

El juego didáctico como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en 10 niños y niñas de 6 a 7 años del Barrio Simón Bolívar, ubicado en Ocaña, Norte de Santander

Loraine Yineth Bayona Forero

Yorlibeth López Ascanio

Asesor

Silvia Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo fortalecer la comprensión lectora en 10 niños y niñas de 6 a 7 años del Barrio Simón Bolívar, Ocaña, Norte de Santander, mediante el uso de juegos didácticos como herramienta pedagógica. Para lograr este propósito, la investigación se desarrolló entre septiembre y diciembre de 2024, siguiendo una secuencia didáctica orientada por el juego. En este proceso, se llevaron a cabo actividades como la dramatización de cuentos y un rally literario, diseñadas para captar el interés de los estudiantes, promoviendo así su participación activa en el proceso de lectura. Desde el punto de vista metodológico, la propuesta se enfocó en explorar los intereses individuales de los niños y adaptar las estrategias pedagógicas a sus ritmos de aprendizaje, con el fin de fomentar competencias clave en lectura dentro de un entorno lúdico. Como resultado, no solo se evidenció una mejora significativa en la comprensión lectora, sino también en habilidades socioemocionales y comunicativas. Además, la combinación de reflexión grupal y evaluación lúdica permitió consolidar los aprendizajes de manera efectiva y significativa. En conclusión, la integración de juegos didácticos no solo facilitó el desarrollo de competencias lectoras, sino que también contribuyó a crear un ambiente de aprendizaje motivador y significativo. Esto demuestra la importancia de implementar metodologías lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura, ya que estas estrategias fomentan la motivación e involucran activamente a los estudiantes en su proceso educativo, garantizando un aprendizaje más enriquecedor.

Palabras clave: Juego, lectura, motivación, aprendizaje, competencia.

Abstract

This study aims to strengthen reading comprehension in 10 children aged 6 to 7 from the Simón Bolívar neighborhood in Ocaña, Norte de Santander, through the use of educational games as a pedagogical tool. To achieve this goal, the research was conducted between September and December 2024, following a game-oriented didactic sequence. Activities such as storytelling dramatization and a literary rally were implemented to capture students' interest, thus promoting their active participation in the reading process. From a methodological perspective, the proposal focused on exploring the children's individual interests and adapting pedagogical strategies to their learning rhythms, aiming to foster key reading skills within a playful environment. As a result, the study evidenced not only significant improvements in reading comprehension but also in socio-emotional and communication skills. Moreover, the combination of group reflection and playful evaluation effectively consolidated meaningful learning outcomes. In conclusion, the integration of educational games not only facilitated the development of reading competencies but also contributed to creating a motivating and meaningful learning environment. This demonstrates the importance of implementing playful methodologies in literacy education, as these strategies foster motivation and actively engage students in their educational process, ensuring a more enriching learning experience.

Keywords: Play, reading, motivation, learning, competence.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	15
Objetivos.....	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos.....	16
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	17
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	20
Planeación Didáctica.....	24
Enfoque Didáctico	27
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones.....	36
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i>	40
---	----

Introducción

En el Barrio Simón Bolívar, ubicado en Ocaña, Norte de Santander, se enfrenta un desafío significativo en la enseñanza de la lectoescritura con un grupo de 10 niños y niñas de 6 a 7 años. Este entorno urbano, caracterizado por una población mestiza y diversas influencias culturales y sociales, presenta dificultades particularmente en el desarrollo de la comprensión lectora. La falta de interés de los estudiantes hacia las actividades tradicionales de lectura, sumada al limitado apoyo familiar para reforzar estos hábitos en casa, ha resultado en una disminución en la capacidad de los niños para interpretar y entender los textos. Según los Estándares Básicos de Competencias del Ministerio de Educación Nacional MEN (2006) la comprensión lectora es una habilidad clave que debe desarrollarse desde los primeros años escolares, ya que permite a los estudiantes no solo decodificar palabras, sino también interactuar críticamente con el contenido. La falta de motivación y la atención dispersa en las actividades de lectura agravan esta problemática, afectando el progreso en esta competencia esencial.

Para abordar el problema de la comprensión lectora, la propuesta pedagógica se enfocó en fortalecer la motivación de los niños y niñas mediante el diseño e implementación de juegos didácticos que buscaron transformar las prácticas tradicionales de enseñanza. El objetivo principal es aumentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su disposición hacia el aprendizaje de la lectura; este enfoque interviene directamente en la falta de interés observada, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo. Aunque los resultados podrían requerir un seguimiento a mayor plazo, se espera que las estrategias lúdicas hallan generado un impacto positivo visible durante su desarrollo.

En este contexto, la justificación de la propuesta se basó en la necesidad de implementar estrategias didácticas que, más allá de ser juegos, estuvieran diseñadas intencionalmente para

conectar con los intereses de los niños y niñas en esta etapa de aprendizaje, facilitando el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras. Según la teoría de Piaget y Inhelder (1997) sobre el desarrollo cognitivo infantil, el juego tiene un papel crucial durante la etapa preoperacional, ya que es la principal forma en que los niños construyen conocimiento y desarrollan sus capacidades cognitivas. Asimismo, Díaz (2006) resalta que la motivación es un factor esencial para el aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes integraran nuevos conocimientos a través de experiencias que les resulten relevantes y gratificantes. En este sentido, el juego didáctico no solo captaba el interés de los niños, sino que también les ofrecía una experiencia de aprendizaje estructurada que fomentaba tanto la motivación como el desarrollo de habilidades de manera efectiva.

De este modo, Meneses et al. (2001) también argumentan que el juego es un medio esencial para el aprendizaje infantil, permitiendo a los niños y niñas explorar conceptos y desarrollar habilidades de manera natural y efectiva. Por lo tanto, al integrar el juego didáctico en el proceso educativo, se buscó aprovechar la curiosidad innata de los niños y transformar la lectoescritura en una actividad lúdica y significativa. Este enfoque estuvo respaldado por estudios previos que demostraron que el aprendizaje lúdico no solo mejoraba el interés de los estudiantes, sino que también facilitaba la adquisición de habilidades fundamentales, tales como la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras y sonidos, y la comprensión lectora. Vygotsky (1979) destaca que el juego es una forma de actividad en la que los niños se apropian de los conocimientos de manera activa y creativa.

