las ideas de Husserl (2013) y Heidegger (2003) y ha tenido aplicaciones en diferentes ámbitos como el educativo; allí se emplea para entender la vivencia subjetiva del proceso de aprendizaje y las dinámicas presentes en el aula. La fenomenología reconoce su importancia pedagógica al describir e interpretar las estructuras esenciales de la experiencia vivida. Esta perspectiva ofrece un enfoque riguroso para analizar las dimensiones éticas, relacionales y prácticas de la pedagogía diaria, aspectos que a

menudo son difíciles de abordar mediante métodos de investigación convencionales. La fenomenología ha hecho una contribución significativa a la indagación educativa, junto con una amplia gama de conceptos metodológicos y actividades fundamentales que pueden ser utilizados en la práctica investigativa.

### ***Principios de la fenomenología hermenéutica***

La hermenéutica fenomenológica de acuerdo a Monteagudo (2012) se caracteriza por su atención en la interpretación de la experiencia vivida en lugar de simplemente describirlas tal como se presentan; busca descifrar los significados subyacentes que estas experiencias encierran. El propósito es alcanzar una comprensión más profunda de cómo los individuos perciben y dan sentido al mundo que les rodean.

En el ámbito de la enseñanza es fundamental comprender no solo lo que los estudiantes aprendan sino también cómo lo experimentan y qué significados le otorgan al proceso de enseñanza-aprendizaje. Como afirma Costa (2018), la fenomenología hermenéutica en la pedagogía busca interpretar el “ser” del niño dentro del entorno escolar considerando sus vivencias diarias, emociones, así como sus interacciones en el ámbito escolar junto al resto de compañeros de clase.

### **Tipo de población**

Alto Charco es una vereda del Municipio de Sibaté Cundinamarca, con una distancia de 15 km o 45 min del sector urbano de Sibaté. El proyecto se enfocó en la escuela rural de la Vereda Alto Charco que tiene una población pequeña, dentro de esta se encuentra el grupo focal para el proyecto conformado por los niños y las niñas del ciclo de edad entre los 8 a los 10 años con estratificación en nivel 1 del Sisbén y condiciones socio económicas muy vulnerables.

Para la comprensión del porqué de la iniciativa se debe relacionar una anécdota personal que permita la comprensión y el objetivo de la presente investigación: Vivir en Alto Charco desde hace 26 años me hace conocedora de las problemáticas, los vacíos y las necesidades que la población presenta; en especial los niños y las niñas que estudian en la escuela rural, pues no hay otra opción cercana y asequible a la escolaridad. La escuela de alto charco es actualmente una escuela rural y unitaria con aproximadamente 40 estudiantes de toda la Vereda, esta escuela pertenece como sede a la Institución Educativa Departamental San Miguel - Sibaté, estude allí desde el año 2003 hasta el 2005; por ende, conozco aspectos específicos de la metodología de enseñanza, las costumbres, los horarios, los hábitos y las dinámicas escolares y no es que haya cambiado mucho beneficiosamente para la sociedad.

Sincrónicamente para el año 2020 cuando el mundo se encontraba en la problemática de salud mundial y yo finalizando mi práctica pedagógica y profesional de la Universidad, entonces planifiqué realizar un servicio social con los niños y niñas de Alto Charco para apoyarlos en la explicación de guías, elaboración de actividades y orientaciones escolares, con ello haría un aporte en la educación y aprovecharía mi tiempo para fortalecer mis habilidades como docente. En el desarrollo de esa labor, muy feliz y satisfecha por apoyar y enseñar en un escenario que yo conocía y del cual las familias estaban muy agradecidas porque no tenía ningún costo ni ningún interés en particular, pero si la observación diaria de esos espacios de aprendizaje en cada estudiante; me di cuenta e hice un análisis de las falencias generales de los niños y las niñas de esa edad, tales como la baja comprensión lectora, su caligrafía, la conciencia fonológica y la lectura crítica que influyen de una manera importante en el proceso educativo y de rendimiento escolar de cada niño y niña.

Realizando esa observación y análisis de la problemática , se implementaron actividades previas a los repasos y elaboración de guías, que tenían que ver con la lectura en voz alta, la creación de textos cortos, las manualidades y la más importante los diferentes juegos de competencia, concentración, imaginación e incluso aprendizajes mediante actividades lúdicas y dinámicas que le permitieran al niño y las niña tener el 100% de su concentración en un aprendizaje mediado por el juego que le permite felicidad y satisfacción.

### ***Instrumentos de consolidación de datos***

Los instrumentos utilizados para la consolidación de este proyecto se basaron en la técnica de la observación que se realizó durante los acompañamiento y actividades que se realizaron en la escuela rural, esta técnica se realiza por tiempo continuo y sin interrumpir al niño o la niña en su actividad.

En la investigación cualitativa con los niños y las niñas, la selección de los instrumentos de recogida de datos es indispensable, ya que estos sirven para captar las vivencias, emociones y percepciones de los participantes en su contexto natural. La metodología cualitativa se centra en comprender el significado que los niños atribuyen a sus experiencias, requiriendo herramientas sensibles y adaptadas a sus niveles de desarrollo cognitivo y emocional. Entre los instrumentos más utilizados se encuentran la observación, las entrevistas en profundidad y el análisis de dibujos y el juego como medios de expresión.

La observación es una de las técnicas más valiosas en la investigación con niños, ya que permite a los investigadores captar comportamientos y dinámicas sociales en tiempo real, sin la interferencia de cuestionarios o encuestas que podrían limitar la expresión de los niños. Según Fler (2023), la observación participante es particularmente esencial cuando se investiga con niños pequeños, ya que a menudo expresan sus pensamientos y emociones de forma no verbal a

través del juego, el lenguaje corporal o la interacción con sus compañeros. Una observación detallada de estas interacciones permite a los investigadores interpretar cómo los niños perciben su entorno y responden a diferentes situaciones.

La recolección de información a través de la observación debe complementarse con métodos participativos, como entrevistas y actividades que faciliten la expresión de los niños en un entorno seguro y cómodo. Piaget (2003) y Vygotsky (1979) enfatizaron la importancia del contexto social y la interacción en el desarrollo cognitivo de los niños y esta idea sigue siendo relevante en la investigación contemporánea. Al utilizar la observación en combinación con entrevistas, dibujos o narraciones, los investigadores pueden obtener una comprensión más profunda de los pensamientos y emociones de los niños.