En línea con esta propuesta, se diseñó una secuencia didáctica que incluyó diversas actividades centradas en la comprensión lectora, desde juegos interactivos hasta ejercicios de dramatización. Estas actividades buscaron fomentar la participación activa de los estudiantes y

captar su atención, ajustándose a sus ritmos y estilos de aprendizaje. Cada actividad fue diseñada para desarrollar competencias comunicativas esenciales en lectoescritura, de acuerdo con los Estándares Básicos de Competencias (MEN, 2016).

El uso de metodologías activas y lúdicas fomentó un entorno de aprendizaje que despertó la motivación y el interés de los niños, permitiéndoles participar de manera dinámica. A la vez, el considerar los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje garantizó una atención a la diversidad del alumnado, brindando a todos los estudiantes la oportunidad de desarrollar sus competencias de manera equitativa. La incorporación de enfoques creativos, como narraciones y juegos de palabras, hizo que el aprendizaje fuera significativo y relevante, estableciendo conexiones directas entre los conocimientos adquiridos y el contexto personal de cada estudiante. De esta manera, al promover la participación activa y ofrecer experiencias variadas y enriquecedoras, se facilitó un proceso educativo más efectivo, alineado con los principios de los Estándares Básicos de Competencias (MEN, 2016) que no solo buscan la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo integral de habilidades para la vida académica y personal.

En conclusión, esta propuesta tuvo una importancia significativa, ya que transformó el enfoque pedagógico hacia la lectoescritura. Al integrar el juego didáctico, no solo se logró mejorar las destrezas alfabetizadoras de los estudiantes, sino también fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje en general. Además, este enfoque no solo benefició a los estudiantes en su desarrollo académico, sino que también puede servir como modelo para otras prácticas pedagógicas en contextos similares.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El diagnóstico realizado en el Barrio Simón Bolívar, ubicado en Ocaña, Norte de Santander, revela que la población está conformada por 10 niños de 6 a 7 años, provenientes de una zona urbana con un trasfondo mestizo. Este análisis tiene como objetivo identificar las características esenciales del grupo para orientar de manera efectiva las actividades de aprendizaje y evaluación.

En cuanto al contexto escolar, las instituciones educativas ofrecen un ambiente propicio para el desarrollo integral de los niños, las aulas están diseñadas para promover el aprendizaje a través del juego y la exploración, lo que facilita una enseñanza activa y dinámica. Sin embargo, se ha observado una baja motivación de los niños y niñas hacia las actividades relacionadas con la lectoescritura, lo cual limita su participación en estas áreas fundamentales (lectura y escritura). Aunque las actividades pedagógicas se enfocan en el crecimiento personal y académico, es evidente que se necesita una estrategia más atractiva y lúdica para fomentar el interés en la lectura y escritura.

En el contexto familiar, se observó que la mayoría de los niños y niñas provienen de hogares nucleares en los que ambos padres trabajan. Aunque las familias están interesadas en el desarrollo de sus hijos, algunas enfrentan dificultades para dedicar tiempo de calidad, lo que podría estar afectando también el desarrollo de hábitos de lectura en casa.

El entorno sociocultural desempeña un papel fundamental en el aprendizaje de los niños. Al vivir en una zona urbana de población mestiza, los estudiantes están expuestos a una combinación de costumbres urbanas y rurales, mientras que la tecnología y los medios digitales forman parte integral de su vida diaria. Esta constante exposición a lo digital influye en su manera de interactuar y procesar información, lo que impacta directamente en su interés por la

lectura y escritura (Preferencia por lo visual y lo inmediato y menos interacción con textos físico).

En términos de desarrollo integral, los niños presentan un progreso cognitivo acorde a su edad, ubicándose en la etapa preoperacional, donde el pensamiento simbólico y el desarrollo del lenguaje comienzan a consolidarse. Según Piaget y Inhelder (1997) en esta etapa el niño comienza a utilizar símbolos para representar objetos y eventos de manera más compleja, lo que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con el lenguaje. Sin embargo, la baja motivación por las destrezas alfabetizadoras sugiere la urgencia de emplear enfoques más dinámicos que conecten con sus intereses actuales.

En el aspecto social, están en pleno proceso de aprendizaje sobre las relaciones interpersonales, formando amistades y asimilando reglas básicas de convivencia. Este contexto brinda una excelente oportunidad para integrar juegos didácticos que, además de fomentar la colaboración, impulsen el desarrollo de la lectoescritura de manera lúdica y efectiva.

Físicamente, los niños y niñas están en una etapa de crecimiento constante, lo que se manifiesta en su energía y movimiento; su motricidad gruesa está bien desarrollada, mientras que la motricidad fina, esencial para la escritura, está en proceso de perfeccionamiento. Este es otro aspecto que resalta la importancia de usar el juego didáctico como una herramienta clave para motivar el aprendizaje de la escritura a través de actividades que fortalezcan la motricidad fina de manera entretenida. De acuerdo con Piaget y Inhelder (1997) los niños en esta etapa se encuentran en la transición entre el pensamiento preoperacional y las operaciones concretas, donde el juego permite desarrollar tanto habilidades motoras como cognitivas. Por su parte, Vygotsky (2000) destaca que el juego fomenta el desarrollo en la zona de desarrollo próximo (ZDP), lo que facilita que los niños perfeccionen nuevas habilidades motrices con el apoyo de

adultos o compañeros más experimentados. De este modo, el juego didáctico se convierte en una estrategia fundamental para mejorar la motricidad fina y promover el aprendizaje de la escritura de manera lúdica.

Respecto a los procesos de aprendizaje, los niños cuentan con saberes previos relacionados con el reconocimiento de colores, formas y algunos números, además de la identificación de letras iniciales. Muchos de ellos están familiarizados con las rutinas escolares preescolares y muestran una disposición positiva hacia el aprendizaje en general, pero la falta de interés en la lectoescritura se ha convertido en un obstáculo; se observan diferencias en los estilos y ritmos de aprendizaje, lo que refuerza la necesidad de adaptar las actividades pedagógicas, en este caso con el uso de juegos didácticos que puedan despertar su curiosidad por la lectura y la escritura.

Como estrategia para enfrentar esta situación, se propone integrar el juego didáctico en las actividades relacionadas con la lectoescritura, este enfoque permitirá a los niños aprender de manera divertida y significativa, favoreciendo su desarrollo cognitivo y emocional. A través de juegos que involucren letras, sonidos, palabras y frases simples, se busca que los niños y niñas comiencen a ver la lectura y escritura como una actividad atractiva. Al integrar el movimiento, la creatividad y la colaboración, el juego didáctico facilitará que los niños desarrollen sus habilidades de lectoescritura mientras disfrutan de la experiencia.