Por ejemplo, Smith y Hooker (2021) destacan la importancia de las entrevistas semiestructuradas adaptadas para niños y niñas, en las que se utilizan preguntas abiertas y sencillas, combinadas con estímulos visuales como imágenes o historias, para facilitar la participación activa de los más pequeños. Esta técnica permite que los niños se sientan seguros de expresar sus ideas con mayor libertad y proporciona a los investigadores una comprensión más rica de sus perspectivas.

Otro aspecto importante es el uso del juego como herramienta de recolección de datos. Según Gutiérrez y Gómez (2020), el juego permite a los niños expresar sus pensamientos y emociones de forma natural, sin las limitaciones de los métodos tradicionales de recolección de datos. Al observar a los niños interactuando en situaciones de juego, los investigadores pueden interpretar la dinámica de poder, las emociones subyacentes y las habilidades sociales que los niños desarrollan en esos contextos.

En resumen, la investigación cualitativa con niños requiere instrumentos adaptados a su forma de comunicarse y relacionarse con el mundo. La observación, combinada con métodos participativos como el juego y las entrevistas lúdicas, permite a los investigadores obtener una visión más auténtica y profunda de sus experiencias. Este enfoque garantiza que la recopilación de datos no solo sea precisa sino también respetuosa con las necesidades y capacidades de los niños.

El enfoque de grupo es un método de investigación cualitativo que recopila datos a través de la interacción grupal. Consiste en reunir a un grupo pequeño de personas bajo la guía de un moderador para discutir sobre un tema específico. El número de personas en el grupo suele ser entre 6 y 12. Este método permite obtener información detallada sobre las opiniones, actitudes y percepciones de los participantes, con frecuencia más amplia que la que se obtendría a través de encuestas u otros métodos individuales. El focus group es eficaz para explorar cómo y por qué las personas piensan o sienten de cierta manera, brindando una visión profunda de sus motivaciones (Kruger et al., 2018).

## Resultados

El proyecto aplicado, descrito y sustentado anteriormente, logró el alcance del objetivo orientado a desarrollar con y desde los niños experiencias significativas sobre habilidades lectoescritoras, que involucren el uso del juego como método de enseñanza alternativo que promueve la libertad y la innovación en la Vereda Alto Charco, del Municipio de Sibaté Cundinamarca. Los niños y niñas de 8 a 10 años de edad Alto, utilizando el juego como método para explorar sus conocimientos previos, sus gustos e intereses a partir de las experiencias significativas fueron los actores medulares de este trabajo, aun cuando padres y docentes aportaron a este logro.

En tal sentido, se diseñaron experiencias de aprendizaje significativo para fomentar dichas habilidades, empleando el juego como método para promover la libertad y el uso de actividades interactivas alineadas con las características socioculturales de los niños y las niñas focalizados.

Esta iniciativa surgió en un contexto donde los estudiantes mostraban desinterés por las actividades de lecto escritura circunscrita solo a métodos tradicionales, recurriendo a estrategias heredadas de modelos educativos conductistas y enfoques tradicionales del aula. Como resultado, los estudiantes se mostraban desinteresados por actividades que implicaban el uso de libros de texto, cuadernos y ejercicios de lectura que conducían a la resolución de cuestionarios o la memorización de textos académicos. Por el contrario, cuando se utilizó el juego como método, en las actividades iniciales, se observó un notable aumento en el interés de los niños y las niñas, mostrando especial motivación cuando se empleaban estrategias lúdicas, relacionándolos con material bibliográfico no solo a través de su formato físico sino también a través de diversas formas de comprensión, como cortometrajes, cómics, ilustraciones y

actividades que implicaban exploración de material, narración de cuentos mediante juegos grupales, adivinanzas y expresiones corporales.

Esta evidencia pone de relieve un grupo de estudiantes con la necesidad de explorar diferentes formatos narrativos (tanto literarios como no literarios), espacios significativos, escenarios de aprendizaje colaborativo que faciliten la exploración y profundización en diversos niveles del lenguaje, autonomía, intereses y presaberes teniendo en cuenta su grupo de edad y contexto sociocultural.

Los resultados obtenidos en el marco de este proyecto y teniendo en cuenta los objetivos del mismo, se relaciona a continuación los resultados de cada etapa de aplicación.

**Objetivo 1:** Describir el nivel de las habilidades lectoescritoras de los niños y niñas utilizando el juego como método que permite explorar los conocimientos previos y experiencias significativas de los niños y niñas de 8 años en la vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca.

Este momento el proyecto permitió explorar los conocimientos previos, sus intereses, gustos y formas de aprender de los participantes, integrando dinámicas lúdicas que favorecieran el aprendizaje y el desarrollo de competencias lectoras y escriturales. Durante la implementación del proyecto, se desarrollaron actividades pedagógicas basadas en el juego, dispuestas para observar las habilidades lectoescritoras de los niños y las niñas. A continuación, se relacionan las actividades con las que se conocieron las fortalezas y aspectos de mejora en cada niño y niña para así poder diseñar estrategias mediadas por el juego y que potencializaran dichas habilidades.

**Tabla 1***Juegos utilizados para identificar el nivel de las habilidades lectoescritoras*

Juego	Objetivo	Resultados	Conclusiones
Juegos de palabras y creación de historias colectivas	Estimular la expresión oral y la construcción de textos.	Diferenciación de niveles según la complejidad de las oraciones.	Identificación de nivel inicial en habilidades de construcción de oraciones.
Lectura de imágenes secuenciales	Fomentar la creatividad y la comprensión lectora.	Historias coherentes en niños avanzados; dificultades en niños con menor habilidad.	Importancia de la creatividad en la comprensión lectora y la estructuración de ideas.
El rincón de los cuentos	Explorar intereses de lectura y desarrollar capacidad de interpretación.	Preferencias de lectura según el nivel de fluidez; elección de textos largos o breves.	Evaluación de los intereses individuales y capacidades de síntesis e interpretación.
Bingo silábico	Mejorar la identificación de sílabas y la fluidez lectora.	Mejora en la fluidez lectora y la ortografía; ambiente positivo y motivador para el aprendizaje.	El aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la fluidez lectora y la motivación de los niños.

*Nota.* Esta tabla muestra las actividades con las que se conocieron las fortalezas y aspectos de mejora. Fuente: Autoría propia.

***Desarrollo de los juegos propuestos para realizar la identificación del nivel de lectoescritura en los niños y niñas que participaron en la investigación***

**Juegos de palabras y creación de historias colectivas.** Descripción: Se propuso a los niños y niñas un juego colaborativo en el cual, mediante tarjetas con imágenes, debían construir oraciones y luego unirlos para formar historias. Cada niño aportaba una idea o frase, lo que estimulaba tanto la expresión oral como la construcción de textos sencillos.

Resultado: Esta actividad facilitó la evaluación del nivel de vocabulario y la capacidad de los niños para articular ideas de forma coherente. El nivel de las habilidades se expresó en dos niveles, los niños y las niñas con mayor nivel de desarrollo lectoescritor participaron activamente

en la creación de oraciones más complejas, mientras que aquellos con dificultades tendieron a construir frases más simples, lo que permitió un diagnóstico diferenciador de su nivel.

**Lectura de imágenes secuenciales.** Descripción: A través de secuencias de imágenes, los niños y las niñas debían narrar una historia y luego escribir su versión en una hoja. La actividad incluía la posibilidad de modificar el final de la historia, fomentando la creatividad y la comprensión lectora.

Resultado: Esta actividad permitió evaluar la comprensión narrativa y la capacidad para interpretar imágenes y transformarlas en texto escrito. Los resultados mostraron que los niños con habilidades avanzadas lograron desarrollar historias coherentes y ordenadas, mientras que aquellos en niveles iniciales presentaron dificultades para estructurar una narración clara y comprensible.

**El rincón de los cuentos.** Descripción: Se estableció un "rincón de cuentos" donde los niños y las niñas podían seleccionar libros de su interés, leer en grupo o de manera individual, y luego realizar representaciones gráficas o teatrales de las historias leídas, es decir representar, dibujar o exponer lo observado.

Resultado: Esta actividad fue importante para explorar los intereses de los niños y las niñas hacia la lectura y su capacidad de interpretación y síntesis. Los niños con mayor fluidez lectora se inclinaron hacia textos más largos y complejos, mientras que aquellos con dificultades optaron por textos breves o con muchas imágenes y poco texto. El seguimiento permitió identificar los niveles de interés y la capacidad de retención y recreación de lo leído; de igual forma con gusto todos dibujaban lo observado en el rincón de libros, según su interés.

**Bingo silábico.** Descripción: Un juego involucra la reconstrucción de palabras a partir de sílabas. En el bingo silábico, se entrega a cada niño un cartón de bingo con diferentes sílabas en

cada casilla. Las reglas son: la docente menciona palabras en voz alta, y los niños deben identificar las sílabas que componen esa palabra en su cartón. Cuando un niño completa una fila, columna o diagonal de sílabas, grita "¡Bingo!" y se revisa si ha formado correctamente las palabras.

Resultados: Mejoraron la lectura y escritura: Al identificar sílabas y formar palabras, los niños y las niñas no solo mejoran su capacidad para leer palabras más rápidamente, sino que también desarrollan su habilidad para escribir correctamente. La repetición de sílabas ayudó a reforzar la ortografía y la estructura correcta de las palabras. En los niños y niñas aumentó la fluidez lectora ya que la práctica constante les enseña a reconocer sílabas de manera automática y rápida, lo que aumenta la velocidad y fluidez en la lectura de textos. Además, el bingo silábico genera un ambiente de aprendizaje positivo y motivador, donde el error es parte del proceso y se aprende de manera armoniosa.

A continuación, se relacionan evidencias fotográficas de los primeros encuentro y actividades con los niños y las niñas.

### **Figura 1**

*Creación de historias con un objeto*



*Fuente. Autoría propia*

**Figura 2**

*Estudiantes de la Escuela Rural Alto Charco*



*Fuente. Autoría propia*

**Figura 3**

*Identificación de conocimientos previos de los estudiantes de la Escuela Rural Alto Charco*



*Fuente.* Autoría propia

### ***Nivel de comprensión lectora***

En esta etapa los niños y las niñas no lograban realizar una lectura fluida, ya que debían repetir el texto para poder comprenderlo. Su nivel de comprensión era lento y de manera esporádica, lograban interpretar el significado de algunas palabras desconocidas. Durante los talleres y diversas actividades, se observó que no eran capaces de escribir frases u oraciones completas. En cuanto a la conciencia fonológica, se evidenció un déficit en el reconocimiento y uso adecuado de los sonidos del lenguaje (fonemas), así como en la capacidad para combinarlos y formar palabras. Al inicio del proyecto, los niños y las niñas no participaban en intervenciones en público, mostrando pánico escénico y vergüenza al expresar sus opiniones o leer sus creaciones escritas.

Luego de identificar el nivel de habilidad se procede a informar sobre los resultados obtenidos en el objetivo 2 el cual se orientó a diseñar e implementar experiencias de aprendizaje significativa para desarrollar las habilidades lectoescritoras utilizando el juego como un método que promueve la libertad y permite el uso de actividades interactiva en correspondencia con las características socioculturales de los niños y niñas en la vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca.

Utilizando el juego como una herramienta pedagógica central se diseñaron e implementaron actividades que promovieron la libertad creativa de los participantes, integrando actividades interactivas que respondían a sus características socioculturales y educativas, permitiendo una adaptación pedagógica acorde a sus contextos, realidades y necesidades. Las actividades desarrolladas para promover la lectoescritura se pueden apreciar en la tabla 2.