El problema del bajo interés en la lectura y la escritura ha sido abordado desde diversas perspectivas teóricas. En esta etapa, los niños deben ser estimulados de manera creativa para que puedan interiorizar conceptos fundamentales como la lectoescritura. Sin embargo, en muchos contextos educativos, la enseñanza de la lectura y escritura sigue un enfoque tradicional que

puede no resultar motivador ni atractivo para los más pequeños, limitando su participación activa en este proceso.

En el diagnóstico realizado en el Barrio Simón Bolívar, en Ocaña, Norte de Santander, se observó que, a pesar de contar con entornos favorables para el aprendizaje lúdico, los estudiantes muestran poco interés en el desarrollo de habilidades básicas de lectura y escritura. Este desinterés se relaciona con las metodologías monótonas implementadas por los docentes, lo que limita el entusiasmo de los niños para participar activamente en las actividades. Para abordar esta situación, se propone una intervención pedagógica centrada en juegos didácticos, con el objetivo de transformar las prácticas de enseñanza y crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador.

Desde los Estándares Básicos de Competencias (EBC) del Ministerio de Educación Nacional MEN (2016) se subraya la importancia de desarrollar competencias comunicativas desde edades tempranas, haciendo uso de estrategias pedagógicas lúdicas y activas que conecten con los intereses y realidades de los niños. El juego didáctico y actividades multisensoriales (Juegos de sonido, lectura en voz alta, pintura, manualidades...) pueden ser herramientas clave para motivar a los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura, porque facilitan el aprendizaje y mejoran la retención de información, al ser dinámicas y adaptables, fomentan la participación activa y la motivación de los estudiantes, haciéndolas herramientas efectivas en la enseñanza. Además, se propone un acompañamiento personalizado que responda a las características individuales de cada estudiante, con el fin de cerrar la brecha entre las metodologías utilizadas y las necesidades reales de los niños, asegurando un aprendizaje significativo y atractivo que fortalezca sus habilidades de lectura y escritura.

La situación se ve afectada por el contexto sociocultural en el que los niños están inmersos, al estar expuestos a un entorno urbano donde la tecnología y los medios digitales forman parte de su vida cotidiana, los métodos clásicos de enseñanza de la lectoescritura pueden parecerles poco dinámicos o atractivos en comparación con otros estímulos más visuales e interactivos, esto crea una desconexión entre las experiencias de aprendizaje tradicionales y los atractivos digitales, lo que puede hacer que las actividades de lectoescritura resulten menos emocionantes o relevantes. Además, en algunos hogares, las familias no cuentan con el tiempo necesario para reforzar el hábito de la lectura en casa, lo que limita el interés de los niños y niñas en esta área, sin un entorno que apoye la lectura tanto en la escuela como en el hogar, es probable que los niños no desarrollen hábitos sólidos de lectura, afectando a largo plazo su rendimiento académico y su capacidad para disfrutar del aprendizaje.

Este problema no solo impacta el desarrollo de competencias básicas en lectura, como el reconocimiento de letras y sonidos, la decodificación de palabras, la comprensión de textos sencillos y la identificación de secuencias de eventos; y en escritura, como la formación de letras y palabras, la escritura bajo dictado, la redacción de oraciones simples y la creación de textos cortos (MEN, 2016). También tiene implicaciones a largo plazo en el rendimiento académico general y en la autoestima de los estudiantes, los niños que no adquieren habilidades de lectoescritura a temprana edad suelen enfrentar mayores dificultades en su vida escolar, lo que a menudo se traduce en frustración y una menor disposición para aprender. Según Vygotsky (1979) las habilidades lingüísticas y cognitivas que se desarrollan en los primeros años no solo son necesarias para el éxito académico, sino que también son la base para la participación activa en el aprendizaje.

Frente a esta situación, es necesario plantear soluciones pedagógicas que permitan captar el interés de los niños en la lectoescritura. El juego didáctico, entendido como una herramienta que integra el aprendizaje con actividades lúdicas y creativas, se presenta como una estrategia clave para abordar este problema. Al incorporar juegos interactivos que involucren letras, palabras y sonidos, se puede estimular de manera significativa la curiosidad de los niños, haciendo que vean la lectura y escritura como actividades entretenidas y relevantes para su vida cotidiana.

La propuesta de intervención busco no solo mejorar el interés hacia las actividades de lectoescritura, sino también crear un entorno de aprendizaje más integral en el que se tomen en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes. Involucrar a los docentes, padres y cuidadores en este proceso será fundamental para garantizar que los niños reciban un apoyo constante y coherente, tanto en el aula como en el hogar, para desarrollar estas competencias básicas desde temprana edad.

Pregunta de Investigación

¿Cómo, desde el diseño de una secuencia didáctica orientada por el juego, potencia la comprensión lectora con 10 niños y niñas en edades comprendidas entre los 6 a 7 años, del barrio Simón Bolívar ubicado en Ocaña, Norte de Santander durante los meses de septiembre a diciembre del año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una secuencia didáctica orientada por el juego, que potencie la comprensión lectora con 10 niños y niñas en edades comprendidas entre los 6 a 7 años, del barrio Simón Bolívar ubicado en Ocaña, Norte de Santander durante los meses de septiembre a diciembre del año 2024.

Objetivos Específicos

Explorar diferentes situaciones que movilicen el aprendizaje y aquellos juegos que fomentan el interés por la lectura y escritura con los niños y las niñas objeto de esta propuesta.

Diseñar una secuencia didáctica que tenga en cuenta los intereses de los niños y las niñas objeto de esta propuesta, que promueva la participación y el interés por la comprensión lectora.

Evaluar las habilidades de comprensión lectora de la población objeto de esta propuesta a partir de la implementación de la secuencia didáctica.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica basada en el uso del juego didáctico para fortalecer la motivación por la lectoescritura en niños y niñas de 6 a 7 años se fundamentó en un conjunto de aportes teóricos que no solo sustentan su enfoque metodológico, sino que también proporcionan un marco reflexivo para entender la investigación educativa desde la propia práctica. Al integrar conceptos de autores clave como Piaget y Inhelder (1997), Vygotsky (1979), Díaz (2006) y Pérez (2003), la propuesta no solo buscó mejorar las competencias académicas de los estudiantes, sino también contribuir a la transformación de la práctica pedagógica y los contextos en los que se desarrolló.