**Tabla 2***Juegos desarrollados para promover la lectoescritura*

Nombre y objetivo de la actividad	Descripción de la actividad	Resultados	Utilización del juego como método que promueve la lectoescritura
Lectura en voz alta (Objetivo: Mejorar la escucha y fortalecer la conciencia fonológica)	Se realiza la lectura de cuentos o historias en voz alta con preguntas e imaginarios que involucran a los niños. Se identifican palabras clave, sonidos y se optimiza el vocabulario.	Incremento de la participación creativa. Los niños crearon versiones propias de las historias, mejorando su expresión oral, fluidez lectora y capacidad narrativa.	La lectura en voz alta fomenta la imitación de modelos literarios, desarrollando habilidades narrativas y expresivas a través del juego con las palabras y la interacción con los textos.
Taller de creación de historias a través de juegos de roles (Objetivo: Fomentar la creatividad y la expresión oral)	Los niños asumen personajes de cuentos tradicionales o inventados y construyen oralmente historias que luego son transcritas colectivamente.	Desarrollo de la fluidez verbal y la organización de ideas en narrativas complejas. Se fortaleció la relación entre el contexto sociocultural de los niños y las historias.	El juego de roles permite a los niños jugar con sus identidades y experimentar con la creación de historias, lo que fomenta un ambiente lúdico que facilita la escritura y la expresión oral.
Juegos de palabras interactivas (Objetivo: Ampliar el vocabulario y mejorar la conciencia fonológica)	Juegos como crucigramas, sopa de letras y "ahorcado" donde los niños descubren palabras nuevas y las utilizan para formar oraciones y textos.	Refuerzo de la conciencia fonológica, mejora del trabajo en equipo y construcción de frases coherentes. Se promovió la motivación intrínseca y el aprendizaje colaborativo.	Los juegos interactivos hacen que la adquisición de vocabulario y la construcción de frases sean dinámicas y divertidas, lo que estimula la lectoescritura de manera lúdica.
Exploración de la lectura a través de cuentos populares (Objetivo: Fomentar la comprensión lectora)	Sesiones de lectura guiada de cuentos tradicionales donde los niños analizan los textos, realizan preguntas y participan en discusiones grupales.	Mejora de la capacidad de análisis e inferencia de significados. Los niños relacionaron los textos con sus experiencias personales y mostraron mayor interés por la lectura.	La conexión con historias familiares y populares crea un entorno de juego donde los niños pueden explorar diversas perspectivas de los cuentos, mejorando su comprensión lectora de manera interactiva.

Nombre y objetivo de la actividad	Descripción de la actividad	Resultados	Utilización del juego como método que promueve la lectoescritura
Taller de escritura creativa con materiales visuales (Objetivo: Mejorar la capacidad descriptiva y narrativa)	Utilización de láminas e imágenes del entorno para que los niños escriban pequeñas historias basadas en lo que observan, integrando elementos de su vida cotidiana.	Mejora de la capacidad descriptiva y coherencia narrativa. La conexión con el entorno cultural facilitó la escritura y estructuración de textos.	El uso de imágenes visuales estimula la imaginación y facilita la escritura al permitir a los niños "jugar" con lo que observan, conectando la experiencia visual con la creación de textos.
Rondas y canciones para el desarrollo de la lectoescritura (Objetivo: Mejorar la memoria auditiva y el reconocimiento de patrones fonéticos)	Uso de rondas y canciones tradicionales donde los niños siguen las letras y crean nuevas estrofas basadas en palabras clave proporcionadas por el docente. La actividad incluye tanto la parte oral como escrita.	Mejora de la rima, memoria auditiva y reconocimiento de patrones fonéticos. Fomento de la imaginación, fluidez lectora y libertad de expresión en la escritura.	Las rondas y canciones crean un ambiente lúdico donde los niños, al jugar con los ritmos y las rimas, mejoran su capacidad para leer, escribir y crear estrofas nuevas, combinando diversión y aprendizaje.

*Nota:* Esta tabla muestra las actividades desarrolladas para promover la lectoescritura. Fuente:

Autoría propia.

A continuación, se presentan los aspectos positivos observados en los niños y las niñas durante el proceso de implementación: Actividades implementadas y resultados positivos.

### **Lectura en Voz Alta**

Descripción, con un tono de voz llamativo se realiza la lectura de cuentos o historias en las cuales se integran a los niños y las niñas haciéndolos parte con preguntas e imaginarios con los que niños y niñas de 8 años mejoran su escucha asertiva y fortalecen su conciencia fonológica. En la implementación, los estudiantes relacionan palabras claves, identifican sonidos, realizan reflexión, análisis de los sucesos y optimización del vocabulario.

Resultados: Un incremento significativo en la participación creativa de los niños y las niñas. Tras escuchar los textos, realizaron sus propias versiones o continuación de las historias, lo que promovió la escritura creativa. Los niños y las niñas demostraron una mayor habilidad para organizar ideas de manera coherente y crear narrativas más complejas y analíticas. Además, la exposición a diversas estructuras de texto y estilos literarios amplió su capacidad de imitar y transformar esos modelos en sus propias producciones. La lectura en voz alta sirvió como un modelo de fluidez y entonación, en los niños y niñas se mejoró notablemente su expresión oral y su capacidad para leer en voz alta con mayor precisión y claridad. Estos beneficios se tradujeron en avances tanto en la comprensión de textos como en la creación de escritos más elaborados, lo que demostró el impacto positivo de esta actividad en el proceso lectoescritural.

**Taller de creación de historias mediante juegos de roles.** Descripción: Los niños y niñas participaron en actividades de juego de roles donde asumían personajes de cuentos tradicionales o inventados por ellos mismos. A través de estas representaciones, construían oralmente historias que luego eran transcritas de manera colectiva.

Resultados: Esta actividad permitió fomentar la expresión oral y la creatividad, facilitando el desarrollo de la competencia escritural de forma lúdica y dinámica. Los niños se sintieron en libertad para construir narrativas complejas y emocionantes, lo que mejoró su fluidez verbal y su capacidad para organizar ideas antes de plasmarlas en texto. Además, al vincular su contexto sociocultural, los niños y las niñas integraron elementos de su vida diaria en las historias, generando un sentido de pertenencia y relevancia en el aprendizaje.

**Juegos de Palabras Interactivas.** Descripción: Se implementaron juegos como crucigramas, sopa de letras, juego "ahorcado" de temáticas de interés para los niños y las niñas., donde los niños y niñas trabajaban en equipos para descubrir palabras nuevas y ampliar su

vocabulario. Estas palabras fueron utilizadas luego para formar oraciones y pequeños textos narrativos.

Resultados: Los juegos de palabras promovieron el trabajo en equipo y el refuerzo de la conciencia fonológica, permitiendo a los niños mejorar tanto en el reconocimiento de letras como en la construcción de frases coherentes. La interacción entre pares fortaleció la motivación intrínseca y permitió que los niños y las niñas de diferentes niveles se apoyaran mutuamente, creando un ambiente de aprendizaje colaborativo. Este enfoque lúdico resultó positivo para la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje.

**Exploración de la lectura a través de cuentos populares.** Descripción: Se diseñaron sesiones de lectura guiada de las cuales los niños seleccionaban cuentos tradicionales como “los tres cerditos” “Blanca nieves” o “caperucita” relacionados con sus propias culturas o aquellos cercanos a sus realidades. Luego, los estudiantes analizaban los textos, realizaban preguntas y participaban en discusiones grupales, promoviendo la comprensión lectora.

Resultados: Esta actividad fue especialmente útil para desarrollar la comprensión crítica y la capacidad de análisis de los niños, ya que les permitió vincular sus experiencias personales con los textos leídos, la mayoría habían visto en televisión una y otra vez las historias, pero la lectura permitió hacer un análisis desde otras perspectivas. Los niños y las niñas demostraron una mayor capacidad para inferir significados y relacionar conceptos nuevos con conocimientos previos. La implementación de cuentos cercanos a su contexto sociocultural fortaleció su interés por la lectura, permitiendo que la actividad fuera más significativa, atractiva y familiar ya que eran historias muy conocidas dentro de las familias.

**Taller de escritura creativa con materiales visuales.** Descripción: Utilizando láminas e imágenes de su entorno local, los niños debían escribir pequeñas historias, describiendo lo que

observaban e integrando elementos de su vida cotidiana. La actividad fue apoyada con materiales manipulativos como tarjetas de palabras clave y dibujos.

Resultados: La escritura creativa con materiales visuales permitió que los niños, a través de la observación y el uso de referencias cercanas, mejoraran su capacidad descriptiva y su coherencia narrativa. Además, la utilización de imágenes relacionadas con su entorno les proporcionó un marco cultural familiar, que facilitó la escritura al conectar los textos con su propia experiencia. Los resultados mostraron avances significativos en la habilidad para estructurar oraciones completas y en la creación de narrativas visualmente coherentes.

**Rondas y canciones para el desarrollo de la lectoescritura.** Descripción: Se introdujeron rondas y canciones tradicionales, donde los niños debían seguir las letras y crear nuevas estrofas basadas en palabras claves proporcionadas por la docente. Esta actividad incluyó tanto la parte oral como escrita.

Resultados: Las rondas y canciones resultaron ser un método altamente efectivo para mejorar la memoria auditiva, la rima y el reconocimiento de patrones fonéticos, elementos clave en el desarrollo de la conciencia fonológica. Los niños participaron activamente, demostrando un mayor interés por la escritura de las estrofas y una mayor fluidez en la lectura al estar familiarizados con los ritmos y rimas. Esto también fomentó la imaginación y la libertad de expresión, aspectos esenciales en el desarrollo integral de habilidades lectoescritoras.

A continuación, se ilustra a través de fotografías algunas praxias lingüales y momentos en los cuales se realizaba la lectura en voz alta.

**Figura 4***Praxias lingüales*

*Fuente. Autoría propia*

**Figura 5***Lectura en voz alta*

*Fuente.* Autoría propia

Corresponde abordar los resultados del objetivo 3: Evaluar cómo el uso del juego como método de enseñanza promueve el desarrollo de las habilidades lecto escritoras de los niños y niñas, en la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca.

A través del proyecto con las diversas actividades pedagógicas lúdicas aplicadas, se observó un incremento significativo en el desempeño lector y escritural de los estudiantes, al mismo tiempo que se fomentó su interés por el aprendizaje y su participación activa en las dinámicas propuestas, todas eran de su interés y como en el evaluar está el análisis de lo hecho y sus resultados se propusieron actividades aún más interesantes con las que los niños y las niñas interactuaron con atención y pudieron reflejar sus aprendizajes y habilidades consolidadas durante todo este proceso. Las actividades dispuestas para la evaluación se plantearon según el primer objetivo y cambió su nivel complejidad para tener una misma línea de evaluación y comparación de habilidades al momento de iniciar y versus habilidades al momento de presentar este proyecto.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas en el objetivo número 1 y las notorias mejoras de las habilidades lectoescriturales de los niños y las niñas se mejoró la “actividad juego de palabras y creaciones colectivas” por:

“Juego de textos y expresión oral de historias colectivas”. Los niños y niñas participaron en un ejercicio creativo donde, utilizando tarjetas con imágenes o palabras clave, construyeron oraciones que luego se conectaron para formar un texto robusto de historias colectivas. Cada participante aportó un texto basado en la imagen o palabra que se le entregó al azar, lo que dio lugar a una narrativa conjunta.

Resultados de la aplicación. Los estudiantes demostraron una notable mejora en su capacidad para comunicarse verbalmente. Al construir oraciones basadas en su imaginación o interés, los niños y las niñas ganaron confianza para hablar en público, superando gradualmente el miedo escénico o la timidez inicial. Al narrar, los estudiantes también mejoraron su fluidez al hablar, empleando un vocabulario más amplio y variado. Para el fomento de la creatividad y la imaginación los niños y las niñas lograron crear historias más elaboradas y creativas gracias a la estimulación que ofrecía su imaginación o palabras clave. El hecho de colaborar con sus compañeros impulsó el intercambio de ideas, permitiéndoles explorar diferentes formas de desarrollar narraciones. Esto favoreció su capacidad de improvisación y la construcción de historias de manera espontánea, promoviendo la innovación narrativa. La aplicación de esta actividad proyecta continuar siendo un método eficaz para fortalecer no solo las competencias lingüísticas, sino también la colaboración y el pensamiento crítico de los niños y las niñas.

La actividad de “lectura de imágenes secuenciales” se volvió a implementar y se denominó: "Creación literaria con imágenes secuenciales". Descripción: Se seleccionaron varias imágenes que representaban una historia sin palabras, en secuencia lógica, con un inicio, desarrollo y final. Las imágenes mostraban situaciones cotidianas de niños y niñas jugando en el parque, encontrando un tesoro o ayudando a un amigo en apuros. Las imágenes se mostraron en targetas flast cart dentro del aula.

En la creación de la historia escrita cada estudiante escribió la historia secuencial en su cuaderno, siguiendo las imágenes como guía. Se les alentó a añadir detalles creativos, diálogos entre personajes, colores y descripciones del entorno donde sucedía la historia. Esta actividad permitió a los estudiantes escribir con mayor libertad y estimular su imaginación. Al final de la actividad, algunos estudiantes voluntarios leyeron en voz alta sus historias frente al grupo. Esta

etapa permitió fortalecer la fluidez lectora y ayudó a que los estudiantes identificaran errores en la coherencia de su historia o en su expresión escrita.