En primer lugar, Piaget y Inhelder (1997) sostiene que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. En su teoría del desarrollo, afirma que el juego es la actividad central en la niñez y constituye la herramienta clave para que los niños y niñas adquieran conocimiento. Desde esta perspectiva, el juego didáctico no solo promovió el aprendizaje de manera significativa, sino que también permitió a los niños explorar y apropiarse de conceptos fundamentales en un ambiente lúdico y natural, algo crucial en el proceso de lectoescritura. De este modo, la propuesta pedagógica se apoyó en el uso del juego para motivar a los niños a involucrarse activamente en el aprendizaje de la lectura y la escritura, transformando la percepción de estas actividades en algo accesible y atractivo.

Por otra parte, Vygotsky (1979) destaca la importancia del juego como una actividad social en la que los niños no solo desarrollan sus capacidades cognitivas, sino que también aprenden a interactuar dentro de su entorno cultural y social. Según este autor, el juego permite a los niños "avanzar hacia la internalización de conocimientos a través de la actividad simbólica y social" (Vygotsky, 1979, p. 35). En este contexto, el uso del juego didáctico en el aula no solo

impulsó el aprendizaje de la lectoescritura, sino que también fomentó la colaboración y socialización entre los estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje más participativo y comprometido.

Asimismo, Meneses y Monge (2001) refuerzan la idea de que el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje, destacando que permite a los niños explorar y desarrollar habilidades de manera natural. Según los autores, "El juego facilita la adquisición de conocimientos de una forma que respeta los ritmos individuales de cada niño" (Meneses y Monge, 2001, p. 121). Desde esta perspectiva, el uso del juego como estrategia didáctica no solo incrementó la motivación de los estudiantes, sino que también se adaptó a sus estilos de aprendizaje, contribuyendo a un proceso de lectoescritura más efectivo y personalizado.

Además, Díaz (2006) en su obra sobre estrategias docentes para un aprendizaje significativo, subraya la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. Según Díaz (2006) la motivación es fundamental para lograr un aprendizaje eficaz, ya que facilita la incorporación de conocimientos mediante experiencias que resultan significativas. En concordancia con este enfoque, la propuesta pedagógica utilizó el juego didáctico como una estrategia para incrementar la motivación de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje de la lectoescritura fuera más relevante y atractivo para ellos. Este enfoque aseguró que los niños se involucraran activamente en su proceso de aprendizaje, favoreciendo un desarrollo más profundo y sostenible.

Finalmente, Pérez (2003) ofrece una perspectiva crítica en su discusión acerca de la investigación sobre la práctica pedagógica. Según el autor, la investigación sobre la propia práctica tiene un "carácter político", en la medida en que implica una reflexión crítica sobre las estructuras de poder y los significados que circulan en el sistema educativo. En el contexto de

esta propuesta, la investigación sobre cómo el juego didáctico fortalece la motivación en la lectoescritura no solo busca mejorar las prácticas de enseñanza, sino que también cuestiona y reconfigura las dinámicas tradicionales de enseñanza, proponiendo un enfoque más inclusivo y participativo.

En consecuencia, este carácter político se manifestó en la capacidad de la investigación para transformar el aula en un espacio donde los estudiantes se apropiaron activamente de su aprendizaje y donde las metodologías didácticas tradicionales se revisaron a la luz de enfoques más dinámicos y centrados en el estudiante. Por lo tanto, la pregunta de investigación sobre cómo el juego didáctico fortaleció la motivación por el aprendizaje de la lectoescritura constituyó claramente una investigación sobre la práctica pedagógica, ya que se focalizó en transformar y mejorar una situación específica dentro del aula. Como señala Pérez (2003) este tipo de investigaciones no solo busca soluciones prácticas, sino que también explora nuevas formas de entender y transformar la práctica educativa desde una perspectiva crítica.

En conclusión, la propuesta pedagógica basada en el juego didáctico no solo tuvo el potencial de mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, sino que también contribuyó a la transformación de los diversos contextos educativos en los que se implementó. Al integrar una perspectiva crítica y reflexiva sobre la práctica pedagógica, esta propuesta buscó no solo motivar a los estudiantes, sino también desafiar y reconfigurar las dinámicas de poder y las prácticas de enseñanza tradicionales. De esta manera, la investigación se convirtió en un vehículo para el cambio tanto en el nivel individual de los estudiantes como en el nivel estructural del sistema educativo.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La planeación didáctica es un componente esencial en la educación, ya que permite estructurar de manera organizada y coherente las experiencias de aprendizaje, alineándolas con los objetivos pedagógicos y las necesidades de los estudiantes. En este marco, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y los Estándares Básicos de Competencias (EBC) desempeñan un papel fundamental en la fundamentación y desarrollo de cualquier propuesta pedagógica. A continuación, se explora su relevancia en la propuesta de investigación.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), son esenciales en la planeación didáctica al definir los aprendizajes mínimos que los estudiantes deben alcanzar a lo largo de su ciclo educativo, estos derechos garantizan una enseñanza equitativa y de calidad, asegurando que todos los estudiantes, sin importar su contexto socioeconómico o geográfico, accedan a los conocimientos fundamentales. Como indica el MEN (2016) los DBA actúan como guía para los docentes en la estructuración de sus clases, centradas en competencias clave que promueven el aprendizaje significativo.

De igual manera, los Estándares Básicos de Competencias proporcionan lineamientos claros sobre las habilidades que los estudiantes deben desarrollar para afrontar de manera efectiva los retos del entorno. Estos estándares buscan que los estudiantes "aprendan a usar el conocimiento de manera práctica y efectiva en su vida diaria, en el trabajo y en su rol como ciudadanos" (MEN, 2006, p. 15). En este sentido, los Estándares Básicos de Competencias complementan los DBA al establecer criterios para evaluar tanto el saber cómo el saber hacer de los estudiantes en situaciones concretas.

El enfoque por competencias, complementado por los DBA y los Estándares Básicos de Competencias, trasciende la simple transmisión de conocimientos teóricos al centrarse en el

desarrollo de habilidades que los estudiantes puedan aplicar en contextos reales. Así, el proceso educativo debe buscar que los estudiantes no solo adquieran conocimientos (saber), sino también habilidades prácticas (saber hacer) y valores (saber ser), este enfoque fomenta un aprendizaje significativo que prepara a los estudiantes para afrontar los desafíos del entorno.

En el contexto de la presente investigación, el enfoque por competencias resulta clave para diseñar estrategias didácticas que promuevan un aprendizaje integral y contextualizado; las actividades pedagógicas, alineadas con los DBA y los Estándares Básicos de Competencias, deben estar orientadas a movilizar conocimientos y habilidades en situaciones que requieran pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo colaborativo. De acuerdo con Medina y Tobón (2010), "la educación basada en competencias integra diversos saberes para enfrentar la complejidad del mundo actual" (p. 91), lo que resulta esencial para formar individuos capaces de adaptarse a los cambios y desafíos del siglo XXI.

La comprensión lectora es uno de los aspectos fundamentales en este enfoque, ya que no solo implica decodificar el texto, sino interactuar de manera profunda con él, como lo señala Solé (1998). Solé destaca que la comprensión lectora requiere enseñar a los estudiantes a utilizar estrategias como la planificación, la supervisión y la evaluación de su propio proceso de lectura, promoviendo un aprendizaje autónomo y significativo. Esta perspectiva es esencial para entender cómo los estudiantes desarrollan habilidades lectoras que trascienden la simple decodificación.

Asimismo, el juego didáctico es particularmente relevante para esta propuesta, ya que facilita el aprendizaje de manera divertida y accesible para los estudiantes. Al integrar dinámicas de juego en la secuencia didáctica, se busca no solo mejorar la comprensión lectora, sino también desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales, lo que contribuye a una formación integral. Vygotsky (1979) destaca que el juego es una forma de actividad donde los niños se

apropian de los conocimientos de manera activa y creativa, lo que respalda su inclusión en esta propuesta.

De este modo, en esta propuesta pedagógica, se promueve el aprendizaje por competencias mediante actividades que integran tanto el saber cómo el saber hacer y el saber ser. Por ejemplo, el diseño de una secuencia didáctica incluirá actividades de juego didáctico centradas en el desarrollo de la comprensión lectora, favoreciendo así un aprendizaje que conecte con los intereses de los estudiantes y fomente su participación activa. Este enfoque integral favorece la formación de individuos capaces de enfrentar los desafíos del entorno de manera ética, crítica y reflexiva.

Desde un enfoque reflexivo, se considera que la formación basada en competencias, apoyada en los DBA y los EBC, es crucial para mejorar la calidad educativa, pero debe ser aplicada dentro de un marco que contemple las diversas realidades de los estudiantes. Como señala Tobón (2010), "las competencias son un modelo, pero no la panacea para resolver todos los problemas educativos" (p. 23). En este sentido, la planeación didáctica debe ser crítica y contextualizada, permitiendo una adaptación a las necesidades del entorno educativo.

Finalmente, considero que la planeación didáctica, alineada con los DBA y los Estándares Básicos de Competencias, y la evaluación formativa son pilares de la práctica pedagógica. Desde la experiencia como docente, estas competencias son fundamentales para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad. Por ejemplo, la evaluación formativa me permite ajustar las estrategias en función de las necesidades de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje continuo y significativo.

En conclusión, la planeación didáctica basada en competencias y apoyada en los Derechos Básicos de Aprendizaje y los Estándares Básicos de Competencias es esencial para

fomentar una educación integral y de calidad. No obstante, como señala Tobón (2010) el enfoque por competencias no debe verse como la única solución a los problemas educativos, y es necesario complementarlo con otros elementos que aseguren un proceso educativo inclusivo y contextualizado.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló mediante acciones en calidad de una secuencia didáctica denominada “Lecturas y Juegos, la aventura comienza” para alcanzar el objetivo general de potenciar la comprensión lectora mediante el uso del juego lúdico con 10 niños y niñas de 6 a 7 años del barrio Simón Bolívar de Ocaña, Norte de Santander, durante los meses de septiembre a diciembre de 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas respondieron a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración al primer objetivo específico, que consistió en explorar diferentes situaciones que movilizaran el aprendizaje y aquellos juegos que fomentaran el interés por la lectura y escritura con los niños y las niñas objeto de esta propuesta, se estableció la actividad titulada descubriendo el placer de leer a través del juego, en la que se exploraron diferentes situaciones y juegos que movilizan el interés por la lectura. La actividad se estructuró de la siguiente manera:

En el inicio, se realizó un diálogo abierto con los niños sobre sus experiencias con la lectura, para identificar sus intereses y posibles dificultades. Durante el desarrollo, se fomentó la participación mediante preguntas que invitaron a los niños a proponer juegos que hicieran la lectura más entretenida. Todas las ideas se anotaron en la pizarra. En el cierre, los niños reflexionaron sobre los juegos propuestos, compartiendo sus pensamientos y promoviendo la autoevaluación y el pensamiento crítico. Como producto susceptible para el análisis, los niños elaboraron una lista de situaciones que causaban desinterés en la lectura y una lista de juegos sugeridos para fomentar el interés por la lectura y escritura.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico, consistente en diseñar una secuencia didáctica que tuviera en cuenta los intereses de los niños y las niñas objeto de esta

propuesta, y que promoviera la participación y el interés por la comprensión lectora, se estableció la actividad la aventura de los personajes en los cuentos, en la cual los niños dramatizaron secuencias narrativas de un cuento mediante el uso de elementos lúdicos, permitiendo la creación de un juego que involucraba a los personajes y las situaciones del relato. La actividad se estructuró de la siguiente manera.

En el momento de inicio, se recordaron los juegos propuestos previamente y los niños compartieron ideas sobre cómo los personajes de los cuentos podrían participar en esos juegos. Durante el desarrollo, se leyó un cuento en voz alta de forma expresiva y los niños, divididos en grupos, dramatizaron diferentes partes del cuento usando materiales lúdicos. En el cierre, los niños reflexionaron sobre cómo la dramatización mejoró su comprensión del cuento y compartieron sus partes favoritas del juego. Como producto susceptible para el análisis, se obtuvo la dramatización de la secuencia del cuento con el uso de juegos que reforzaron la comprensión de los eventos del relato y una reflexión grupal sobre el aprendizaje logrado.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, consistente en evaluar las habilidades de comprensión lectora de los niños y niñas, se llevó a cabo la actividad evaluando nuestra aventura lectora. En esta actividad, los niños organizaron secuencias narrativas a través de un juego con tarjetas que contenían imágenes y frases del cuento trabajado previamente y, como producto susceptible para el análisis, se obtuvo la organización correcta de las secuencias y la discusión grupal sobre la interpretación de la historia.

Es importante precisar que, dado que este estudio correspondió con una investigación en el área educativa, el diseño y la recuperación de la información se realizaron bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje mientras alcanzaban los siguientes resultados: desarrollo de la comprensión lectora, fomento del trabajo en equipo y

habilidades comunicativas, y promoción del análisis crítico mediante la evaluación y autoevaluación lúdica.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribió esta investigación correspondió al desarrollo de competencias, especialmente en el fortalecimiento de la comprensión lectora en 10 niños y niñas de 6 a 7 años del Barrio Simón Bolívar, ubicado en Ocaña, Norte de Santander, orientado hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). En consecuencia, se consideró que la secuencia didáctica "Lecturas y juegos, la aventura comienza" facilitaría logros en áreas como la gestión de emociones, la inclusión, la equidad de género, el diálogo y la corresponsabilidad. Esto se logró debido a que el juego didáctico creó un espacio seguro en el que los niños pudieron expresar y regular sus emociones, promoviendo su participación en actividades inclusivas independientemente de sus habilidades previas. Asimismo, se promovió la equidad de género al evitar la asignación de roles específicos por género en las actividades. El diálogo fue fundamental, ya que el juego favoreció la comunicación entre los participantes, permitiéndoles construir significados de manera conjunta. Finalmente, la corresponsabilidad se fortaleció al hacer que los niños asumieran responsabilidades colectivas durante el juego, lo cual contribuyó a desarrollar su sentido de colaboración y compromiso.

Es importante destacar que este estudio se respaldó en los referentes técnicos del Ministerio de Educación Nacional (2016) que subraya la importancia de fomentar competencias lectoras desde edades tempranas, así como en los aportes de Medina y Tobón (2010) quienes enfatizan el enfoque por competencias como un medio para integrar saberes en la vida cotidiana. Dichos referentes buscan no solo desarrollar habilidades académicas, sino también formar ciudadanos democráticos y participativos, capaces de influir en su entorno social.

En concordancia con lo anterior, el diseño de la secuencia de exploración, movilización y reconocimiento del juego cooperativo consideró los desarrollos teóricos de Piaget y Inhelder

(1997) quien resalta la relevancia del juego en el desarrollo cognitivo, y de Vygotsky (1979) quien destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje y la noción de "zona de desarrollo próximo" como base para que los niños avanzaran en sus competencias con apoyo. Por su parte, Solé (1998) argumenta que la comprensión lectora no se limita a la decodificación del texto, sino que requiere enseñar a los niños estrategias de planificación y evaluación durante la lectura para que puedan interactuar de manera crítica con el texto.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el juego didáctico, concebido desde un enfoque de innovación como una estrategia para reducir brechas educativas, dado que el juego no solo facilita el aprendizaje, sino que lo hace accesible y ameno para los niños. A diferencia de los métodos tradicionales, en los que la lectura puede percibirse como aburrida o impositiva, el juego lúdico fomenta la participación activa y la curiosidad natural de los estudiantes, vinculando el aprendizaje con sus intereses. Este enfoque rompió con las metodologías pasivas y promovió que los niños se sintieran protagonistas de su propio aprendizaje, lo cual, en este caso particular, fue considerado esencial para el fortalecimiento de la comprensión lectora en 10 niños y niñas de 6 a 7 años del Barrio Simón Bolívar.

Lo anterior se fundamentó en el diagnóstico del grupo de referencia del estudio, el cual mostraba que los estudiantes lograban identificar palabras y frases simples y manifestaban interés por la lectura de cuentos breves, aunque presentaban dificultades en la secuenciación de ideas y en la comprensión profunda de los textos. Según el diagnóstico realizado por los docentes del centro educativo, los niños estaban trabajando en mejorar su capacidad para relacionar imágenes con textos y avanzar en su habilidad para hacer inferencias a partir de las historias leídas.

Por ello, para iniciar la secuencia y con el primer objetivo específico orientado al reconocimiento de los intereses de los niños y niñas, se buscó identificar su acercamiento al esquema variable del estudio. A través de la actividad "Descubriendo el placer de leer a través del juego", en la que se exploraron diversos juegos que incentivaban el interés por la lectura, se pudieron reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes en torno al juego didáctico. Esta actividad permitió que los niños propusieran juegos relacionados con la lectura, dándoles voz y protagonismo en el proceso y facilitando la identificación de sus preferencias y motivaciones.

En ese sentido, la secuencia didáctica, con actividades enfocadas en movilizar y medir los cambios en el ámbito ontológico relacionado con el fortalecimiento de la comprensión lectora en 10 niños y niñas de 6 a 7 años del Barrio Simón Bolívar, ubicado en Ocaña, Norte de Santander, tuvo una mayor incidencia en la vida de los estudiantes, al responder directamente a sus intereses y crear un entorno de aprendizaje motivador y significativo.

Finalmente, es relevante destacar que el diseño de la secuencia didáctica que respaldó este estudio permitió al investigador profundizar en reflexiones pedagógicas vinculadas a la importancia de adaptar las estrategias educativas a los intereses de los estudiantes, utilizando el juego como herramienta para hacer el aprendizaje más accesible y significativo. Esta experiencia resaltó la necesidad de innovar constantemente en las metodologías, empleando enfoques que fomenten una participación activa de los niños en su proceso de aprendizaje. Desde una perspectiva transformadora, esta investigación invita a reflexionar sobre el impacto de las metodologías lúdicas en la mejora de la comprensión lectora y sobre cómo estas estrategias pueden integrarse en contextos educativos para reducir brechas y asegurar una educación inclusiva y equitativa.

Implementación

La secuencia didáctica titulada lecturas y juegos, la aventura comienza demostró ser una propuesta integral que logró responder de manera efectiva a las necesidades educativas de los participantes. Al combinar estrategias lúdicas y pedagógicas, esta intervención facilitó un acercamiento significativo hacia la lectura, permitiendo que los niños no solo disfrutaran del proceso, sino que también desarrollaran habilidades esenciales como la comprensión lectora, la expresión oral y el trabajo colaborativo. A través de las diversas actividades planificadas, se evidenció cómo el juego puede convertirse en una herramienta poderosa para consolidar aprendizajes significativos en la infancia.

La primera actividad, descubriendo el placer de leer a través del juego, fue fundamental para iniciar toda la experiencia educativa, ya que la identificación de los intereses lectores se convirtió en un punto clave, al brindar a los niños la oportunidad de expresar sus gustos y preferencias literarias, se generó un ambiente de confianza en el que cada participante se sintió escuchado y valorado, esta fase inicial no solo permitió conocer los intereses del grupo, sino que también orientó la selección de futuros materiales y actividades.

La segunda actividad, organizada en dos sesiones (Sesión 1: La aventura de los personajes en los cuentos y sesión 2: El viaje de los personajes, un rally literario), se centró en la exploración de la estructura narrativa a través de la dramatización y el rally literario. Durante la primera sesión, los niños participaron en la representación teatral del cuento El león y el ratón, utilizando disfraces y narración teatral para recrear la historia; esta metodología capturó la atención de los niños al hacerlos partícipes activos del proceso, la dramatización no solo facilitó la comprensión de la secuencia narrativa (inicio, nudo y desenlace), sino que también estimuló

habilidades socioemocionales como la empatía y la imaginación, al permitir que los niños vivieran las experiencias de los personajes.

En la segunda sesión, el rally literario añadió un componente dinámico que potenció la comprensión de la historia; las estaciones de actividad, diseñadas para abordar cada uno de los momentos narrativos, permitieron que los niños relacionaran los eventos del cuento de forma colaborativa y lúdica, la necesidad de superar desafíos en cada estación fortaleció habilidades clave, como el trabajo en equipo; la resolución de problemas y la asunción de roles activos en la consecución de las tareas, esta actividad fue especialmente relevante porque logró responder a las diversas necesidades de aprendizaje del grupo, integrando el movimiento, la interacción social y la reflexión.

La combinación de estos elementos creó un ambiente de aprendizaje integral, en el que los niños no solo profundizaron su comprensión de la historia, sino que también disfrutaron plenamente del proceso.

La secuencia didáctica concluyó con una evaluación lúdica que permitió verificar los aprendizajes obtenidos. A través de la reconstrucción de la secuencia narrativa utilizando tarjetas ilustradas, los niños demostraron una comprensión sólida de las estructuras narrativas. Además, la reflexión grupal en torno al orden de los eventos brindó una oportunidad para consolidar las habilidades de escucha, argumentación y colaboración que se habían trabajado a lo largo de las sesiones, esta estrategia evaluativa no solo permitió medir el progreso en la comprensión lectora, sino que también se alineó con las características y necesidades del grupo, asegurando que la evaluación fuera coherente con el enfoque lúdico de la propuesta.

El tiempo establecido para cada actividad de la secuencia didáctica se mostró adecuado y permitió que los niños se involucraran plenamente en cada fase del proceso; la división de la

segunda actividad en dos sesiones aseguró que los participantes tuvieran suficiente espacio para explorar la estructura narrativa y consolidar los aprendizajes, esta organización del tiempo también fue clave para evitar sobrecargar a los niños, respetando sus ritmos de aprendizaje y promoviendo una experiencia educativa fluida y sin presiones innecesarias.

Asimismo, los recursos didácticos utilizados, como los disfraces y las tarjetas ilustradas, resultaron ser herramientas eficaces para captar la atención de los niños y facilitar la comprensión de los contenidos, estos materiales, cuidadosamente seleccionados, hicieron que el proceso de aprendizaje fuera más atractivo y motivador, fomentando la participación activa y el compromiso del grupo; la coherencia entre los recursos utilizados y la planificación inicial fue evidente, lo que permitió una implementación sin contratiempos y alineada con los objetivos propuestos.

En conclusión, la implementación de esta secuencia didáctica respondió de manera integral a las necesidades educativas del grupo, combinando el juego, la interacción social y la reflexión en cada etapa del proceso, las actividades propuestas no solo lograron alcanzar los aprendizajes esperados, sino que también fomentaron un ambiente de aprendizaje participativo y colaborativo. Esta experiencia demuestra que la integración del juego en el proceso pedagógico no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve habilidades esenciales para el desarrollo integral de los niños, como la creatividad, el diálogo y el apoyo mutuo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de esta práctica pedagógica en el Barrio Simón Bolívar de Ocaña, Norte de Santander, centrada en el uso de juegos didácticos para fortalecer la comprensión lectora en niños y niñas de 6 a 7 años, generó una valiosa oportunidad para reflexionar sobre la efectividad de la secuencia didáctica desde una perspectiva crítica. Desde el inicio, el diseño de esta intervención consideró tanto el contexto sociocultural de los estudiantes como sus necesidades educativas, aspectos fundamentales que permitieron un acercamiento al aprendizaje desde una óptica lúdica y significativa. Esto no solo buscaba el logro de objetivos académicos, sino también la creación de un ambiente en el cual los estudiantes se sintieran motivados y con un sentido de pertenencia hacia el proceso educativo.

En términos generales, los resultados reflejaron un impacto positivo en la motivación y la participación activa de los estudiantes, respaldando teorías como la de Wertsch (1985) quien afirma que el juego permite a los niños apropiarse del conocimiento de forma creativa y significativa, generando una conexión más profunda con los contenidos.

Una de las principales fortalezas de esta intervención fue la capacidad de adaptación de las actividades a los intereses y ritmos individuales de aprendizaje de los niños, un aspecto crucial en esta etapa del desarrollo infantil. Este enfoque, que utilizaba el juego como herramienta pedagógica, fomentó la interacción colaborativa entre los estudiantes. Esto no solo promovió su comprensión lectora, sino también el desarrollo de habilidades socioemocionales y comunicativas, consolidando un aprendizaje integral. En este sentido, la teoría de Piaget y Inhelder (1997) sobre el desarrollo cognitivo en la etapa preoperacional subrayaba cómo los niños construyen su conocimiento a través de experiencias significativas que incluían el juego como medio de aprendizaje; la motivación observada en actividades como la dramatización y el

rally literario confirmó la importancia de un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo, en el que los estudiantes pudieran expresar y explorar sus intereses de forma natural y espontánea.

A pesar de los logros alcanzados en esta práctica pedagógica, surgió la necesidad de seguir consolidando el enfoque lúdico como estrategia para fortalecer la comprensión lectora. Los juegos didácticos demostraron ser recursos efectivos para captar el interés de los niños y fomentar su participación activa. Esto se alinea con los postulados de Wertsch (1985) quien resalta el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social, promoviendo un aprendizaje interactivo y significativo.

Sin embargo, el contexto y las características de los estudiantes sugerían que era fundamental mantener actividades que se adaptaran de manera continua a sus intereses y motivaciones cambiantes; de esta forma, la propuesta educativa no solo respondía a las necesidades actuales de aprendizaje de los niños, sino que también potenciaba una participación genuina en su propio proceso educativo.

Desde el rol como docente, se consideró que la planificación didáctica fue un factor clave en el éxito de esta intervención. La claridad en los objetivos y la estructura lógica de la secuencia permitieron que cada actividad se desarrollara de manera coherente y alineada con las necesidades del grupo. Este enfoque fue consistente con los planteamientos de Tyler (1973) quien enfatiza la importancia de una planificación educativa coherente y contextualizada. La planificación no solo facilitó el flujo y la coherencia de las actividades, sino que también permitió anticipar y ajustar las metodologías en función de las respuestas y necesidades que surgieron a lo largo del proceso, lo cual fortaleció la capacidad de responder de manera efectiva a los desafíos de la práctica educativa.

Como resultado final, se destacó la relevancia de integrar metodologías lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura; el uso del juego didáctico generó un ambiente inclusivo y participativo, motivando a los estudiantes a interactuar con los contenidos de forma significativa y auténtica. Esta experiencia sugirió que el empleo de metodologías activas, adaptadas a los intereses y necesidades de los estudiantes, no solo mejoraba la adquisición de competencias académicas, sino que también contribuía a su desarrollo integral.

En conclusión, esta práctica pedagógica no solo permitió profundizar en la importancia de una planeación didáctica efectiva, sino también valorar el rol del docente como facilitador y guía en el proceso de aprendizaje; este rol implicaba un compromiso con la creación de experiencias educativas que no solo informaran, sino que también inspiraran, motivaran y promovieran una conexión genuina y significativa con el aprendizaje.

Conclusiones

La implementación de la propuesta pedagógica orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora mediante juegos didácticos en niños de 6 a 7 años en el Barrio Simón Bolívar, Ocaña, demostró la efectividad de las actividades lúdicas para captar el interés y mejorar la disposición de los estudiantes hacia la lectoescritura. Desde la planeación hasta la ejecución, la secuencia didáctica "Lecturas y Juegos, la aventura comienza" se diseñó con actividades alineadas a los intereses del grupo objetivo, permitiendo adaptar las estrategias a las necesidades cognitivas y socioemocionales de los niños.

En cuanto a la adecuación de la planeación respecto a la población y el contexto, se observó que la inclusión de actividades lúdicas, como dramatizaciones y rally literarios, logró una conexión significativa con el entorno sociocultural de los estudiantes, caracterizado por una preferencia hacia estímulos visuales y dinámicos. Sin embargo, uno de los aspectos a mejorar fue la incorporación de más recursos que incluyeran elementos tecnológicos, dada la inclinación del grupo hacia lo digital, lo cual podría haber incrementado aún más su motivación hacia la lectura.

Respecto a los objetivos planteados en el Instrumento I, el principal propósito de promover la comprensión lectora se cumplió mediante el diseño de juegos que incentivaron la participación activa. La estrategia de dramatización permitió que los estudiantes no solo se apropiaran de la narrativa de los textos, sino también expresaran sus pensamientos, fortaleciendo habilidades comunicativas y colaborativas. Este resultado respaldó el papel del juego en la internalización del conocimiento, como lo plantea Vygotsky y Inhelder (1997) en su teoría sobre el desarrollo en la zona de desarrollo próximo (ZDP).

Algunas de las dificultades enfrentadas durante la implementación incluyeron la variabilidad en los tiempo y ritmos de aprendizaje; estas barreras se superaron al diversificar las

actividades de acuerdo con sus intereses, lo cual reforzó la necesidad de una adaptación constante en la metodología de enseñanza. El apoyo de materiales visuales y el trabajo en pequeños grupos fueron estrategias clave para captar y mantener su atención.

En cuanto a los cambios en la práctica pedagógica, la experiencia de este diplomado permitió una visión más amplia sobre la importancia del juego didáctico como recurso de aprendizaje. El enfoque se centró más en metodologías activas que favorecen el aprendizaje significativo y en el rol del docente como facilitador; esto resultó en una práctica pedagógica más flexible, orientada a satisfacer las necesidades y promover la participación de los estudiantes en su propio aprendizaje.

La proyección de la propuesta pedagógica mostró una alta aplicabilidad en contextos similares, donde el interés por la lectoescritura es bajo. La estrategia de juegos didácticos podría ampliarse con actividades adicionales, como juegos de rol y herramientas digitales que complementen las actividades lúdicas ya implementadas, haciendo de la lectura una experiencia aún más integral y participativa.

Finalmente, los resultados obtenidos y la observación de la motivación de los estudiantes durante la implementación evidenciaron que los propósitos de esta propuesta se cumplieron al transformar la lectoescritura en una actividad atractiva y motivadora. La resignificación de esta práctica contribuyó no solo al desarrollo de competencias lectoras, sino también al fortalecimiento de habilidades socioemocionales y de colaboración, elementos esenciales para su formación integral.

Referencias Bibliográficas

- Díaz Barriga, F. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. Editorial McGraw-Hill.
<https://revistas.upn.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115/5071>
- Medina Vidaña, E., (2010). *Sergio Tobón Tobón. Formación integral y competencias*. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32 (2), 90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M. D. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico Educación*, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanía: Guía para el docente*. MEN.
<https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-116042.htm>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá:
https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)*. Lenguaje. V.2. Bogotá. https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf

- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*. 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1997). *La psicología del niño*. Ediciones Morata, S. L.
<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>
- Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó. Barcelona.
<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>
- Tyler, R. W. (1973). *Principios básicos del currículo y la enseñanza*. Editorial Troquel.
<https://cmapsconverted.ihmc.us/rid=1TQF25GFJ-1FGJFT5-TP/Tyler%20Principios%20basicos%20del%20curriculum.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.
<https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Wertsch, J. (1985). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Paidós.
<https://www.uv.mx/mie/files/2012/10/formacionsocialmente.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lybayonaf_unadvirtual_edu_co/EkZKum75Y9ZCgwmxAqq_sEgBaVGWFLLD15hgADavZNzRYw?e=9Y7WPq