Resultados. Los estudiantes mostraron una evidente mejora en la capacidad para organizar sus ideas de manera secuencial. Algunos niños y niñas presentaron dificultades para seguir una estructura lógica en sus textos; sin embargo, el uso de las imágenes les proporcionó un marco visual que facilitó la conexión de ideas y eventos. Los niños y niñas desarrollaron historias con una mayor riqueza de detalles y creatividad. La presencia de imágenes sirvió como inspiración para expandir sus ideas, lo que dio lugar a historias más originales y emocionantes. La combinación de personajes y diálogos propios de su imaginación fue una mejora significativa en comparación con actividades anteriores que no incluían este componente visual. Esta actividad también fortaleció la comprensión lectora de los estudiantes, ya que al crear sus propias historias basadas en imágenes, debían interpretar correctamente lo que veían y transformarlo en un relato coherente. Esto mejoró su capacidad para interpretar textos visuales y convertirlos en narrativas escritas de calidad. En comparación con actividades anteriores que solo incluían escritura o lectura convencional, el uso de Flast cart sirvió como un soporte visual que facilitó el desarrollo narrativo y la construcción de ideas.

Con la dinámica de “el rincón de los cuentos” Se dispuso el mismo escenario con una mayor cantidad de cuentos y libros de diferentes , tamaños, colores, personaje, de fantasía, novela, de images etc..

"Rincón de libros". Descripción: En esta ocasión se dispuso un espacio en el patio donde se organizaron diversos libros de diferentes géneros y temáticas, permitiendo que los estudiantes exploraran y eligieran libremente los textos que más les interesaban. Durante la actividad, los niños y niñas tuvieron un tiempo de 30 minutos destinado para leer y observar de manera

individual el libro elegido. Al finalizar la lectura, se les pidió que realizaran un dibujo relacionado con lo que habían leído o lo que más les llamó la atención del texto o imágenes vistas. Posteriormente, cada estudiante expuso oralmente su dibujo y lo que había entendido del libro, describiendo la historia, los personajes o los mensajes que habían percibido del libro.

Resultados. En esta ocasión se observó que los estudiantes lograron conectar más con los textos, al tener la libertad de elegir lo que más les interesaba. Esto incrementó su motivación por leer y mejoró su capacidad para interpretar y comprender el contenido. La mayoría de los estudiantes demostró en esta ocasión una mejor retención de detalles y una mayor facilidad para explicar los elementos principales de las historias mediante el dibujo y la explicación oral. Durante las exposiciones, los estudiantes mostraron autenticidad y avance significativo en su habilidad para hablar en público o delante de sus mismos compañeros. La relación entre el dibujo y la exposición oral facilitó la expresión de ideas, permitiendo que los estudiantes desarrollaran narraciones claras y coherentes.

Con respecto a la actividad de “Bingo silábico” se mejoró con la dinámica Bingo de palabras. Descripción: Se implementó con el fin de fortalecer divertidamente la construcción de textos, la conciencia fonológica y la ortografía. El juego consistió en que cada estudiante recibiera una tarjeta con palabras incompletas o sílabas dispersas, y a medida que se iban diciendo palabras en voz alta, los niños y niñas debían completarlas en sus tarjetas formando correctamente las palabras. Una vez completada la palabra, podían marcarla en su tarjeta de bingo y gritar para obtener un premio. Después de formar las palabras, se pedía a los estudiantes construir oraciones con ellas y como paso final, redactar textos coherentes utilizando las palabras que habían marcado durante el juego de bingo. La dinámica fue diseñada para combinar el juego con el aprendizaje de manera interactiva.

Resultados. En la actividad se evidencia el perfecto reconocimiento de los sonidos de las letras y su correcta combinación para formar palabras. Los estudiantes demostraron una mejora significativa en la segmentación de las sílabas y en la identificación de los sonidos correspondientes a cada fonema. Aquellos que al principio presentaban dificultades para unir sílabas lograron hacerlo de manera más rápida y precisa a medida que avanzaba el juego. A través de la repetición y el enfoque en la construcción correcta de palabras, se observó una notable mejora en la ortografía de los estudiantes. Palabras que al inicio del proyecto las escribían con errores frecuentes, en esta fase fueron corregidas y aprendidas, el juego sirvió para consolidar reglas ortográficas básicas de una forma lúdica. Los estudiantes demostraron mayor fluidez en la redacción de oraciones coherentes y, al ser una actividad enmarcada dentro de un juego, mostraron mayor entusiasmo al momento de escribir y generarse una competencia entre compañeros de aula.

### Figura 6

*Creación a partir de dictados con imágenes*



*Fuente.* Tomada de los productos elaborados por los niños

**Figura 7***Bingo de palabras*

*Fuente.* Autoría propia

Al finalizar la implementación de los juegos, estrategias y planeaciones pedagógicas diseñadas, se observó una mejora significativa en las habilidades lectoescritoras de los niños y las niñas. Lograron realizar una lectura más fluida, reduciendo la necesidad de repetir el texto para su comprensión. Su nivel de comprensión lectora aumentó, permitiéndoles interpretar de manera más precisa y frecuente el significado de palabras desconocidas, lo anterior en las lecturas de cuentos e historias en voz alta.

En los talleres y actividades implementados, comenzaron a escribir frases y oraciones completas con mayor confianza y coherencia. Asimismo, la conciencia fonológica mostró un avance notable, ya que los niños y las niñas empezaron a reconocer y utilizar adecuadamente los

sonidos del lenguaje (fonemas), así como a combinarlos para formar palabras de manera más efectiva.

En cuanto a la expresión oral, los participantes superaron su pánico escénico y mostraron mayor disposición a intervenir en público, leyendo sus creaciones escriturales y expresando sus opiniones con mayor seguridad. Estas mejoras fueron el resultado de un enfoque lúdico que promovió su desarrollo de manera natural y motivadora.

## Conclusiones

En conclusión, la implementación del juego como método de enseñanza demostró ser un enfoque altamente eficaz para potenciar las habilidades lectoescritoras en los niños y las niñas de la Vereda Alto Charco, Municipio de Sibaté, Cundinamarca. Este proyecto aplicado ha revelado que el juego no solo estimula el interés y la motivación por la lectura y la escritura, sino que también fortalece habilidades cognitivas, emocionales y sociales que son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Al incorporar dinámicas lúdicas en el proceso educativo, se promueve un ambiente de aprendizaje activo y colaborativo que respeta las características y necesidades del grupo poblacional. Es crucial que los educadores continúen explorando y formalizando el uso del juego en sus prácticas pedagógicas, garantizando que cada actividad cumpla con un propósito educativo claro y accesible para todos. Este enfoque no solo permite que los niños y las niñas se conviertan en lectores y escritores competentes, sino que también contribuye a su formación como individuos creativos, críticos y comprometidos con su entorno, asegurando un exitoso proyecto de vida.

El juego demostró en el proyecto ser un método efectivo para evaluar el nivel y fortalecer las habilidades lectoescritoras, porque crea un entorno relajado, motivador, para que los niños y las niñas puedan expresarse libremente, mostrar sus habilidades y conocimientos de manera espontánea. El uso del juego también permitió a los maestros ver de cerca las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante, lo que les dio una idea de cómo abordar las necesidades de cada uno.

El juego, cuando se utiliza de manera reflexiva y planificada, es una herramienta poderosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas. Además de fomentar el desarrollo cognitivo, emocional y social, el juego permite que los niños aprendan en un ambiente

seguro y motivador. Sin embargo, es necesario que los docentes adopten una postura crítica y reflexiva frente al uso del juego, asegurando que cada actividad lúdica esté alineada con los objetivos pedagógicos y que sea inclusiva para todos los estudiantes.

## Recomendaciones

De acuerdo a lo aprendido y vivido en el desarrollo del proyecto el juego como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades lectoescritoras en niños y las niñas de la Vereda Alto Charco del Municipio de Sibaté Cundinamarca, se recomienda la implementación del juego como método de enseñanza en las aulas escolares que ha demostrado ser una estrategia eficiente y generosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin importar la edad de los estudiantes, el juego permite es espacio donde se combinan el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños y las niñas, cediendo a un aprendizaje significativo, activo y motivador de los estudiantes.

El juego es una estrategia universal que es recomendable aplicar en varias etapas de la vida, no solo en las primeras etapas educativas, adaptando las actividades según la edad, los intereses y las formas de aprender de cada curso, grupo o habilidad del estudiante. Para resumir todos los aportes del juego como método de enseñanza y fortalecimiento de habilidades, en especial las lecto escriturales, se puede destacar que fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, estimula la creatividad, incentiva el aprendizaje colaborativo, permite a los estudiantes interactuar activamente en su proceso educativo, en lugar de recibir pasivamente la información con metodologías tradicionales.

En este sentido, los maestros, educadores o docentes deben integrar actividades lúdicas que promuevan tanto el desarrollo de habilidades cognitivas, como la lectura, la escritura y las habilidades socioemocionales. Por ello, se sugiere la innovación en la planeación pedagógica; evolucionando hacia un enfoque que integre experiencias significativas, llamativas e interesantes para los estudiantes, utilizando el juego como un medio para conectar los contenidos curriculares con los intereses individuales y colectivos de los niños y las niñas en entorno escolar.

En la incorporación de dinámicas interactivas, la creación de entornos de aprendizaje donde los estudiantes exploran, experimenta y construyen su conocimiento a partir de la acción; se promueven las experiencias significativas y personalizadas según las características de la población objeto. Es crucial que las experiencias de aprendizaje a través del juego sean significativas para los estudiantes, es decir, que se relacionen con su realidad y contexto cultural, social, económico y familiar.

Diferenciar las estrategias según los estilos de aprendizaje de los estudiantes, permite que aprendan de la misma manera. Algunos podrían beneficiarse más de actividades visuales, mientras que otros preferirán los juegos de roles o dinámicas que incluyan movimiento y cooperación. En la incorporación del juego como método de enseñanza se contribuye al desarrollo de una amplia gama de competencias fundamentales, como lectoras y escritoras ya que, a través del juego basados en palabras, lectura de pistas o creación de historias, los niños y las niñas desarrollan habilidades de comprensión lectora, escritura creativa, conciencia fonológica y expresión oral.

En síntesis, se recomienda el juego como método de enseñanza supone reconocer su valor pedagógico como una herramienta dinámica, flexible y universal. Al incorporar actividades lúdicas en el aula, los docentes no solo innovan en su práctica, sino que también crean un entorno más motivador y significativo para los estudiantes. La innovación en la planeación pedagógica debe centrarse en las experiencias interactivas, que promuevan la libertad, la creatividad y el pensamiento crítico, favoreciendo un aprendizaje integral y sostenible en el tiempo. Es importante que el juego esté en el corazón del proceso educativo, ajustándose a las necesidades, intereses y formas de aprender de los estudiantes, garantizando así una educación de calidad.

### Referencias Bibliográficas

- Acevedo M., L. T., Gómez, V., M. V., Ortega A., J. M., Valencia R., M. del P., & Villa C., L. F. (2020). La lúdica como mediadora del aprendizaje para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia. *Ciencia y Academia*, (1), 96-104.  
<https://doi.org/10.21501/2744838X.3738>
- Alcedo S., Y. A. (2019). La lúdica y el juego: revisión crítica para su aplicación en la enseñanza del inglés. *Revista Digital de Historia de la Educación*. 22, 88-107. <https://goo.su/XQSm>
- Anasi, J. (2022). Actividad física y la inteligencia corporal kinestésica: una revisión sistemática. *GADE: Revista Científica*, 2(3), 21-39. <https://acortar.link/kqVPGGr>
- Becerra M., L.N. (2024). *Estrategias innovadoras para la lecto - escritura*. [Tesis de Pregrado, Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador]. <https://acortar.link/ErnvnY>
- Carbajal V., J. K., Salazar F., M. del R., & Cadenillas A., V. (2022). Incidencia de la procrastinación en la autoeficacia académica de estudiantes en tiempos de COVID-19. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(22), 194–202.  
<https://acortar.link/XqJBKs>
- Caroin C., A. F. (2023). Estrategias para Favorecer y Fortalecer la Lectoescritura en Alumnos de Primer Grado de Educación Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 7(5), 8485-8498. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.842](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.842)
- Contreras M., S. F. (2021). La comprensión lectora para el éxito escolar. *Dominio de las Ciencias*. 7(3), 61-81. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.1982>
- Costa, V. (2018). Fenomenología y educación. Sigüeme.

- Cuellar M., G. B. (2019). *Estrategias didácticas para potenciar los niveles de lectura y la comprensión lectora en los niños*. [Tesis de doctorado, Universidad UMECIT, Panamá]  
<https://acortar.link/zOM4O2>
- Fleer, M. (2023). The role of imagination in science education in the early years under the conditions of a Conceptual PlayWorld. *Learning, Culture and Social Interaction*, 42, 100753. <https://acortar.link/etA5Iv>
- Flores C., V. (2023). *Estrategia didáctica para desarrollar competencias socioemocionales en estudiantes del curso de pediatría de medicina humana de una universidad nacional de Lima*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Perú]  
<https://acortar.link/7InCza>
- Gallegos M. S. L. (2024). Las experiencias de aprendizaje en la primera infancia y su influencia en el desarrollo social. *Revista Emergentes*. 4 (1), 12–21.  
<https://doi.org/10.60112/erc.v4i1.86>
- Gamba, R. V., & Ramírez, S. U. (2024). Redes Sociales y el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en los Adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 3426-3442. <https://acortar.link/IyvugB>
- Giraldo B., K. V. & Tabarez S., S.V. (2023). Estrategia pedagógica de aprendizaje a través del juego como promotora del desarrollo cognitivo en niños y niñas de 2 a 3 años. [Tesis de Pregrado, Institución Universitaria Antonio José Camacho, Colombia]  
<https://acortar.link/aIs55X>
- Gómez S., M. E. (2021). *Propuesta de innovación educativa. El vínculo en el aula: base para el aprendizaje*. [Tesis de Pregrado, Universidad Pontificia Comillas, España]  
<https://acortar.link/pipMGB>

- Gómez, M., & Ruiz, J. (2020). *El impacto del juego en el aprendizaje infantil*. Editorial Pedagógica.
- González G., X., Chao R., C., & Patiño D., H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233-269.  
<https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Gutiérrez R., P., & Gómez N., V. (2020). De la diversión a la transformación. Movilidad de creencias mediante metodología Lego® Serious Play®. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 11(1), 103-133. <https://acortar.link/sj6N4t>
- Heidegger, M. (2003). Mi camino en la fenomenología. En: Tiempo y ser. Tecnos
- Hernández B., R., & Moreno C., S. M. (2021). El aprendizaje basado en problemas: una propuesta de cualificación docente. *Praxis & Saber*, 12(31), 36-51  
<https://acortar.link/ljvEEs>
- Huarancca R., D. & Villafuerte A., C.A. (2023). Importancia de la inteligencia emocional en la resiliencia de estudiantes y docentes. *Revista de Climatología*. 23, 2930-2938  
<https://acortar.link/en7AMs>
- Husserl, E. (2013). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro primero: introducción general a la fenomenología pura*, Refundición integral de la traducción de José Gaos por Antonio Ziri6n Quijano. FCE/UNAM: México.  
<https://acortar.link/OIWQfW>
- Kruger, L.J., Rodgers, R.F., Long, S.J. & Lowy, A.S (2018). ¿Entrevistas individuales o grupos de discusi6n? Formato de entrevista y autorrevelaci6n de las mujeres. *Revista*

*internacional de metodología de investigación social*, 22 (3), 245–255.

<https://doi.org/10.1080/13645579.2018.1518857>

Lagla Ch., R. X., Martínez G., L. P., González A., E. E., & Cerna S., A. V. (2023). Las estrategias pedagógicas innovadoras: un análisis crítico en la formación docente. *Polo del Conocimiento*, 8(11), 320-337. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i11.6211>

López O., V.P. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador]  
<https://goo.su/vws1T9x>

Martínez, E. (2024). Desarrollo físico e intelectual de 6 a 12 años. MAPFRE.  
<https://lc.cx/ZqQ9RD>

Mexquitic M., M. (. (2023). *Estrategias didácticas para fortalecer la lectura y escritura en alumnos de tercer grado de educación primaria*. [Tesis de Pregrado, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, México].  
<https://acortar.link/Xss4ZU>

Monteagudo, C. (2012). Actitud fenomenológica y actitud hermenéutica en la racionalidad dialógica y ecuménica de Hans-Georg Gadamer. *Summa Humanitatis*, 1(1).  
<https://acortar.link/umjRtx>

Moreno, C. M., Álvarez H., G., Hurtado V., J. G., Ibarra P., É. N., & Domínguez G., M. T. (2020). Prácticas parentales de alimentación y actividad física, y su asociación con el exceso de peso en niños entre 6 a 10 años. *Acta Pediátrica de México*, 41(1), 11-20.  
<https://www.medigraphic.com/pdfs/actpedmex/apm-2020/apm201b.pdf>

- Paredes B., E.E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*  
*Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales.*  
[Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador] <https://lc.cx/zZujHb>
- Paredes, M. S., & Jiménez, O. C. S. (2021). Clima organizacional y desempeño docente en la institución educativa N° 7088 “Vicealmirante Gerónimo Cafferata Marazzi”,  
*Igobernanza*, 4(14), 78-115. <https://acortar.link/rm8pAV>
- Peralta S., M.F. (2021). *Narrativa transmedia: herramienta para la comprensión lectora.* [Tesis de Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional, Colombia]. <https://acortar.link/PYibvF>
- Piaget, J. (2003). *El nacimiento de la inteligencia en el niño.* Paidós. <https://n9.cl/nrfph>
- Pimienta P., M. M. (2020). *Educación en la vida: manera de enseñar y aprender en la familia wayuu de La Guajira colombiana* [Tesis de doctorado, Universidad de La Guajira, Colombia] <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/358>
- Putton, G. M. & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. 11 (05), 114 y 125 <https://acortar.link/fac34U>
- Ramos C., V. E., & Herrera L., V. H. (2024). Aplicación del método fonético para la enseñanza interactiva de la lecto-escritura en niños de segundo grado de básica. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(2), 4287-4304. <https://goo.su/4mwulS>
- Rizo de L., R. (2015). *La agonía de la razón: Reflexiones desde la fenomenología práctica.* Editorial Siglo XXI. <https://goo.su/jH0tg>
- Smith, D. D. L., & Hooker, S. C. R. (2021). El may pole en la memoria de los portadores culturales creoles de Puerto Cabezas, Región Autónoma de la Costa Caribe Norte de Nicaragua. *Revista Universitaria del Caribe*, 27(02), 92-100 [https://lc.cx/FsO\\_wJ](https://lc.cx/FsO_wJ)

- Solano, K. Z., & Cabrera, X. C. (2018). Lúdica en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria. *Revista Científica Epistemia*, 2(2), 57-64. <https://goo.su/zosCO>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://n9.cl/8r4n>
- Vargas A., S. L., Castro, A., & Carrión, M. (2023). Estrategias pedagógicas de lectoescritura implementadas en la básica primaria en América Latina: Revisión de la literatura. *Saber Ser*, 1(1), 75-88. <https://doi.org/10.35997/saberser.v1i1.3>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo