

Los juegos educativos como estrategia de aprendizaje para potenciar las habilidades lecto-escritoras de niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Elíseo Payán

Nariño

Ana Isabel Batalla

Juana Arizala Angulo

Yuly Yohana Castillo Caicedo

Asesora

María Mercedes Rosero Sosa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Dedicatoria

Agradecemos a Dios por brindarnos fortaleza, paciencia, sacrificio, amor por lo que hacemos, a nuestros padres por apoyarnos incondicionalmente en este trayecto formativo, a nuestros esposos por ser ese soporte que nos acompaña en todas nuestras metas propuestas, de igual manera a nuestros hijos ya que son la principal motivación de superación y lucha para seguir creciendo profesionalmente.

Finalmente, dedicamos este espacio para felicitarnos así mismas, ya que con gran esfuerzo, sapiencia, paciencia y aplicación hoy podemos decir “Lo logramos”.

Agradecimientos

Primeramente, expresamos nuestros agradecimientos a: Dios, ya que sin su presencia no hubiera sido posible realizar este proceso de formación.

A los estudiantes que con sus ganas de aprender logran se involucran en los procesos de educación y a su vez transformar significativamente sus vidas.

A la Institución Educativa Eliseo Payan, por brindarnos la oportunidad de llevar a cabo dentro de sus instalaciones el proceso práctico del proyecto aplicado.

A los tutores por sus aportes y acompañamiento incondicional durante este proceso de enseñanza.

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, por llevar programas educativos a diferentes zonas del país, en este caso a nuestro territorio.

Finalmente, a mis compañeros y demás personas que acompañaron y contribuyeron en su momento con este propósito.

Resumen

La presente investigación se abordó las dificultades en la adquisición de habilidades lecto-escritoras en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Elíseo Payán, ubicada en el municipio de Magüí Payán, exactamente Nariño; estas problemáticas se evidenciaron en la dificultad para leer, comprender textos, construir oraciones, identificar ideas principales y pronunciar sílabas correctamente; por lo cual, el objetivo general fue potenciar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes mediante la implementación de juegos educativos como estrategia de aprendizaje.

El estudio adoptó un enfoque cualitativo con metodología de investigación-acción, lo que permitió comprender el fenómeno educativo desde las perspectivas de los participantes. La población estuvo conformada por un grupo de estudiantes de primer grado. Se utilizaron técnicas como la observación participante y las entrevistas semiestructuradas para recopilar información sobre las competencias iniciales de lecto-escritura, el desarrollo de la intervención pedagógica y los cambios observados tras la implementación de la estrategia.

En el marco de la investigación, se diseñaron e implementaron actividades lúdicas como los juegos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos", las cuales se enfocaron en el desarrollo de competencias relacionadas con el reconocimiento de grafemas y fonemas, la lectura de palabras y la escritura de oraciones. Estas dinámicas se planificaron de manera colaborativa con los docentes y se ajustaron a las necesidades identificadas en el grupo estudiado.

Los resultados indicaron avances en habilidades como la comprensión de textos, el reconocimiento de letras y sonidos, y la escritura de palabras y oraciones. También se observó una mayor participación de los estudiantes en las actividades, lo que reflejó un aprendizaje más dinámico. El estudio concluyó que los juegos educativos son herramientas que pueden responder

a las dificultades de lecto-escritura en contextos específicos y recomendó explorar su implementación en otros grados y contextos educativos para evaluar su impacto a largo plazo.

Palabras clave: lecto-escritura, juegos educativos, investigación-acción, enfoque cualitativo, estrategia de aprendizaje, educación primaria, pedagogía infantil.

Abstract

This research addressed the difficulties in acquiring literacy skills among first-grade students at the Elíseo Payán Educational Institution, located in the municipality of Magüí Payán, Nariño. These difficulties were evidenced by the inability to read, comprehend texts, construct sentences, identify main ideas, and correctly pronounce syllables. Based on this problem, the general objective was to enhance students' literacy skills through the implementation of educational games as a learning strategy

The study adopted a qualitative approach with an action-research methodology, which allowed the educational phenomenon to be understood from the participants' perspectives. The population was made up of a group of first-grade students. Techniques such as participant observation and semi-structured interviews were used to collect information on the students' initial literacy skills, the development of the pedagogical intervention, and the changes observed after the strategy's implementation

As part of the research, playful activities such as the games "Find the Letter" and "Bingo of Letters and Sounds" were designed and implemented, focusing on developing skills related to grapheme-phoneme recognition, word reading, and sentence writing. These activities were planned collaboratively with teachers and adapted to the identified needs of the study group.

The results indicated improvements in skills such as text comprehension, letter and sound recognition, and word and sentence writing. Greater student participation in activities was also observed, reflecting a more dynamic learning process. The study concluded that educational games are tools that can address literacy difficulties in specific contexts and recommended exploring their implementation in other grades and educational contexts to evaluate their long-term impact.

Keywords: literacy skills, educational games, action research, qualitative approach, learning strategy, primary education, childhood pedagogy.

Tabla de Contenido

Introducción..... 12

Planteamiento del Problema 15

Descripción del Problema..... 15

Pregunta de Investigación..... 17

Justificación..... 18

Objetivos 20

Objetivo General 20

Objetivos Específicos 20

Marcos de Referencia 21

Marco Contextual 21

Marco Teórico y Conceptual 28

Teoría Sociocultural de Vygotsky 28

Habilidades Lecto-Escritoras..... 30

Juegos Educativos 32

Estrategias de Aprendizaje en Primer Grado 34

Diseño Metodológico 37

Enfoque de Investigación 37

Método de Investigación 39

Tipo de Investigación 40

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información..... 42

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados 44

Los Niveles de Competencia Lecto-Escritora de los Niños y Niñas de 5 a 6 Años..... 44

Los Juegos Educativos para Mejorar las Habilidades de Lecto-Escritoras.....	47
Alcances de los Juegos Educativos para Mejorar las Habilidades Lecto-Escritoras de los Niños del Grado Primero de la Institución Educativa Eliseo Payán	51
Evaluar los Juegos Educativos en el Desarrollo de Habilidades de Lecto-Escritura de los niños.	54
Reflexión Pedagógica.....	58
Discusiones, Conclusiones y Recomendaciones	60
Discusiones.....	60
Conclusiones	67
Recomendaciones	69
Referencias	72
Apéndices	83

Lista de Figuras

Figura 1 *Municipio de Magüí Payán, ubicado en el departamento de Nariño, Colombia.....* 22

Figura 2 *Representación fotográfica del juego educativo interactivo "Encuentra la letra"* 48

Figura 3 *Representación fotográfica del juego educativo interactivo "Bingo de letras y sonido"*
 49

Figura 4 *Eficiencia de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades Lectoescrituras...* 50

Figura 5 *Recursos para el aprendizaje - Juego de "Encuentra la letra.....* 51

Figura 6 *Recursos para el aprendizaje - Juego de "Bingo de letras y sonidos.....* 52

Figura 7 *Observaciones durante la implementación.....* 53

Figura 8 *Registro fotográfico de respuestas de las entrevistas.....* 55

Figura 9 *Registro fotográfico de las encuestas realizadas a docentes* 59

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Formato de consentimiento informado</i>	83
Apéndice B <i>Formato de consentimiento informado</i>	84
Apéndice C <i>Formato de consentimiento informado</i>	85
Apéndice D <i>Formato de consentimiento informado</i>	86
Apéndice E <i>Ficha Técnica de Entrevista Realizada a Docentes Y Padres de Familia del Municipio de Magüí</i>	87
Apéndice F <i>Ficha Técnica de Entrevista Realizada a Docentes y Padres de Familia del Municipio de Magüí Payan</i>	88

Introducción

El perfeccionamiento de habilidades lecto-escritoras a temprana edad, contribuye en la educación primaria constituyendo una base para la formación escolar y social de los alumnos, especialmente en contextos socioeconómicos vulnerables; en este sentido, diversas investigaciones han destacado que las dificultades en la adquisición de estas competencias están asociadas con las prácticas de métodos tradicionales que limitan la motivación y el interés de los estudiantes, generando barreras adicionales en su aprendizaje (Sagredo et al., 2021). En la Institución Educativa Elíseo Payán, ubicada en el municipio de Magüí Payán, se han identificado limitaciones en las competencias lecto-escritoras en estudiantes de primer grado, evidenciadas en actividades que implican la comprensión de textos, la construcción de oraciones y la correcta pronunciación de sílabas; estas problemáticas resaltan explorar alternativas pedagógicas que respondan a las dificultades del grupo y del ambiente educativo en el que se desarrollan (Quintero, 2021).

En relación con lo anterior, de acuerdo con Zambrano y García (2020), la literatura ha sugerido que los juegos educativos pueden ser una estrategia de aprendizaje para enfrentar estos desafíos, ya que combinan elementos lúdicos con objetivos pedagógicos, promoviendo la participación de los estudiantes; de igual manera, al integrar dinámicas interactivas y actividades que involucran el reconocimiento de letras, sonidos y palabras, los juegos educativos han demostrado favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en entornos educativos diversos (Bringas y Ledesma, 2023).

La presente investigación se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), la cual enfatiza la importancia de la interacción social y el andamiaje proporcionado por adultos o pares más capaces en el desarrollo de habilidades cognitivas; a su vez, la propuesta de este

estudio, se centra en evaluar el impacto de una estrategia pedagógica basada en juegos educativos en las habilidades lecto-escritoras de estudiantes de primer grado; por lo tanto, este enfoque considera las características del grupo, el contexto socioeconómico y cultural de la institución educativa, lo cual permite adaptar la intervención a las condiciones del entorno y las particularidades de los participantes.

Para abordar este objetivo, se desarrolló una estrategia que integra actividades como "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos", las cuales están diseñadas para mejorar la asociación grafema-fonema, la comprensión lectora y el nivel de escritura en los estudiantes; estas actividades, al ser implementadas en un entorno de aprendizaje colaborativo, permitieron fomentar las relaciones y la estimulación intrínseca hacia la lectura y la escritura (Ramos y Rocha, 2019).

Por otro lado, se realizó un diagnóstico inicial para reconocer los niveles de competencia lecto-escritora de los educando, evidenciando debilidades en la comprensión de textos, la escritura de palabras y oraciones, y la segmentación de frases; dado que este diagnóstico proporcionó una base para la selección y el diseño de las actividades, asegurando su alineación con las necesidades identificadas y los objetivos de aprendizaje planteados (Quintero, 2021). El diseño metodológico de esta investigación se estructuró bajo un enfoque cualitativo, utilizando un diseño que incluyó la aplicación y la efectividad de los juegos educativos; este enfoque permitió analizar los cambios en las competencias lecto-escritoras de los estudiantes y establecer relaciones causales entre la estrategia pedagógica y los resultados obtenidos (Hernández et al., 2014).

En el mismo sentido, se incluyeron técnicas de validación de los instrumentos aplicados, asegurando la confiabilidad de los datos recolectados y garantizando la ética en el proceso

investigativo; la estrategia de intervención se desarrolló durante un periodo de tiempo delimitado, permitiendo observar los cambios en el rendimiento de los estudiantes en actividades de lecto-escritura y comparar los resultados obtenidos antes y después de la implementación de los juegos educativos (Creswell, 2013). Este diseño metodológico permitió analizar de manera comparativa los resultados obtenidos en ambos momentos, la planificación temporal de la intervención aportó claridad al análisis de los efectos pedagógicos; según Creswell (2013), estas estrategias son importantes para garantizar resultados confiables en investigaciones educativas.

En definitiva, los resultados obtenidos evidencian que los juegos educativos pueden tener una aceptación positiva en las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes de primer grado; ya que los avances registrados en la comprensión lectora, la escritura de palabras y oraciones, y la identificación de sílabas y fonemas, sugieren que esta estrategia de aprendizaje ofrece una alternativa viable a los métodos tradicionales (Gutiérrez et al., 2020). A su vez, se identificaron áreas de mejora, como la necesidad de considerar las diferencias individuales en los niveles de habilidad de los estudiantes y la importancia de contar con recursos adecuados para la implementación de estas actividades; este estudio aporta al debate académico sobre la efectividad de los juegos educativos en la enseñanza de la lecto-escritura, proporcionando evidencias que pueden guiar futuras investigaciones y estrategias pedagógicas en contextos similares.

Planteamiento del Problema

Este capítulo del proyecto aborda el planteamiento del problema, que consiste en las dificultades en el logro de habilidades de lecto-escritura en alumnos de primer grado de la Institución Educativa Elíseo Payán; por lo cual, estas problemáticas se manifiestan en las dificultades de los estudiantes para leer, comprender y construir textos cortos, así como en la pronunciación incorrecta de sílabas, la identificación de ideas principales y la organización de pensamientos. De igual manera, este capítulo presenta una descripción del problema, la pregunta de investigación, la justificación del estudio y los objetivos generales y específicos que guían el proyecto.

Descripción del Problema

En este sentido, la adquisición temprana de competencias en lecto-escritura constituye una mejora en el proceso de aprendizaje de los alumnos; sin embargo, algunos estudios revelan que una proporción de alumnos de primaria no alcanza un dominio de estas habilidades al finalizar el primer grado, ya que, estas dificultades se asocian con métodos de enseñanza tradicionales que no captan el interés de los niños y se centran en la memorización, limitando el desarrollo integral de la comprensión lectoescritura creativa. Dado que, los estudiantes de contextos socioeconómicos vulnerables enfrentan mayores barreras, lo que resalta la necesidad de implementar estrategias pedagógicas motivadoras (Sagredo et al., 2021).

De igual manera, la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, sigue siendo un desafío en la educación primaria, sobre todo en contextos de diversidad socioeconómica como el de la institución educativa Elíseo Payán (Morales et al., 2020). En esta institución, se evidenciaron dificultades en los procesos de lecto-escritura mediante observaciones realizadas con los niños, quienes presentaron dificultades para leer, comprender y construir textos cortos, así como para

pronunciar sílabas, identificar ideas principales en textos y organizar sus pensamientos; por lo cual, estas problemáticas se hicieron más evidentes durante una actividad lúdica denominada "Encuentra la letra", donde muchos niños no lograron completar las tareas de reconocimiento de letras y formación de palabras.

Por otro lado, al narrar una historia y solicitar a los niños que le asignen un título acorde, se observa inseguridad, olvido rápido de las ideas centrales y dificultad para sintetizar la información escuchada. Por lo tanto, cabe destacar que en la Institución no se han implementado estrategias pedagógicas atractivas y motivadoras, como juegos educativos interactivos del tipo "adivina la palabra" o "cuentos encadenados", que podrían fomentar el interés de los estudiantes y representar una oportunidad para fortalecer su motivación y rendimiento académico en esta área fundamental del desarrollo infantil (Cuentas et al., 2020).

Dentro de este orden de ideas, el crecimiento de competencias lectoescritoras en los primeros años de educación primaria es importante para el desarrollo intelectual de los estudiantes; sin embargo, en la Institución Educativa Elíseo Payán, ubicada en un contexto socioeconómico vulnerable, se han evidenciado dificultades en estos. Ya que, estas falencias se manifiestan en la dificultad de los estudiantes para leer, comprender y construir textos cortos, pronunciar sílabas correctamente, identificar ideas principales y organizar sus pensamientos, lo que se hizo evidente durante actividades lúdicas y de narración de historias (Palos y De Pedro, 2020).

Ante esta situación, se debe reconsiderar y reevaluar las estrategias pedagógicas aplicadas, enfocándose en la incorporación de métodos lúdicos que pueden ser prácticos para los estudiantes, dado que, la literatura académica, según Ripalda et al. (2020), sugieren que la integración de juegos educativos en el aprendizaje de la lecto-escritura mejora la motivación, el

interés de los estudiantes y facilita el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención y el razonamiento, como también de fortalecer competencias sociales como el trabajo en equipo y la resolución de conflictos; estas dinámicas permiten a los niños aprender al involucrarlos en su propio proceso de aprendizaje, superando las limitaciones de los métodos tradicionales.

En cuanto a la aplicación de juegos en la enseñanza de habilidades básicas se promueve más participación de los estudiantes donde es notable, ya que, este enfoque lúdico, aún lo han utilizado en muchas instituciones educativas, de acuerdo con Romero y Moreira (2020), ofrece un aporte para revolucionar las prácticas de enseñanza tradicionales, adaptarlas a las necesidades y características de los estudiantes modernos; de acuerdo a lo anterior, bajo estas consideraciones y sobre todo esta realidad educativa de los niños, se formula la siguiente pregunta:

Pregunta de Investigación

¿Cómo influyen los juegos educativos para potenciar las habilidades lecto-escritoras en el aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa Eliseo Payán del Municipio de Magüí Payán?

Justificación

La justificación del proyecto consistió en la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza de la lectoescritura en los primeros años de educación primaria; tal es el caso, de la Institución Educativa Elíseo Payán, en la cual se ha registrado un bajo rendimiento en estas habilidades. Según lo plasmado por Parada et al. (2023), si este problema no se aborda adecuadamente, puede tener consecuencias a largo plazo en el éxito académico y en el desarrollo cognitivo integral de los estudiantes; por ello, la propuesta del proyecto incluye la implementación de un programa de juegos educativos dirigido a niños de primer grado, como una estrategia para afrontar estas dificultades.

Uno de los mecanismos del proyecto buscó integrar el componente lúdico mediante juegos educativos diseñados para mejorar las habilidades de lectoescritura; por lo tanto, este enfoque incrementa el dominio técnico de estas competencias y fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje en los estudiantes. A su vez, los juegos educativos promueven una participación, logrando captar la atención de los niños; por ende, esta metodología supera las limitaciones de los métodos tradicionales, que a menudo no logran motivar ni atender las necesidades de cada estudiante (Espinoza, 2022).

Del mismo modo, la realización del proyecto implicó un proceso que abarca el diseño, la implementación y la evaluación de los juegos educativos; por lo cual, este proceso requirió una adecuada planificación en juegos pedagógicos, contemplando la participación activa de docentes en formación, garantizando que los materiales sean apropiados. De igual manera, se emplearon métodos de investigación cualitativos para asegurar la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos; por su lado, la originalidad es un elemento en cada etapa del proyecto, ya que evita la

reproducción no autorizada de ideas o resultados de investigaciones previas, fortaleciendo así la integridad académica y científica de la propuesta (Herrera, 2024).

Dentro de la justificación del proyecto radicó la necesidad de abordar las dificultades en la adquisición de habilidades de lectoescritura durante los primeros años de educación primaria; estas habilidades fueron importantes para el desempeño académico y diversos estudios que se evidenciaron dónde puede afectar negativamente el desarrollo integral de los estudiantes (Oyola, 2023). Por esta razón, se debieron implementar estrategias que faciliten el aprendizaje y motiven a los niños a participar en su proceso educativo; de esta manera, el proyecto busca generar un efecto en su formación y en su futuro desempeño escolar.

En definitiva, la justificación del proyecto se basa en la necesidad de abordar las dificultades en la adquisición de habilidades de lecto-escritura en los primeros años de educación primaria, particularmente en la Institución Educativa Elíseo Payán. Ya que, la implementación de juegos educativos como estrategia de aprendizaje busca mejorar el rendimiento, la motivación y la participación de los estudiantes, ofreciendo una alternativa innovadora a los métodos tradicionales; de igual manera, el proyecto sigue un proceso de diseño, implementación y evaluación, asegurando la originalidad y la validez de los resultados obtenidos.

Objetivos

Objetivo General

Potenciar las habilidades lecto-escritoras a través de los juegos educativos como estrategia de aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Eliseo Payán del Municipio Magüi Payán (Nariño).

Objetivos Específicos

Diagnosticar los niveles de competencia lecto-escritora de los niños y niñas de 5 a 6 años.

Diseñar una estrategia basada en los juegos educativos para mejorar las habilidades de lecto-escritoras.

Implementar la estrategia basada en los juegos educativos para las habilidades lecto-escritoras de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Eliseo Payán.

Evaluar la efectividad de la propuesta pedagógica de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades de lecto escritura de los estudiantes teniendo en cuenta el antes y después de la implementación con los niños.

Marcos de Referencia

En este capítulo del proyecto se presentó los marcos de referencia, que contienen el marco contextual y el marco teórico y conceptual. Por un lado, el marco contextual describió el entorno en el que se desarrolló la investigación, en este caso, la Institución Educativa Elíseo Payán y su contexto socioeconómico y cultural; por otro lado, el marco teórico y conceptual aborda las teorías, conceptos y estudios previos para el problema de investigación, como las teorías del aprendizaje, el desarrollo cognitivo y el papel de los juegos educativos en la obtención de habilidades de lecto-escritura.

Marco Contextual

El marco contextual del proyecto se dividió en dos secciones que son el macro-contexto y micro-contexto de la investigación; por un lado, el macro-contexto abordó el entorno socioeconómico y cultural en el que se encontró la Institución Educativa Elíseo Payán, considerando factores como la ubicación geográfica, las características demográficas de la población y las políticas educativas nacionales y regionales (Rojas y Oyola, 2019). Por otro lado, el micro-contexto se enfoca en las particularidades de la institución educativa, su comunidad escolar, recursos disponibles y prácticas pedagógicas implementadas.

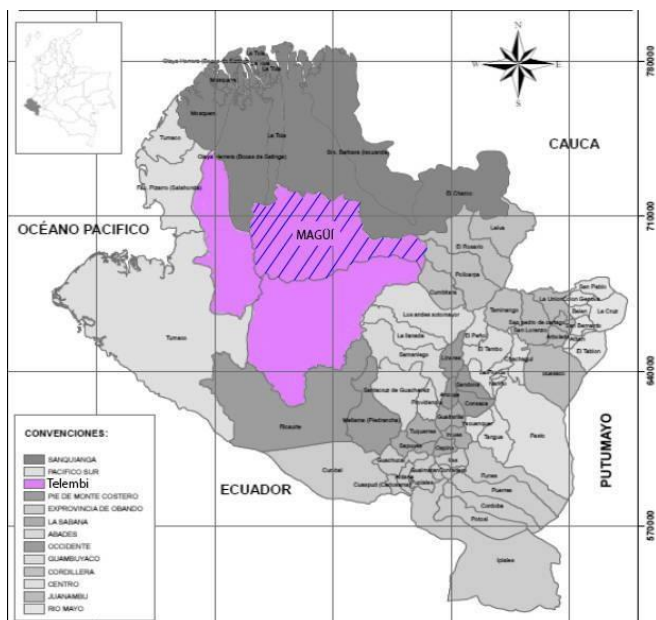
Macro-Contexto de la Investigación

La investigación se desarrolló en el municipio de Magüí Payán, ubicado en el departamento de Nariño, Colombia, el cual es caracterizado por su diversidad cultural y étnica, con predominio de la población afrodescendiente; a su vez, el aspecto económico del municipio se centra en la agricultura, la minería y algunas actividades comerciales (Figura 1). Según datos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (2018), la población del municipio es

de aproximadamente 15,000 habitantes, con un porcentaje amplio de jóvenes, lo que resalta la importancia de centrar los esfuerzos educativos en este grupo etario.

Figura 1

Municipio de Magüí Payán, ubicado en el departamento de Nariño, Colombia



Nota. Tomado de Revista Semana (2024). <https://www.semana.com/nacion/articulo/personero-elegido-en-narino-denuncia-que-el-concejo-no-lo-ha-dejado-posesionarse-por-que/202426/>

En este sentido, la diversidad cultural en Magüí Payán se reflejó en la presencia de niños provenientes de contextos lingüísticos y culturales variados, lo cual influyó en su proceso de aprendizaje; este panorama planteó retos y oportunidades para los educadores, quienes deben ajustar sus metodologías para responder a las características de sus estudiantes. Dado que, la riqueza cultural de la región, expresada en tradiciones orales y el uso de lenguas maternas por algunos grupos indígenas, puede incorporarse en el proceso educativo; por lo tanto, esta integración fortalece la identidad cultural y la experiencia de aprendizaje al promover una educación más contextualizada para los niños (Saavedra et al., 2019).

De este modo, el municipio de Magüí Payán se encuentra en la región del Pacífico colombiano, con características que fueron utilizadas para observaciones y análisis documental para comprender su efecto en la dinámica educativa; de acuerdo con el Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales (2020), su clima tropical húmedo, marcado por altas precipitaciones y temperaturas constantes durante el año, configuró un entorno particular. De igual forma, la ubicación geográfica presenta desafíos de accesibilidad y conectividad, que afectan la distribución de recursos educativos y limitan el uso de tecnologías en las aulas; estas condiciones demandan soluciones creativas por parte de las instituciones educativas para asegurar que los infantes tengan acceso a una formación integral, a pesar de las barreras físicas y tecnológicas del entorno.

En cuanto a las políticas educativas, el municipio de Magüí Payán se rigió por las directrices nacionales establecidas por el MEN; por lo cual, estas políticas tuvieron como objetivo garantizar una educación adecuada para los niños, con énfasis en la inclusión y la atención a la diversidad (Ministerio de Educación Nacional, 2019). Sin embargo, su implementación a nivel local enfrenta retos asociados a factores como la limitada disponibilidad de recursos, la formación docente y el nivel de intervención de las personas; estos desafíos requieren estrategias adaptadas al contexto particular del municipio para asegurar el cumplimiento de los objetivos nacionales en el ámbito educativo.

De igual manera, la situación socioeconómica del municipio también ejerció una influencia en el contexto educativo; ya que según datos del DANE (2018), Magüí Payán registró, analizando las condiciones socioeconómicas del municipio desde una perspectiva cualitativa, considerando sus implicaciones en el acceso a recursos educativos y su incidencia en el aprendizaje de los escolares, con gran parte de su población viviendo en condiciones de

vulnerabilidad. Estas circunstancias afectan el acceso de los estudiantes a recursos como libros, materiales didácticos y tecnología, limitando su capacidad para participar plenamente en las actividades escolares; a su vez, la carencia de estos recursos impacta el rendimiento académico y plantea desafíos adicionales para las instituciones educativas en su esfuerzo por brindar una formación integral y equitativa.

A pesar de los desafíos socioeconómicos, el municipio cuenta con una red de instituciones educativas que buscan brindar mejores oportunidades educativas; según datos de la Secretaría de Educación Departamental de Nariño (2020), el municipio Magüí Payán cuenta con aproximadamente 20 instituciones educativas, que atienden a estudiantes desde preescolar hasta la educación media. Dado que, estas instituciones trabajan en colaboración con la comunidad y las autoridades locales para optimizar la calidad de la educación y contribuir en el desarrollo general de los estudiantes.

De igual manera, el macro del contexto de la investigación, representado por el municipio de Magüí Payán, presenta una combinación de oportunidades y desafíos para el desarrollo educativo; la diversidad cultural y étnica, la ubicación geográfica, las políticas educativas y la situación socioeconómica son factores que influyen en el contexto en el que se desarrolla la investigación (Molina et al., 2020). Comprender este macro-contexto es importante para diseñar e implementar estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades específicas de la comunidad educativa que promuevan el aprendizaje de los estudiantes.

Micro-Contexto de la Investigación

Dentro del micro contexto de la investigación, se centra en la Institución Educativa Elíseo Payán, situada en el municipio de Magüí Payán, departamento de Nariño, Colombia; esta institución atiende a una población de aproximadamente 450 estudiantes, abarcando desde

preescolar hasta la educación básica primaria; esta se caracteriza por su compromiso con la educación inclusiva y la atención a la diversidad, adaptándose a las particularidades culturales y sociales del contexto (Institución Educativa Elíseo Payán, 2021). Este enfoque busca responder a las necesidades de su comunidad estudiantil, promover un aprendizaje para los niños y niñas, independientemente de sus particularidades.

En este sentido, la familia Eliseista de la Institución Educativa Elíseo Payán está integrada por docentes, educandos, padres de familia y representantes de la comunidad local; los docentes, capacitados en diversas áreas pedagógicas, asumen retos como la falta de recursos pedagógicos y la limitada oportunidad de formación continua (Jaramillo et al., 2023). Sin embargo, muestran un fuerte compromiso con la innovación pedagógica y el deseo de mejorar los resultados académicos de sus estudiantes; por ende, este espíritu de mejora, a pesar de las limitaciones, es un elemento que impulsa el desarrollo educativo en este contexto.

De igual manera, la investigación se centró en algunos estudiantes de primer grado que oscilan entre 5 y 6 años, ya que, esta etapa educativa es importante en la adquisición de habilidades de lectoescritas, debido a que sienta las bases para el aprendizaje futuro. Dado que, los docentes de la institución han identificado que los estudiantes presentan diferentes niveles de preparación, lo cual genera desafíos adicionales en la enseñanza; por su parte, algunos niños han tenido oportunidades de familiarizarse con la lectura y escritura en el hogar, otros no cuentan con este apoyo inicial, lo que evidencia la importancia de implementar estrategias pedagógicas adaptadas a estas diferencias para garantizar un aprendizaje equitativo (Rhenals et al., 2024).

En cuanto al grupo de estudiantes de primer grado se presentaba una composición en términos de habilidades de lecto-escritura; algunos estudiantes ya podían reconocer letras y palabras sencillas, mientras que otros no tenían familiaridad con los conceptos básicos de la

lecto-escritura a un estandar dentro de la institución educativa. Ya que, en este contexto se representa una oportunidad para implementar estrategias pedagógicas que atiendan las necesidades de cada estudiante, considerando su edad y las diferencias en su exposición previa al lenguaje escrito y sus estilos de aprendizaje (Vera et al., 2024).

Cabe resaltar, que el acompañamiento familiar juega un papel importante en la educación de los niños, aunque muchos enfrentan dificultades económicas que limitan su participación en las actividades escolares, reconociendo esta situación, la Institución Educativa Elíseo Payán ha trabajado en fortalecer los vínculos con la comunidad educativa; estas iniciativas incluyen la promoción de la participación familiar en actividades pedagógicas y el fomento de un sentido de pertenencia y responsabilidad compartida en el proceso educativo. En la cual, por medio de estos esfuerzos buscan integrar a los padres como aliados en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, superando las barreras que puedan surgir por las condiciones socioeconómicas (Puelles et al., 2023).

De hecho, la infraestructura y los recursos de la Institución Educativa Elíseo Payán presentan limitaciones que influyen en el proceso educativo; aunque la institución cuenta con aulas y espacios básicos para la enseñanza, enfrenta desafíos relacionados con las limitaciones en infraestructura y recursos que perjudican la comunidad educativa, lo que permitió comprender los obstáculos que padecen los escolares y docentes en la práctica diaria para la experiencia de aprendizaje (Secretaría de Educación Departamental de Nariño, 2020). A pesar de estas dificultades, la institución se esfuerza por ofrecer un ambiente acogedor que motive a los estudiantes a obtener su máximo nivel, evidenciando un compromiso en la mejora del sistema educativo.

Por otra parte, la Institución Educativa Elíseo Payán está situada en un contexto cultural y lingüístico diverso, donde muchos estudiantes pertenecen a comunidades afrodescendientes e indígenas; esta riqueza cultural implica la coexistencia de diferentes lenguas maternas y tradiciones orales dentro de la comunidad educativa; por el contrario, lejos de ser un desafío, esta diversidad representa una oportunidad única para mejorar el proceso de aprendizaje, al integrar elementos culturales y lingüísticos en las estrategias pedagógicas. Por ende, incorporar estas particularidades en el aula fortalece la identidad de los estudiantes y promueve un aprendizaje contextualizado, resaltando el valor de la inclusión y la atención a la diversidad en el diseño educativo (Gómez, 2023).

En definitiva, el micro-contexto de la investigación se centra en la Institución Educativa Elíseo Payán, una institución comprometida en el ámbito educativo y la diversidad. La comunidad educativa enfrenta desafíos relacionados con la falta de recursos y la diversidad de habilidades de lecto-escritura entre los estudiantes de primer grado; sin embargo, los docentes muestran un fuerte deseo de innovar y mejorar los resultados académicos, y la institución trabaja en la construcción de vínculos con la comunidad y la incorporación de elementos culturales en el proceso de aprendizaje. (Madrid et al., 2024).

Marco Teórico y Conceptual

El marco teórico y conceptual de esta investigación se construyó a partir de una revisión y análisis de la literatura académica relacionada con las habilidades lecto-escritoras, los juegos educativos y las estrategias de aprendizaje en primer grado (Herrera, 2021). Así mismo, este marco teórico y conceptual se complementó con los saberes empíricos obtenidos a través de la experiencia y la observación en el contexto educativo de la Institución Educativa Elíseo Payán del municipio de Magüí Payán, departamento de Nariño, lo que permite conformar un marco conceptual que sustenta el desarrollo de la presente investigación.

Teoría Sociocultural de Vygotsky

En este contexto, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky establece que el desarrollo cognitivo y las habilidades psicológicas superiores de los individuos están influenciados por el contexto social y cultural en el que interactúan; según el autor, las funciones mentales avanzadas, como el lenguaje, el razonamiento y la memoria, se construyen a través de herramientas culturales, siendo el lenguaje el principal mediador del aprendizaje; este enfoque considera que el aprendizaje es un proceso social que ocurre mediante la interacción con adultos o compañeros más capacitados, quienes facilitan la transmisión de conocimientos. En este marco, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) ocupa un lugar central, ya que representa el espacio entre lo que el niño puede hacer de manera autónoma y lo que puede lograr con la guía de un mediador; ya que según Vygotsky (1978), el aprendizaje sucede dentro de esta zona, permitiendo que los estudiantes internalicen gradualmente las habilidades y conocimientos necesarios para avanzar hacia un mayor desarrollo cognitivo.

De acuerdo con esta teoría, el concepto de la ZDP, se empleó en la educación, donde se utiliza para diseñar estrategias de enseñanza que ajusten la dificultad de las actividades al nivel

de desarrollo de los estudiantes; en este contexto, el mediador cumple un rol al ofrecer andamiajes que apoyen al aprendiz en el proceso de internalización del conocimiento; a su vez, este aprendizaje mediado precede al desarrollo y lo impulsa, estableciendo una relación dinámica entre ambos procesos. Esta teoría ha influido como una estrategia de enseñanza interactiva, donde el estudiante se involucra en su propio aprendizaje; como resultado, el trabajo colaborativo y la interacción social se convierten en elementos para el aprendizaje en la primera infancia, cuando las habilidades cognitivas y lingüísticas están en pleno desarrollo (Vygotsky, 1978).

Por otra parte, Vygotsky (1978), otorga un papel destacando al juego como una actividad para el desarrollo de las funciones mentales superiores, pues permite a los niños explorar, simbolizar y aprender dentro de un entorno estructurado y social; por lo cual, el juego facilita la adquisición de habilidades lingüísticas, el pensamiento abstracto y la autorregulación, al mismo tiempo que fomenta la interacción y el aprendizaje cooperativo entre pares. En este sentido, Vygotsky considera que el juego es una herramienta educativa que promueve el desarrollo integral del niño al crear oportunidades de aprendizaje dentro de la ZDP; en el ámbito pedagógico, fue explorado mediante actividades de observación y prácticas pedagógicas en el contexto de esta investigación utilizando el juego como una estrategia que facilita la construcción de conocimientos de manera lúdica, al tiempo que refuerza las interrelaciones y el uso del lenguaje como mediador del aprendizaje; lo cual resalta la importancia del juego en contextos educativos, donde se busca un equilibrio entre la enseñanza formal y el aprendizaje basado en experiencias sociales compartidas.

Habilidades Lecto-Escritoras

Por otro lado, las habilidades lecto-escritoras se distribuyen en capacidades y destrezas que conllevan a las personas a vislumbrar, interpretar y redactar textos escritos de manera segura; estas habilidades incluyen la conciencia fonológica, la decodificación, la naturalidad lectora, la comprensión de textos y la expresión escrita. Por lo anterior, el desarrollo de estas habilidades es un proceso gradual que comienza en la primera infancia y se consolida a lo largo de la educación primaria, sentando las bases para el aprendizaje y el éxito académico en etapas posteriores (Silva y Rodríguez, 2024).

De igual manera, la adquisición de las habilidades lecto-escritoras está influenciada por diversos elementos, tanto individuales como contextuales; entre los individuales se encuentran las capacidades cognitivas, la motivación y se analizaron las interacciones de los estudiantes con textos específicos, considerando sus conocimientos previos y experiencias, mediante observaciones y entrevistas, mientras que, los factores contextuales incluyen el entorno familiar, la facilidad de herramientas educativas y la calidad de la instrucción recibida en la escuela. Del mismo modo, la interacción de estos factores determina el ritmo y capacidad de desarrollo de las habilidades lecto-escritoras en cada estudiante, lo que resalta la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades y características individuales de los estudiantes (Valencia et al., 2024).

Conciencia Fonológica. En cuanto a la conciencia fonológica es la capacidad de percibir, identificar y manipular los sonidos individuales (fonemas) que componen las palabras habladas; esta habilidad es considerada un precursor para el aprendizaje de la lectura y la escritura, ya que permite a los niños establecer la relación entre los sonidos del lenguaje oral y su representación gráfica en forma de letras y palabras escritas (Gutiérrez et al., 2020). Según los autores, el

desarrollo de la conciencia fonológica se produce de manera gradual, comenzando con la identificación de unidades más grandes como las sílabas y las rimas, para luego avanzar hacia la manipulación de unidades más pequeñas como los fonemas individuales.

En relación con lo anterior, la conciencia fonológica se puede desarrollar a través de diversas dinámicas y juegos que involucren la identificación, segmentación y manipulación de los sonidos del lenguaje; por lo que estas actividades pueden incluir la identificación de sonidos iniciales y finales en las palabras, la segmentación de palabras en sílabas o fonemas, la formación de nuevas palabras a partir de la combinación de sonidos y la identificación de rimas (Bringas y Ledesma, 2023). La incorporación de estas actividades en el aula de primer grado, de manera lúdica y motivadora, puede contribuir al desarrollo de la conciencia fonológica y sentar las bases para un aprendizaje de la lecto-escritura.

Comprensión Lectora. Dentro de este orden de ideas, es la capacidad de aprender, interpretar y extraer información de un texto escrito; así mismo, implica la interacción entre la persona que lee y el texto, en la cual el lector fabrica una estructura mental de la información, integrándola al texto con sus ideas previas y experiencias (Muñoz et al., 2021). De igual manera, es un proceso constructivo que requiere el desarrollo de habilidades como la decodificación, el vocabulario, la fluidez y la capacidad de realizar inferencias.

Así mismo, el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de primer grado es un objetivo primordial, que fortalece el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento; por ello, para fomentar la comprensión lectora, es necesario proporcionar a los estudiantes oportunidades para interactuar con textos variados, así como enseñar estrategias de comprensión, como la estructuración de ideas previas, el reconocimiento de ideas principales y la formulación de preguntas sobre el texto (Llangari, 2023). La incorporación de actividades lúdicas y juegos

educativos que promuevan la comprensión lectora puede ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes y favorecer el desarrollo de esta habilidad.

Juegos Educativos

En el ámbito educativo, los juegos educativos son actividades diseñadas para facilitar el aprendizaje y desarrollar habilidades en los estudiantes, combinando entretenimiento con objetivos pedagógicos; este enfoque crea un ambiente motivador y estimulante que fomenta y se involucre a los educandos en el proceso educativo. En el mismo sentido, los juegos educativos pueden adaptarse a diversos contextos y áreas del conocimiento, lo que los convierte en herramientas versátiles para la enseñanza; debido a que su flexibilidad permite que respondan a las necesidades y características de los estudiantes, contribuyendo a un aprendizaje individualizado en diferentes niveles educativos y escenarios pedagógicos (Alcon, 2022).

Puesto que, la implementación de juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje ofrece múltiples beneficios; en primer lugar, los juegos educativos promueven la participación y el compromiso de los estudiantes, ya que les permiten aprender de manera experiencial. A su vez, de acuerdo con Ramos y Rocha (2019), los juegos educativos favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, como la atención, la memoria y la resolución de problemas, así como habilidades sociales y emocionales, como la cooperación, la comunicación y la autorregulación; estos beneficios convierten a los juegos educativos en una herramienta para potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

Tipos de Juegos Educativos. De acuerdo con lo anterior, existen diversos tipos de juegos educativos que se utilizan para fomentar el conocimiento y el desarrollo de habilidades en los educandos; estos juegos pueden clasificarse según su formato, objetivo o área de conocimiento. Por ejemplo, los juegos de mesa educativos, como los rompecabezas, los juegos de cartas y los

juegos de tablero, promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y motoras, mientras que los juegos de rol y simulación conlleva a los estudiantes explorar situaciones y aprendizajes de forma interactiva (Márquez, 2024).

No obstante, los juegos digitales que incluyen aplicaciones móviles, videojuegos y juegos en línea; estos juegos aprovechan las tecnologías digitales para ofrecer experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas para los estudiantes. Los juegos digitales pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y proporcionan retroalimentación inmediata. Sobre todo, contribuyen a los estudiantes para que aprendan a su propio ritmo; de igual manera, los juegos educativos pueden diseñarse para abordar áreas del conocimiento, como las matemáticas, la lectura, la escritura o las ciencias, lo que los convierte en una herramienta versátil para complementar la enseñanza en el aula (Castillo et al., 2022).

Beneficios de los Juegos Educativos. Ofrecen una serie de beneficios para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes; ya que, en primer lugar, promueven la motivación y el compromiso de los estudiantes, debido a que proporcionan un ambiente lúdico y atractivo que fomenta la participación y el interés en el aprendizaje. Según lo plasmado por Caballero (2021), al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas, los juegos educativos pueden aumentar su disposición a aprender y su perseverancia frente a los desafíos, de hecho, incentivan y proporcionan un aprendizaje más duradero.

A parte de la motivación, los juegos educativos también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales; ya que, a través de los juegos, los estudiantes pueden practicar y reforzar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la creatividad. Así mismo, los juegos educativos que implican interacción social, como los juegos de rol y cooperativos, fomentan el desarrollo de habilidades

interpersonales, la comunicación, la colaboración y la empatía; estos beneficios contribuyen al éxito académico de los estudiantes y los preparan para afrontar diferentes situaciones de la vida diaria y del mundo laboral (Contreras y Benavides, 2022).

Estrategias de Aprendizaje en Primer Grado

Debe señalarse que, las estrategias de aprendizaje en primer grado son un conjunto de métodos, técnicas y enfoques pedagógicos que tienen como objetivo facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades en los estudiantes que inician su educación primaria. Estas estrategias se basan en los principios del desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños de esta edad y buscan crear un ambiente de aprendizaje estimulante, inclusivo y adaptado a sus necesidades; de igual modo, la selección y aplicación de estrategias de aprendizaje adecuadas es importante para sentar las bases de un aprendizaje duradero en los estudiantes de primer grado (Huaricachi et al., 2022).

Por consiguiente, las estrategias de aprendizaje más utilizadas en primer grado se encontraron la basado en proyectos, el cooperativo, el experiencial y el uso de recursos multimodales; por lo cual, estas estrategias promueven la participación de los estudiantes, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, y la construcción de conocimientos a partir de la interacción con el entorno y con otros estudiantes (Urioly Cueva, 2022). A su vez, estas estrategias permiten la integración de diferentes áreas del conocimiento y fomentan la creatividad y la autonomía de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Aprendizaje Basado en Proyectos. Es una estrategia pedagógica que involucra a los educandos en la investigación y creación de productos o soluciones a problemas del mundo real; en el contexto de primer grado, el aprendizaje basado en proyectos se adapta para abordar temáticas y desafíos apropiados para la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes (Sotelo et

al., 2024). Esta estrategia promueve el aprendizaje, la colaboración entre pares y la aplicación de conocimientos y habilidades en situaciones auténticas, lo que fomenta un aprendizaje más duradero.

De hecho, la implementación del ABP en primer grado requiere una planificación cuidadosa por parte de los docentes, quienes deben diseñar proyectos que sean motivadores, desafiantes y alcanzables para los estudiantes; los proyectos pueden abarcar diversas áreas del conocimiento, como la lectura, la escritura, las matemáticas y las ciencias, y deben permitir la integración de habilidades y conceptos de manera transversal. Así mismo, el ABP contribuyen el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la autorregulación, la empatía y la resolución de conflictos, ya que los estudiantes deben trabajar en equipo y comunicarse para alcanzar los objetivos del proyecto (Solís, 2021).

Aprendizaje Cooperativo. Es una estrategia de enseñanza que incentiva la interacción y disposición de los estudiantes para encontrar objetivos de aprendizaje comunes; en este tipo de aprendizaje, los estudiantes trabajan en grupos pequeños y heterogéneos, compartiendo responsabilidades y apoyándose mutuamente para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades (De Gracia, 2024). Esta estrategia busca la interacción de todos los integrantes del grupo, promueve la interdependencia positiva y la responsabilidad individual, y contribuye al desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

En el contexto de primer grado, el aprendizaje cooperativo se adapta para satisfacer las necesidades y características de los estudiantes de esta edad; por lo tanto, los docentes pueden diseñar actividades y tareas que requieran la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, promoviendo así el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y la construcción colectiva del conocimiento (Rus et al., 2019). A su vez, el aprendizaje cooperativo en primer

grado puede contribuir a la creación de un ambiente de aprendizaje inclusivo y acogedor, es decir, los educandos se sientan importantes y acompañados por sus compañeros y maestros.

Diseño Metodológico

Para comenzar, en el presente estudio, el enfoque cualitativo con metodología de investigación-acción se articuló para abordar las dificultades en las habilidades lecto-escritoras de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Elíseo Payán. Este enfoque permitió comprender el fenómeno educativo desde las perspectivas de los actores involucrados, generando un análisis sobre cómo los juegos educativos influyen en el aprendizaje. Según Hernández et al. (2014), el enfoque cualitativo utilizó métodos de recolección de datos enfocados en interpretar significados y contextos, lo cual fue adecuado para explorar las experiencias pedagógicas en entornos escolares. La implementación de estrategias basadas en juegos educativos buscó potenciar las habilidades lecto-escritoras, lo cual se evaluó mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas semiestructuradas. Estas técnicas posibilitaron la recolección de datos descriptivos y reflexivos que contribuyeron a interpretar los cambios generados por la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Enfoque de Investigación

En este sentido, el enfoque cualitativo orientó este estudio debido a su capacidad para explorar e interpretar las experiencias de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Elíseo Payán, en relación con los juegos educativos como estrategia de aprendizaje. Según Hernández et al. (2014), en este enfoque se estableció la comprensión de fenómenos sociales y educativos en contextos, utilizando métodos que recopilaron perspectivas directamente de los participantes. En este caso, el estudio buscó comprender cómo los juegos educativos contribuyen al desarrollo de las habilidades lecto-escritoras, basándose en las interacciones de los estudiantes en su entorno escolar.

De igual manera, la investigación-acción es la metodología elegida, ya que, permite a los investigadores colaborar con los estudiantes en la identificación, diseño, implementación y evaluación de estrategias pedagógicas basadas en los juegos educativos. Según Creswell (2013), la investigación-acción se caracteriza por su enfoque cíclico, que incluye fases de diagnóstico, planificación, acción y reflexión. Esta metodología facilitó el análisis del efecto de los juegos educativos en el aprendizaje de la lecto-escritura y fomentó la participación activa de los involucrados en la mejora de las prácticas pedagógicas.

En este sentido, el desarrollo del estudio incluye el uso de técnicas cualitativas como la observación participante, entrevistas y análisis documental, que permitirán recopilar datos sobre las competencias iniciales de lecto-escritura y los cambios observados tras la implementación de la estrategia pedagógica. Según el autor Hernández et al. (2014), plantean que estas técnicas son esenciales para comprender la dinámica educativa desde una perspectiva integral, ofreciendo información sobre las percepciones de los participantes y el contexto en el que se desarrolla el aprendizaje.

Dentro de este orden de ideas, el enfoque cualitativo y la metodología de investigación-acción se alinean con los objetivos del estudio, ya que, posibilitan evaluar el efecto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades lecto-escritoras en los estudiantes. Creswell (2013), cabe resaltar que, este enfoque proporciona una comprensión contextualizada de los fenómenos educativos, permitiendo analizar los resultados en términos de los cambios observados antes y después de la intervención, con el fin de valorar la efectividad de la propuesta pedagógica en el aula.

Método de Investigación

Por otra parte, el método de investigación fue adoptado en este estudio la investigación-acción, caracterizada por su enfoque participativo y reflexivo, este método permitió a los investigadores colaborar directamente con los estudiantes para identificar problemas y buscar soluciones dentro del contexto educativo. Según Hernández et al. (2014), la investigación-acción implicó fases dinámicas de diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión para evaluar los cambios generados por las intervenciones implementadas, ya que, este enfoque se adecuó para analizar cómo los juegos educativos pudieron aportar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes.

Del mismo modo, la investigación-acción permite trabajar con grupos ya establecidos, como es el caso de las aulas de educación básica, en las que se realizarán actividades de diagnóstico inicial para evaluar los niveles de competencia lecto-escritora de los estudiantes. Creswell (2013) donde plantea el método que facilitó el estudio de contextos naturales al involucrar a los participantes como agentes activos en el desarrollo e implementación de estrategias pedagógicas. Ya que, la intervención educativa basada en juegos será diseñada de manera conjunta con los docentes y ajustada a las necesidades identificadas en el grupo de estudio.

Cabe resaltar que, el desarrollo de la investigación incluye la implementación de una estrategia pedagógica centrada en los juegos educativos, con el objetivo de observar cómo estos inciden en las habilidades lecto-escritoras. Según Hernández et al. (2014), el método cualitativo, en combinación con la investigación-acción, posibilita el análisis reflexivo de los cambios observados en los participantes a lo largo del proceso. Ya que, esto permitió identificar tanto los avances como los retos que surjan de las actividades diseñadas en el aula de clases.

Por otra parte, los métodos de evaluación de los resultados obtenidos son a través de técnicas cualitativas como la observación participante y las entrevistas semiestructuradas. Donde el autor Creswell (2013) destaca que estas herramientas permitieron captar las percepciones, opiniones y experiencias de los participantes, generando datos que serán analizados de forma inductiva para identificar patrones y tendencias relacionadas con el efecto de los juegos educativos. Dado que, los resultados obtenidos serán discutidos en función de los cambios identificados en las habilidades lecto-escritoras antes y después de la intervención.

Tipo de Investigación

El tipo de investigación seleccionado para este estudio es la investigación- acción con un enfoque cualitativo. Este tipo de investigación busca abordar problemas prácticos en contextos, proponiendo intervenciones que surjan del análisis de la realidad y que permitan mejorar las condiciones en las que se desarrolla el fenómeno estudiado. Según Hernández et al. (2014), la investigación aplicada se orienta hacia la utilización de conocimientos teóricos en situaciones concretas, con el fin de generar soluciones prácticas y aplicables, en este caso, al desarrollo de las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Elíseo Payán.

Por otra parte, la investigación aplicada se complementa con el enfoque de investigación- acción, ya que permite que las estrategias pedagógicas diseñadas, como los juegos educativos, se implementen y evalúen dentro del contexto natural en el que se presenta el problema. Creswell (2013) señala que la investigación-acción involucra ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, los cuales facilitan la implementación de soluciones, ya que también fomentan la participación activa de los actores educativos. En este estudio, se trabajó según las necesidades

de los estudiantes en la planificación e implementación de actividades basadas en juegos educativos.

En este sentido, este tipo de investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las problemáticas que afrontan los estudiantes en el desarrollo de la lecto-escritura y de diseñar estrategias pedagógicas adecuadas para ese contexto. Hernández et al. (2014) afirman que la investigación aplicada permite ajustar las intervenciones a las particularidades de los participantes y del medio que los rodea, logrando una conexión entre las teorías educativas y las prácticas en el aula. En este caso, se implementarán juegos educativos como estrategia para transformar y fortalecer el conocimiento de los estudiantes.

Por otro lado, el análisis de los resultados de esta investigación se realizó desde una perspectiva cualitativa, basada en datos obtenidos mediante técnicas como la observación participante, las entrevistas y el análisis documental. Creswell (2013), lo que planteó que estos métodos se pudiera interpretar los cambios observados en los estudiantes y comprender cómo las estrategias pedagógicas influyen en su desarrollo lecto-escritor. Este proceso analítico contribuirá a evaluar los efectos de la intervención educativa y a generar propuestas que puedan aplicarse en contextos similares.

Debe señalarse que la investigación-acción permitió intervenir en el problema identificado, ya que, también se reflexionó sobre las prácticas pedagógicas donde se implementaron los resultados obtenidos. Hernández et al. (2014) planteó que estas reflexiones fomentaron el desarrollo de aprendizajes colectivos entre los participantes y facilitaron la generación de cambios en las dinámicas educativas. En este estudio, los docentes en formación tendrán la oportunidad de evaluar el efecto de los juegos educativos y de proponer ajustes para actualizar los procesos de enseñanza en su contexto.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

En este estudio, se emplearon técnicas cualitativas que permitieron obtener datos descriptivos en torno a los objetivos específicos de la investigación. Según Hernández et al. (2014), las técnicas cualitativas posibilitan la comprensión de los fenómenos educativos al centrarse en las sensaciones, interacciones y saberes de los participantes. Para este caso, se emplearon la observación participante, las entrevistas semiestructuradas y el estudio documental con el propósito de obtener información sobre las habilidades lecto-escritas de los estudiantes y el efecto de los juegos educativos en su aprendizaje.

Para el objetivo uno, que consistió en diagnosticar los niveles de competencia lecto-escritora de los niños y niñas de 5 a 6 años, donde se empleó la observación participante como técnica principal. Según Creswell (2013), explicó que la observación participante permite al investigador involucrarse en el entorno de los participantes para registrar comportamientos, interacciones y actividades en tiempo real. En este estudio, se diseñó una guía de observación que incluyó categorías relacionadas con el reconocimiento de letras, la conciencia fonológica, la lectura comprensiva de textos sencillos, escritura de palabras y frases, la información obtenida fue registrada en diarios de campo para su posterior análisis.

Por su parte, para el objetivo dos, buscó diseñar una estrategia basada en juegos educativos para mejorar las habilidades lecto-escritoras, se realizaron entrevistas semiestructuradas a profesores en aras de recopilar información sobre la experimentación didáctica utilizadas en la enseñanza de la lecto-escritura. Según Creswell (2013), la entrevista semiestructurada permite explorar temas mediante preguntas flexibles que se adaptan a las respuestas de los participantes, en este estudio, las entrevistas fueron diseñadas para indagar sobre las estrategias implementadas en el aula, las dificultades identificadas en los estudiantes y

las expectativas de los docentes respecto al uso de juegos educativos. Los datos recopilados fueron transcritos, categorizados y analizados en relación con la eficacia de los juegos como estrategia pedagógica.

Por su parte, el objetivo tres, consistió en implementar la estrategia basada en juegos educativos en el aula, se aplicó nuevamente la observación participante con el fin de registrar la interacción de los estudiantes con los juegos educativos y evaluar su desempeño en actividades de lecto-escritura. Según, Hernández et al. (2014) señalan que la observación participante facilita la identificación de patrones en el aprendizaje al analizar las dinámicas en el entorno escolar. En este caso, se elaboró una nueva guía de observación con indicadores sobre la participación de los estudiantes, el reconocimiento de letras y sonidos, la construcción de palabras y la comprensión de textos. La información recolectada permitió documentar las modificaciones frente a la conducta de los estudiantes durante la intervención.

Para el objetivo cuatro, se centró en evaluar la efectividad de la estrategia pedagógica mediante la asimilación de resultados antes y después de su implementación, se empleó el análisis documental. Ya que, Creswell (2013) indica que la revisión de documentos permite contrastar la información obtenida por otras técnicas y ampliar la comprensión del fenómeno estudiado. En este estudio, se analizaron registros de evaluación de competencias lectoescritoras aplicados previa y posteriormente a la implementación de los juegos educativos, este análisis permitió identificar mejoras en la práctica de los estudiantes y verificar la relación entre la mediación pedagógica y el desarrollo de competencias lecto-escritoras.

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados

Este análisis evidencia que la implementación de juegos educativos favoreció el desempeño de habilidades lectura y escritura en estudiantes del grado primero, inicialmente, el juicio consintió en reconocer dificultades en el trabajo con las letras, los sonidos fonológicos y la escritura. Tras la intervención, se observaron avances en la asociación grafema-fonema, la lectura de palabras y la motivación hacia la escritura. Estos hallazgos resaltan la eficacia de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, promueven la participación activa y facilitan la construcción del conocimiento. Ya que, la literatura indica que el aprendizaje basado en el juego fortalece la motivación y la comprensión del contenido, en este sentido, la reflexión pedagógica destaca la necesidad de integrar metodologías dinámicas para mejorar la lectoescritura en contextos escolares. Finalmente, el estudio sugiere que el uso de juegos educativos puede contribuir a optimizar las prácticas pedagógicas en los primeros años de escolaridad. Según Creswell (2013), las estrategias interactivas favorecen la participación y el aprendizaje significativo en el aula.

Los Niveles de Competencia Lecto-Escritora de los Niños y Niñas de 5 a 6 Años

Resultados de la Prueba Diagnóstica.

En la etapa inicial de la investigación, se plasmó un diagnóstico de las capacidades lecto-escritas en los alumnos de primero de la Institución Educativa Elíseo Payán, para ello, se empleó la observación participante como técnica principal, lo que permitió registrar de manera directa el desempeño de los niños y niñas en diversas tareas correspondientes con la lectura y la escritura. Dado que, la observación participante facilita la comprensión del comportamiento de los sujetos en su contexto, suministrando datos cualitativos sobre sus interacciones y procesos de aprendizaje. Durante la prueba diagnóstica, se identificaron diferencias en el reconocimiento de

letras, la conciencia fonológica, la comprensión de textos sencillos y la escritura de palabras y frases, lo que permitió establecer un punto de partida para el diseño de la intervención pedagógica.

El reconocimiento de letras mostró que algunos niños lograron identificar y nombrar todas las letras del abecedario, mientras que, otros solo reconocían algunas y un grupo reducido tenía dificultades para asociar los signos gráficos con sus sonidos correspondientes, ya que, explican el desarrollo del reconocimiento de letras en un indicador temprano de la adquisición de la lectoescritura, porque se establece la base para el proceso. En relación con la escritura del nombre propio, la mayoría de los estudiantes realizaron esta tarea, aunque se observaron diferencias en la precisión de los trazos, la correspondencia entre letras y sonidos.

En cuanto a las actividades de lectura y comprensión de textos sencillos, se evidenció que algunos estudiantes lograban leer palabras familiares con facilidad, mientras que otros requerían apoyo para reconocerlas y articularlas correctamente. La comprensión de cuentos cortos presentó variaciones, ya que, algunos niños lograban reconstruir la historia con coherencia, mientras que, otros recordaban solo fragmentos o tenían dificultades para identificar la idea principal. La comprensión lectora, en los primeros años de escolaridad está vinculada al desarrollo del vocabulario y la capacidad de relacionar la información con experiencias previas, lo que destaca la importancia de estrategias pedagógicas que consoliden estos procesos.

A su vez respecto a la conciencia fonológica, se observó que algunos estudiantes lograban dividir palabras en sílabas con facilidad, mientras que, otros presentaban dificultades para identificar la cantidad de sonidos en una palabra determinada, de igual manera, plantean que la conciencia fonológica es un componente principal en el aprendizaje de la lectoescritura, ya que, facilita la asociación entre sonidos y grafías. Se observó que las actividades de segmentación de

oraciones, se encontró que algunos estudiantes podían identificar el número de palabras en una frase, ya que, otros agrupaban varias palabras como una sola unidad, lo que indica la necesidad de reforzar esta habilidad mediante actividades lúdicas.

Análisis de las Habilidades de Lectura y Escritura Iniciales

El análisis de las habilidades iniciales permitió identificar tanto fortalezas como áreas de mejora en el proceso de la lectoescritura, se encontró que una parte de los estudiantes tenía una base en el reconocimiento de letras y la escritura de su nombre, lo que evidencia un desarrollo inicial en la conciencia gráfica y motriz, señala que, estas habilidades constituyen un indicador temprano del proceso de alfabetización, ya que, reflejan la familiarización con el sistema de escritura. Del mismo modo, se observó un interés generalizado por la lectura de cuentos e historias, lo cual sugiere que los niños poseen una predisposición favorable hacia el aprendizaje de la lectoescritura.

Por otro lado, se identificaron dificultades en la escritura de algunas letras y la formación de oraciones, lo que indica la necesidad de fortalecer la asociación entre fonemas y grafemas. Explican que el aprendizaje de la escritura en la primaria requiere experiencias de aprendizaje que permitan a los estudiantes experimentar con la construcción de palabras y frases. Así mismo, la conciencia fonológica y la segmentación de oraciones presentaron desafíos, ya que algunos estudiantes tenían dificultades para descomponer palabras en sílabas o identificar los componentes de una oración. Estas áreas de oportunidad fueron consideradas en la creación de herramientas pedagógica basadas en juegos educativos, con el propósito de reforzar el aprendizaje por medio de dinámicas interactivas que faciliten a los estudiantes avanzar en sus competencias lecto-escritoras.

Los Juegos Educativos para Mejorar las Habilidades de Lecto-Escritoras

Descripción de los Juegos Educativos Seleccionados

En el diseño de la estrategia pedagógica, se seleccionaron dos juegos educativos dirigidos al fortalecimiento de las prácticas lecto-escritoras en los estudiantes de primero de la Institución Educativa Elíseo Payán. Estos juegos fueron "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos", los cuales se estructuraron considerando las características cognitivas y físicas de los niños, permitiendo su intervención activa en actividades lúdicas que favorecen la asociación grafema-fonema, la discriminación auditiva y la formación de palabras. El aprendizaje por medio del juego potencia el desarrollo de habilidades lingüísticas y motrices al involucrar a los estudiantes en un proceso dinámico e interactivo.

El juego "Encuentra la letra" consistió en la identificación y reconocimiento de sonidos fonéticos, en el cual los estudiantes escuchaban un sonido pronunciado por el docente y debían ubicar la letra correspondiente, desplazándose físicamente sobre tarjetas dispuestas en el suelo. Esta dinámica permitió la integración del movimiento corporal con el proceso de aprendizaje, favoreciendo la retención y asociación de los sonidos con sus representaciones gráficas. Plantea que el aprendizaje multisensorial contribuye a la consolidación de conocimientos, ya que involucra diferentes canales perceptivos y fortalece la memoria. La repetición sistemática de esta actividad facilitó la fijación de los sonidos y letras trabajados en cada sesión.

Figura 2

Representación fotográfica del juego educativo interactivo "Encuentra la letra"



Nota. Registro Fotográfico Propio

Por otro lado, el "Bingo de letras y sonidos" promovió la discriminación auditiva y el reconocimiento de letras a través de una dinámica interactiva. Cada estudiante recibió una tarjeta con letras y dibujos representativos de palabras que iniciaban con esas letras. El docente pronunciaba sonidos o mencionaba letras de manera aleatoria, y los estudiantes debían identificar y marcar la opción correspondiente en sus tarjetas. Esta actividad permitió reforzar la relación entre sonido y grafema, además de fomentar la escucha atenta y la concentración. Explican que el aprendizaje a través de juegos educativos genera mayor compromiso y motivación en los estudiantes, al integrar elementos de reto y recompensa dentro de la dinámica escolar.

Figura 3

Representación fotográfica del juego educativo interactivo "Bingo de letras y sonido"



Nota. Registro Fotográfico Propio.

Justificación de la Estrategia Diseñada

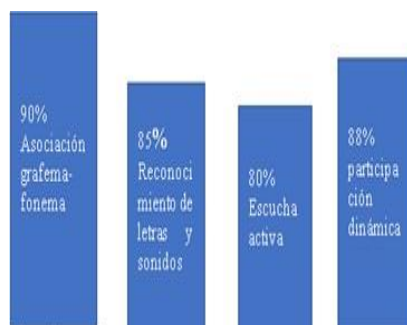
La estrategia diseñada es importante en la necesidad de fortalecer las habilidades lecto-escritoras a través de actividades lúdicas que facilitaran el aprendizaje en un contexto participativo e inclusivo, la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas, motrices e interpersonales, promoviendo un aprendizaje significativo y motivador. En este estudio, la selección de los juegos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" respondió a las necesidades de los estudiantes, considerando la diversidad en sus niveles de competencia lecto-escritora.

En la planificación de la estrategia, se tuvo en cuenta que los juegos educativos permiten que los estudiantes mejoren según su ritmo, favoreciendo la construcción de conocimientos de manera autónoma y colaborativa. Señala que las metodologías activas en la enseñanza infantil fomentan el interés por el aprendizaje y refuerzan la conexión entre teoría y práctica. En este caso, la interacción con materiales concretos y la dinámica de las actividades propiciaron un

entorno de aprendizaje donde los niños y niñas pudieron experimentar con el reconocimiento de letras, sonidos de manera progresiva y adaptada a su nivel de desarrollo.

Figura 4

Eficiencia de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades Lectoescrituras



Nota. Autoría propia

De igual manera, la estrategia pedagógica consideró la importancia de las interrelaciones durante el aprendizaje, promoviendo actividades que incentivaran la comunicación y el trabajo colaborativo. Los juegos educativos fomentan el desarrollo de nuevas habilidades sociales, como la cooperación, el respeto por turnos y la toma de decisiones en grupo. En este contexto, la aplicación de juegos como "Bingo de letras y sonidos" permitió que los estudiantes intercambiaran ideas y reforzaran su aprendizaje a través de la interacción con sus compañeros y docentes en formación.

Finalmente, la implementación de esta estrategia se basó en que los juegos educativos pueden generar un efecto positivo en la adquisición de habilidades lecto-escritoras, al facilitar un entorno de aprendizaje dinámico y motivador. Hernández et al. (2014) plantean que el uso de metodologías activas en la enseñanza de la lectura y la escritura favorece la apropiación de los contenidos y mejora la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. La evaluación de esta estrategia permitió identificar avances en la asociación grafema-fonema, la discriminación

auditiva y la escritura de palabras, evidenciando su pertinencia en el contexto educativo estudiado.

Alcances de los Juegos Educativos para Mejorar las Habilidades Lecto-Escritoras de los Niños del Grado Primero de la Institución Educativa Eliseo Payán

Proceso de Aplicación de los Juegos Educativos

En la implementación de la estrategia pedagógica, se aplicaron los juegos educativos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" con los alumnos de primer grado de la Institución Educativa Elíseo Payán. Estas actividades se llevaron a cabo siguiendo el diseño planificado, asegurando la intervención activa de los niños y niñas en un entorno dinámico y motivador. Durante la aplicación de "Encuentra la letra", la docente dispuso en el suelo tarjetas con letras del abecedario y pronunció sonidos fonéticos. Los estudiantes, tras escuchar atentamente, identificaron la letra correspondiente y se desplazaron hasta ella. Esta dinámica permitió reforzar la asociación entre sonido y grafema de manera lúdica, favoreciendo la memoria auditiva y visual.

Figura 5

Recursos para el aprendizaje - Juego de "Encuentra la letra"



Nota. Registro Fotográfico Propio.

El desarrollo de "Bingo de letras y sonidos" permitió fortalecer el reconocimiento de letras y la relación entre grafemas y sonidos. En esta actividad, cada estudiante recibió una tarjeta con letras y dibujos representativos de palabras que iniciaban con esas letras. La docente mencionó sonidos y letras de manera aleatoria, y los estudiantes marcaron en su tarjeta la opción correspondiente. La interacción entre los participantes contribuyó a consolidar el aprendizaje a través del juego, promoviendo la atención y la escucha activa. La mecánica del juego permitió que los niños reforzaran sus competencias lecto-escritas en un contexto colaborativo, favoreciendo la adquisición de conocimientos a partir de la experiencia.

Figura 6

Recursos para el aprendizaje - Juego de "Bingo de letras y sonidos"



Nota. Registro Fotográfico Propio.

Observaciones Durante la Implementación

Durante la aplicación de los juegos educativos, se evidenció una gran participación y responsabilidad por parte de los estudiantes. La dinámica de las actividades captó su atención, generando entusiasmo y promoviendo un óptimo aprendizaje. En "Encuentra la letra", los niños y niñas mostraron interés al seguir las instrucciones, identificando sonidos y relacionándolos con

sus respectivas letras. La movilidad incorporada en la actividad favoreció el aprendizaje multisensorial, permitiendo que el reconocimiento de letras y sonidos se reforzara a través de la acción y la repetición. En el desarrollo de "Bingo de letras y sonidos", los estudiantes demostraron concentración y agilidad para identificar los grafemas asociados a los sonidos mencionados. Se observó que el carácter interactivo del juego facilitó la participación equitativa, brindando a cada niño la oportunidad de aplicar sus conocimientos en un ambiente de cooperación. A lo largo de la actividad, se evidenció que los estudiantes se animaban mutuamente y mostraban disposición para completar las tareas, lo que generó un espacio de aprendizaje participativo.

Figura 7

Observaciones durante la implementación



Nota. Registro Fotográfico Propio.

En este sentido, las interacciones entre los estudiantes durante la implementación de los juegos reflejaron una integración de la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este orden de ideas, se identificaron momentos de apoyo mutuo, en los que los niños intercambiaban ideas y estrategias para reconocer letras o sonidos, fortaleciendo así sus

habilidades sociales, ya que, el uso de materiales concretos y la estructura dinámica de las actividades contribuyeron a mantener la motivación y el interés, lo que favoreció el logro de los objetivos planteados.

El análisis de las observaciones realizadas durante el empleo de los juegos permitió concluir que la estrategia implementada generó un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje. La unión de recursos lúdicos, participación activa y trabajo cooperativo facilitó la adquisición de conocimientos de manera contextualizada, asegurando que los niños y niñas se involucraran en su proceso formativo de manera significativa. Estos resultados evidencian la pertinencia de integrar juegos educativos como herramienta pedagógica en la enseñanza de la lectoescritura en los primeros años de escolaridad.

Evaluar los Juegos Educativos en el Desarrollo de Habilidades de Lecto-Escritura de los niños

Análisis de la Entrevista a Docentes, Padres de Familia y Comparación de Resultados con base en la Importancia del Juego en el Proceso de Aprendizaje.

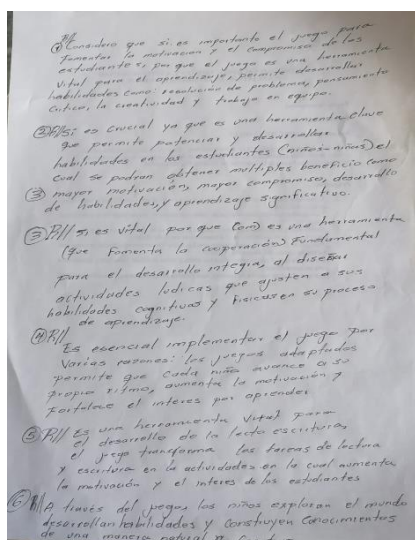
Partiendo de la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de primer grado, como afirma Fernández y Gómez (2018), los juegos didácticos fomentan la motivación y el compromiso en los estudiantes, lo cual es crucial para el desarrollo de habilidades iniciales de lectura y escritura.

En tal sentido hemos considerado pertinente analizar algunas de las respuestas dadas por los padres de familia y docentes en torno a los juegos durante la enseñanza. Por lo anterior hemos considerado oportuno analizar las respuestas de los padres de familia a partir de las preguntas contenidas en el formato de entrevistas.

A la primera pregunta responde uno de los entrevistados, en este caso un padre de familia “que el juego es una herramienta vital para el aprendizaje, permite desarrollara habilidades como: resolución de problemas, pensamiento crítico, la creatividad y trabajo en equipo” Es decir que a través del juego se pueden incorporar estrategias espontáneas que atiendan a las necesidades e intereses de los niños, en cualquiera de los entornos donde se relacionan fomentando su motivación, estimulación y el desarrollo de nuevas habilidades.

Figura 8

Registro fotográfico de respuestas de las entrevistas



Nota. Registro Fotográfico Propio.

El análisis comparativo de los resultados alcanzados antes y después de la implementación de los juegos educativos nos permitió evidenciar avances y ganancias de las habilidades lecto-escritoras en los estudiantes de primer grado, ya que, en el reconocimiento de grafema y fonema, se observó que los estudiantes lograron identificar correctamente las letras presentadas, mostrando mayor precisión y rapidez en la asociación grafema-fonema. De igual manera, la facilidad para leer palabras presentó una mejora en los niños y niñas donde lograron

reconocer y pronunciar palabras con menor esfuerzo y mayor fluidez en comparación con la fase inicial del proyecto. Estos resultados sugieren que la estrategia lúdica contribuyó a fortalecer el aprendizaje de la lectura a partir de la interacción con materiales concretos y dinámicas participativas.

En la comprensión de historias, se registró un progreso en la capacidad de los estudiantes para captar la idea principal de un cuento, recordar detalles y responder preguntas relacionadas con la narración. En cuanto a la escritura del propio nombre, se observó que los niños lograron escribirlo con precisión, reduciendo errores en la formación de letras y mejorando la direccionalidad del trazo, la escritura de palabras dictadas mostró un incremento en el número de estudiantes que lograron transcribir correctamente las palabras escuchadas, reflejando un mejor manejo de la ortografía y la correspondencia entre sonidos y letras. Estos avances reflejan la importancia de utilizar estrategias de enseñanza que integren el juego como una herramienta de refuerzo en la adquisición de la lectoescritura.

Por su parte, en la capacidad para escribir oraciones sobre imágenes también se mostró mejoras, ya que más estudiantes lograron estructurar frases completas con coherencia y sin omitir palabras clave. Esto sugiere que la práctica constante y la exposición a actividades lúdicas favorecen la organización de ideas y el desarrollo creativo de la escritura. En la segmentación de oraciones, más niños identificaron correctamente la cantidad de palabras en una frase, lo que indica una mejor comprensión en la distribución del lenguaje escrito. La conciencia fonológica también presentó avances, con un mayor número de estudiantes que lograron identificar sonidos y sílabas dentro de las palabras, facilitando la decodificación y el reconocimiento de patrones fonéticos en la lectura y escritura.

El nivel de motivación hacia la lectura y la escritura mostró una evolución positiva, ya que más estudiantes expresaron interés en leer cuentos y participar en actividades de escritura creativa. Esta disposición refleja que la implementación de juegos educativos no solo fortalece las habilidades técnicas de la lectoescritura, sino que también contribuye al desarrollo del gusto por el aprendizaje. La interacción con compañeros durante los juegos permitió que los estudiantes se sintieran más cómodos al expresar ideas, fomentando la confianza y la seguridad en sus habilidades lingüísticas. Estos resultados resaltan la importancia de metodologías de enseñanza que integren el componente lúdico como un recurso para dinamizar el aprendizaje y mejorar la participación en el aula.

Análisis de la Efectividad de los Juegos Educativos en el Desarrollo de Habilidades Lecto-Escritoras

El análisis de la eficacia de los juegos educativos en el progreso de habilidades lecto-escritoras del grupo de estudiantes de primer grado se basa en la información recopilada aplicada posterior a la intervención. Los datos recopilados sugieren que los juegos tuvieron un impacto positivo en diversas dimensiones de la lecto-escritura, como el reconocimiento de letras y sonidos, lectura de palabras, la comprensión de historias, la escritura del propio nombre y de palabras dictadas, la creación de oraciones sobre imágenes, la motivación hacia la lectura y escritura, la identificación de sonidos y sílabas en palabras, y la segmentación de oraciones; la mayoría de los estudiantes reportó mejoras en estas áreas después de participar en los juegos educativos.

Estos hallazgos respaldan la efectividad de los juegos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" como tácticas didácticas para potenciar el aprendizaje y el dominio de la lecto-escritura de los educandos. La naturaleza lúdica y participativa de los juegos, junto con el uso de

recursos atractivos y la interrelaciones, parecen haber contribuido a un espacio de aprendizaje motivador y estimulante que afianzó el desarrollo de las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes. Por lo tanto, se puede concluir que la propuesta pedagógica basada en juegos educativos fue efectiva para alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos y forjar las competencias de lectura y escritura de los participantes.

Reflexión Pedagógica

El proceso de investigación y la ejecución de la propuesta pedagógica han brindado una oportunidad para contrastar las ideas sobre la práctica educativa; desde la perspectiva del docente en formación, se ha evidenciado la necesidad de adoptar enfoques transformadores que respalden a las diversas necesidades de los estudiantes. La integración de juegos didácticos en el currículo ha facilitado el aprendizaje de la lecto-escritura y ha permitido que los estudiantes se sientan comprometidos con su educación; algunas observaciones en el aula han mostrado que los escolares, al participar en dinámicas atractivas, dan muestras de seguridad para expresar sus ideas y realizar preguntas, lo que genera un entorno de aprendizaje acogedor.

El alumnado involucrado en el proyecto han expresado su entusiasmo por las actividades propuestas; muchos de ellos mencionaron que los juegos hacían que el aprendizaje fuera más divertido y accesible; por ende, este comentario es un testimonio del impacto que la metodología lúdica puede tener en la enseñanza de la lecto-escritura; a su vez, los docentes involucrados han manifestado que el uso de juegos les ha permitido observar mejoras en las habilidades de sus alumnos, lo que reafirma la validez de la estrategia implementada. Desde la comunidad educativa en general, la propuesta ha fomentado una mayor colaboración entre docentes y padres; por lo cual, se ha observado un aumento en la intervención de los padres en el proceso educativo, quienes han mostrado interés en conocer más sobre las tareas que sus hijos realizan en

el aula; lo cual ha contribuido a crear un ambiente educativo cohesivo, donde las familias se involucran en el proceso de aprendizaje.

En definitiva, esta experiencia ha generado un nuevo conocimiento sobre la importancia de incluir prácticas pedagógicas innovadoras en las clases, que aborden las necesidades educativas y promuevan la evolución oportuna de las dimensiones en los estudiantes; por lo tanto, la reflexión pedagógica ha permitido identificar áreas de mejora y nuevas estrategias que se pueden implementar en el futuro. Esto es importante para seguir evolucionando en la práctica educativa, garantizando que cada niño y niña tenga la atención necesaria para desarrollarse en su proceso de aprendizaje; así mismo, la experiencia ha reafirmado la importancia de un enfoque flexible y adaptativo que valore la singularidad de cada estudiante y promueva un aprendizaje.

Figura 9

Registro fotográfico de las encuestas realizadas a docentes



Nota. Registro Fotográfico Propio

Discusiones, Conclusiones y Recomendaciones

Discusiones

Objetivo 1: Diagnosticar los Niveles de Competencia Lecto-Escritora de los Niños y Niñas de 5 a 6 Años.

Habilidades de Lectura Iniciales. Los resultados del diagnóstico inicial sobre las habilidades de lectura en los alumnos del grado primero de la Institución Educativa Elíseo Payán evidenciaron fortalezas en el reconocimiento de letras, ya que, una parte significativa de los niños pudo nombrar correctamente el abecedario, mientras que, otros identificaron algunas letras de manera parcial. Este hallazgo se relaciona con lo planteado por Muñoz et al. (2021), quienes destacan la importancia de la decodificación y el reconocimiento de letras como base para el desarrollo de la lectura en la primera etapa. Sin embargo, se identificaron dificultades en la comprensión de cuentos cortos, ya que algunos estudiantes lograron comprender completamente la historia, mientras que otros presentaron dificultades para recordar detalles y responder preguntas sobre el contenido. Esta situación sugiere la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que mejoren la comprensión lectora, facilitando un aprendizaje más autónomo y significativo.

De hecho, el análisis de la motivación hacia la lectura mostró que una proporción considerable de estudiantes expresó agrado por leer cuentos e historias, lo que representa una oportunidad para potenciar esta habilidad por medio del diseño de estrategias que mantengan y refuercen el interés. Como señala Llangari (2023), el acceso a textos variados y actividades interactivas favorece el desarrollo de habilidades lectoras avanzadas. Sin embargo, un grupo de estudiantes manifestó poco o ningún interés en la lectura, lo que evidencia la necesidad de diseñar intervenciones lúdicas que fomenten la curiosidad y la participación en actividades de

lectura. La implementación de juegos educativos, como los utilizados en esta investigación, puede contribuir a generar experiencias más atractivas y dinámicas para los niños durante su aprendizaje.

Habilidades de escritura iniciales. Frente a las habilidades de escritura iniciales, los resultados reflejaron que una gran parte de los estudiantes pudieron escribir su nombre propio de manera correcta, mientras que, otros presentaron errores menores en la formación de letras. Esta habilidad se asocia con el perfeccionamiento de la motricidad fina y la coordinación visomotora, aspectos fundamentales en el aprendizaje de la escritura, como lo plantea Muelle (2020). No obstante, se observaron dificultades en la escritura de palabras dictadas y en la construcción de oraciones sobre imágenes, ya que solo algunos niños lograron realizar estas tareas sin inconvenientes. Estas dificultades resaltan el interés de fortalecer la conciencia fonológica y la relación grafema-fonema, factores esenciales en el proceso de adquisición de la escritura, tal como señalan Gutiérrez et al. (2020).

El nivel de motivación hacia la escritura mostró que varios estudiantes disfrutaban inventar y redactar sus propias historias, mientras que, otros manifestaron menor interés o desmotivación ante estas actividades. Esta situación subraya la importancia de implementar estrategias lúdicas que permitan a los niños involucrarse activamente en el fortalecimiento de sus competencias de escritura. Bringas y Ledesma (2023) destacan el papel de los juegos educativos en la estimulación del pensamiento creativo y en la mejora de competencias cognitivas y socioemocionales. La incorporación de estos recursos genera la construcción de un entorno de aprendizaje acogedor y divertido, favoreciendo el desarrollo de la escritura en los estudiantes de primer grado y promoviendo su participación en actividades que fortalezcan su capacidad de expresión escrita.

Objetivo 2: Diseñar una Estrategia Basada en los Juegos Educativos para Mejorar las Habilidades de Lecto-Escritoras.

Fundamentos Teóricos de los Juegos Educativos. El diseño de la estrategia fundamentada en los juegos educativos para mejorar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes de primer grado se cimienta en las teorías de diversos autores, como es el caso de Zambrano y García (2020), quienes señalan que los juegos educativos combinan entretenimiento con objetivos pedagógicos, creando un ambiente motivador y estimulante que fomenta la participación de los estudiantes en el proceso educativo. Así mismo, Alcon (2022) destaca la versatilidad de los juegos educativos para adaptarse a diversos contextos y áreas del conocimiento, promoviendo un aprendizaje personalizado; estos fundamentos respaldan la selección de los juegos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" como herramientas para fortalecer habilidades como la asociación grafema-fonema, el reconocimiento de letras y sonidos, la escucha atenta y la participación.

En el mismo sentido, los juegos educativos seleccionados se apoyan en los beneficios identificados por diversos autores donde sustentan que los juegos educativos promueven la participación y el interés de los estudiantes al permitirles aprender de manera experiencial. De acuerdo con Ramos y Rocha (2019), estos juegos favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, como la atención, la memoria, la resolución de problemas, la cooperación y la comunicación; estos beneficios se evidencian en los resultados de la investigación, donde se observó un alto nivel de participación, entusiasmo e interacciones positivas entre los estudiantes durante la implementación de los juegos educativos.

Pertinencia de la Estrategia Diseñada. La estrategia diseñada basada en los juegos educativos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" demuestra su pertinencia al

responder a las necesidades de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Elíseo Payán; los resultados del diagnóstico inicial revelaron debilidades en áreas como la escritura de palabras, lectura comprensiva, la conciencia fonológica y la segmentación de oraciones. Ante este panorama, la selección de juegos que fortalecen la asociación grafema-fonema, el reconocimiento de letras y sonidos, la escucha atenta y la participación se alinea con las recomendaciones de autores como Gutiérrez et al. (2020), quienes destacan desarrollar estas habilidades para el aprendizaje de la lecto-escritura.

Así mismo, la estrategia diseñada considera las características particulares del grupo, como la diversidad en los niveles de habilidad y su contexto sociocultural; los materiales atractivos, las dinámicas lúdicas y la interacción social inherente a los juegos seleccionados fomentan la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje, tal como lo sugieren Zambrano y García (2020). A su vez, la justificación de la estrategia se ve respaldada por los resultados obtenidos tras su implementación, donde se evidenciaron mejoras en diversas dimensiones de la lecto-escritura, como el reconocimiento de letras y sonidos, la lectura de palabras, la comprensión de historias y la escritura del propio nombre; estos hallazgos confirman la pertinencia de la estrategia diseñada para potenciar el aprendizaje y el dominio de la lecto-escritura en los niños de primer grado de la Institución Educativa Elíseo Payán.

Objetivo 3: Implementar la Estrategia Basada en los Juegos Educativos para las Habilidades Lecto-Escritoras de los Niños y Niñas del Grado Primero de la Institución Educativa Eliseo Payán.

Participación y Compromiso de los Estudiantes. Durante la implementación de los juegos educativos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" con los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Elíseo Payán, se observó un notable nivel de participación y

compromiso; dado que los niños mostraron interés al seguir las instrucciones de los juegos, escuchando atentamente los sonidos fonéticos pronunciados por las docente y respondiendo, lo que incluyó buscar las letras correspondientes en sus tarjetas o saltar sobre las letras colocadas en el suelo. Esta disposición de los estudiantes refleja lo planteado por Castillo et al. (2022), quienes sostienen que los juegos educativos promueven la participación y el compromiso al permitir a los estudiantes aprender de manera experiencial.

En este sentido, las interacciones entre los estudiantes fueron positivas, con frecuentes muestras de ánimo y apoyo mutuo durante el desarrollo de los juegos; puesto que este trabajo en equipo fomentó un ambiente de respeto y compañerismo, que motivó la experiencia de aprendizaje y contribuyó al fortalecimiento de habilidades sociales, como la cooperación y la comunicación. Ya que, los materiales y las dinámicas interactivas jugaron un papel importante en mantener la motivación y el compromiso de los participantes, generando un ambiente propicio para un aprendizaje ameno y estimulante, en consonancia con lo planteado por Colmenares et al. (2023), sobre la capacidad de los juegos educativos para crear entornos motivadores.

Desafíos y Oportunidades Durante la Implementación. La implementación de la estrategia basada en juegos educativos en la Institución Educativa Elíseo Payán presentó tanto desafíos como oportunidades; uno de los principales desafíos fue la heterogeneidad en los niveles de habilidad de los estudiantes, con algunos que ya reconocían letras y palabras sencillas, mientras que otros no estaban familiarizados con los conceptos básicos de la lecto-escritura, como lo evidenciaron los resultados del diagnóstico inicial. Esta diversidad requirió adaptar las actividades y brindar un apoyo diferenciado para garantizar la participación y el progreso de todos los estudiantes, en línea con lo planteado por Cuentas et al. (2020), sobre la importancia de implementar estrategias pedagógicas adaptadas a las diferencias individuales.

Por otro lado, la escasez de recursos didácticos y tecnológicos en la institución mencionada, según Jaramillo et al. (2023), representó un desafío para la implementación de los juegos educativos; sin embargo, esto también brindó la oportunidad de ser creativos en el diseño de materiales y aprovechar recursos accesibles, como cartulinas, marcadores y elementos reciclados, para crear tarjetas y otros elementos necesarios para los juegos. De igual manera, la participación y el entusiasmo de los estudiantes durante las actividades lúdicas, así como las mejoras observadas en sus habilidades lecto-escritoras, constituyen oportunidades para seguir explorando el potencial de los juegos educativos como estrategia pedagógica en el contexto de la Institución Educativa Elíseo Payán y en otros entornos educativos similares.

Objetivo 4: Evaluar la Efectividad de la Propuesta Pedagógica de los Juegos Educativos en el Desarrollo de Habilidades de Lecto Escritura de los Estudiantes Teniendo en Cuenta el Antes y Después de la Implementación con los Niños.

Efecto en las Habilidades de Lectura. La comparación de los resultados del antes y después de la implementación de la estrategia evidencia el impacto positivo de los juegos educativos en las habilidades de lectura de los estudiantes de primer grado; el porcentaje de estudiantes que reportaron una mejora en el reconocimiento de letras y sonidos aumentó significativamente, lo que sugiere un fortalecimiento de la conciencia fonológica, habilidad considerada un precursor para el aprendizaje de la lectura (Gutiérrez et al., 2020). Asimismo, la facilidad para leer palabras mejoró, y la comprensión de historias se incrementó lo que indica un desarrollo de la fluidez lectora y la capacidad de extraer significado de los textos, aspectos fundamentales de la comprensión lectora (Muñoz et al., 2021).

Estos resultados respaldan la efectividad de los juegos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" como estrategias para potenciar las habilidades de lectura en los niños de primer

grado. La naturaleza lúdica y participativa de estos juegos, junto con el uso de materiales y la interacción social, parecen haber contribuido a un ambiente de aprendizaje motivador y estimulante que favoreció el desarrollo de la conciencia fonológica, la fluidez lectora y la comprensión de textos, en consonancia con los planteamientos de Zambrano y García (2020), sobre el potencial de los juegos educativos para facilitar el aprendizaje y desarrollar habilidades en los estudiantes.

Impacto en las Habilidades de Escritura. Los resultados de la investigación también demuestran el impacto positivo de los juegos educativos en las habilidades de escritura de los estudiantes de primer grado; ya que se observaron avances en la escritura principalmente del propio nombre, la escritura de palabras dictadas aumento, y la capacidad para crear oraciones sobre imágenes, lo que sugiere un fortalecimiento de las habilidades de codificación y expresión escrita, aspectos fundamentales de la competencia escritora (Muñoz et al., 2021). Además, la motivación hacia la escritura de historias propias se incrementó, lo que indica un aumento en el interés y la disposición de los estudiantes para participar en actividades de escritura creativa.

Estos hallazgos respaldan la efectividad de los juegos educativos seleccionados para potenciar las habilidades de escritura en los niños de primer grado; por lo cual, la incorporación de elementos lúdicos y la participación de los estudiantes en actividades que involucran la manipulación de letras, sonidos y palabras parecen haber contribuido al desarrollo de la conciencia fonológica, la codificación y la expresión escrita, en línea con lo planteado por Bringas y Ledesma (2023), sobre la importancia de incluir actividades y juegos que involucren la identificación, segmentación y manipulación de los sonidos del lenguaje para favorecer el aprendizaje de la lecto-escritura. De igual manera, el aumento en la motivación hacia la escritura

creativa sugiere que los juegos educativos pueden fomentar un ambiente de aprendizaje estimulante para los estudiantes, como lo señalan los autores Núñez et al. (2020).

Conclusiones

En cuanto a las habilidades lecto-escritoras, el diagnóstico inicial reveló niveles variados de competencia lecto-escritora en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Elíseo Payán, con fortalezas en el reconocimiento de letras, la escritura del nombre propio y la motivación hacia la lectura, pero debilidades en la comprensión lectora, la escritura de palabras y oraciones, la conciencia fonológica y la segmentación de oraciones. Estos resultados muestran la necesidad de estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes para potenciar el desarrollo integral de las habilidades lecto-escritoras.

La comparación de los resultados teniendo en cuenta el antes y el después de la intervención evidenció el impacto positivo de los juegos educativos en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes; a su vez, se observaron mejoras en el reconocimiento de letras y sonidos, la lectura de palabras, la comprensión de historias, la escritura del propio nombre y de palabras dictadas, la creación de oraciones sobre imágenes, la motivación hacia la lectura y escritura, la identificación de sonidos y sílabas en palabras, y la segmentación de oraciones. Estos hallazgos respaldan la efectividad de los juegos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" como estrategias para potenciar las habilidades lecto-escritoras en los niños de primer grado.

Por su parte, la selección de los juegos educativos "Encuentra la letra" y "Bingo de letras y sonidos" se fundamentó en su enfoque lúdico y su capacidad para fortalecer habilidades como la asociación grafema-fonema, el reconocimiento de letras y sonidos, la escucha atenta y la participación, competencias importantes para el desarrollo de la lecto-escritura en la etapa inicial.

La estrategia diseñada consideró las características particulares del grupo, como la diversidad en los niveles de habilidad y su contexto sociocultural, incorporando materiales, dinámicas entretenidas e interacción social para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje.

Durante la implementación de los juegos educativos, se observó un alto nivel de participación y entusiasmo por parte de los estudiantes, quienes mostraron interés al seguir las instrucciones, escuchar atentamente y responder de manera participativa. Las interacciones positivas entre los estudiantes, el trabajo en equipo y el ambiente lúdico generado, contribuyeron al fortalecimiento de habilidades sociales y al logro de los objetivos pedagógicos establecidos. Estos resultados respaldan la pertinencia de los juegos educativos como estrategia para potenciar las habilidades lecto-escritoras en el contexto de la Institución Educativa Elíseo Payán.

A su vez, las estrategias de aprendizaje en primer grado, como la incorporación de juegos educativos, demostraron ser efectivas para potenciar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes. La naturaleza lúdica y participativa de los juegos, junto con el uso de materiales atractivos y la interacción social, contribuyeron a un ambiente de aprendizaje motivador y estimulante que favoreció el desarrollo de la conciencia fonológica, la fluidez lectora, la comprensión de textos, la codificación y la expresión escrita. Estos hallazgos respaldan los planteamientos teóricos sobre el potencial de los juegos educativos para facilitar el aprendizaje y desarrollar habilidades en los estudiantes.

La implementación de la estrategia basada en juegos educativos en la Institución Educativa Elíseo Payán presentó desafíos y oportunidades. La heterogeneidad en los niveles de habilidad de los estudiantes y la escasez de recursos didácticos y tecnológicos requirieron adaptar las actividades y aprovechar recursos accesibles para garantizar la participación y el

progreso de todos los estudiantes; sin embargo, la participación, el entusiasmo de los estudiantes y las mejoras observadas en sus habilidades lecto-escritoras constituyen oportunidades para seguir explorando el potencial de los juegos educativos como estrategia pedagógica en este contexto educativo y en otros similares.

En definitiva, los resultados de esta investigación demuestran que la implementación de juegos educativos como estrategia de aprendizaje en primer grado puede tener un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes; debido a que la naturaleza lúdica y participativa de los juegos, adaptados a las necesidades y características del grupo, favorece la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los niños. Estos hallazgos resaltan la importancia de integrar prácticas pedagógicas innovadoras en el aula, que aborden las necesidades educativas y promuevan el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en contextos socioeconómicos desafiantes como el de la Institución Educativa Elíseo Payán.

Recomendaciones

A continuación, se presentan las recomendaciones para futuros trabajos sobre el tema, basadas en las fortalezas, debilidades y aspectos metodológicos de la presente investigación; en primera medida, se recomienda realizar estudios similares en otros contextos educativos, tanto en el ámbito rural como urbano, para comparar los resultados y determinar la efectividad de los juegos educativos en diferentes entornos socioeconómicos y culturales. Esto permitirá obtener una visión amplia de la aplicabilidad de esta estrategia pedagógica y su potencial para mejorar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes de primer grado.

De igual forma, se sugiere explorar la implementación de juegos educativos en otros grados de educación primaria, adaptando las actividades y materiales a las necesidades y características de cada grupo etario; lo cual ayudaría a determinar si los beneficios observados en

primer grado se mantienen o varían en diferentes etapas del desarrollo de las habilidades lecto-escritoras. A su vez, se recomienda investigar el impacto a largo plazo de la implementación de juegos educativos en el desarrollo de las habilidades lecto-escritoras, realizando estudios longitudinales que sigan a los estudiantes a lo largo de su trayectoria escolar; ya que esto permitiría evaluar la sostenibilidad de los beneficios observados y su influencia en el rendimiento académico a largo plazo.

En el mismo sentido, se sugiere incorporar la perspectiva de los docentes y padres de familia en futuras investigaciones, recogiendo sus opiniones, experiencias y sugerencias en relación con la implementación de juegos educativos como estrategia pedagógica; lo cual mejoraría la comprensión del impacto de esta metodología y permitiría identificar posibles áreas de mejora y adaptación. También se recomienda explorar la integración de tecnologías digitales en el diseño e implementación de juegos educativos, aprovechando las ventajas de los recursos interactivos y multimedia para potenciar el aprendizaje de las habilidades lecto-escritoras; esto podría abrir nuevas posibilidades para la creación de juegos adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes y facilitar el seguimiento del progreso a través de herramientas de evaluación y retroalimentación en línea.

Se sugiere realizar estudios que comparen la efectividad de diferentes tipos de juegos educativos en el desarrollo de las habilidades lecto-escritoras, como los juegos de mesa, los juegos de rol, los videojuegos educativos, entre otros; por lo cual, permitiría identificar las características y elementos de los juegos que tienen un mayor impacto en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. En el mismo sentido, se recomienda investigar la posibilidad de integrar los juegos educativos con otras estrategias pedagógicas, como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje cooperativo, para evaluar su efecto sinérgico en el desarrollo de las

habilidades lecto-escritoras; esto podría proporcionar una visión de cómo diferentes enfoques metodológicos pueden complementarse para mejorar los resultados de aprendizaje.

Sin embargo, se reconocen algunas debilidades del estudio, como el tamaño limitado de la muestra y la falta de un grupo control, lo que podría afectar la generalización de los resultados. Además, la escasez de recursos didácticos y tecnológicos en la institución educativa presentó desafíos para la implementación de los juegos educativos, lo que resalta la necesidad de considerar las condiciones materiales y de infraestructura en futuras investigaciones. A pesar de estas limitaciones, la presente investigación ofrece un aporte al conocimiento sobre la efectividad de los juegos educativos como estrategia para potenciar las habilidades lecto-escritoras en estudiantes de primer grado, especialmente en contextos socioeconómicos desafiantes; los resultados obtenidos y las recomendaciones planteadas pueden servir de base para futuros trabajos que busquen en esta línea de investigación y mejorar las prácticas pedagógicas en el ámbito de la educación primaria.

Referencias

- Alcon, K. L. C. (2022). El papel de los juegos en la educación: experiencias y perspectivas en las escuelas de la ciudad de La Paz. *Revista Peruana De Educación*, 4(8), 59–70.
<https://doi.org/10.33996/repe.v4i8.1184>
- Barastegui, S. J., y Bancalero, F. J. M. (2023). Implicación de las estrategias de aprendizaje en las aulas de Educación Primaria para el desarrollo de la actividad educativa. *Revista Iberoamericana De Educación Osuna Journal*, 4, 28–71.
<https://doi.org/10.59650/haak4438>
- Bringas Usquiano, E. d. R., y Ledesma Cuadros, M. J. (2023). Enseñanza de la conciencia fonológica en estudiantes de nivel preescolar. *QantuYachay*, 3(2), 29–44.
<https://doi.org/10.54942/qantuyachay.v3i2.57>
- CaballeroCalderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(4), 861–878.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Castillo, H. G. C., Ríos, A. E., Ortiz, R. V., Barona, A. C., Buitrón, A. F. E., Díaz, J. D. B., Sarmiento, I. a. R., y Moncada, J. M. B. (2022). Los videojuegos educativos y las competencias digitales en la enseñanza de las ciencias. <https://doi.org/10.25100/peu.707>
- Castrillón, M. M. C., y Moreno, J. O. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 12(2), 113–138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Castro, J. B. L. (2024). Estrategias tecnológicas lúdicas para mejorar la lectoescritura en niños de educación parvularia. *Dilemas Contemporáneos Educación Política Y Valores*.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i3.4129>

Colmenares, X. R., Vergel, V. K. H., UrquizaZapata, L. M., y QuinteroQuintero, S. B. (2023).

Actividades lúdicas: Estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico y la obtención de aprendizajes significativos. *Revista Perspectivas/Perspectiva*, 8(2), 158–171. <https://doi.org/10.22463/25909215.4367>

Contreras Eugenio, B., y Benavides Rodríguez, L. C. (2022). EL JUEGO COOPERATIVO Y

LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIALES. *REVISTA EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y SALUD*, 1(1), 69–83. <https://doi.org/10.15648/redfids.1.2018.3144>

Crespo, P. M., Robles, D. A., y Revilla, L. (2024). Gestión escolar con enfoque inclusivo a nivel

macro, meso y micro curricular: Experiencias de un estudio de caso. *Recie. Revista Caribeña De Investigación Educativa*, 8(2), 169–191.

<https://doi.org/10.32541/recie.v8i2.735>

Creswell, J. W. (2013). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods

approaches (4th ed.). SAGE Publications

Cuentas, H. R. G., Tapias, B. H., Rojano, S. R., Baldiris, B. B., y Ortega, Y. M. (2020).

Estrategias pedagógicas propiciadoras del fomento lector en estudiantes de básica primaria. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales Y Humanas*, 11(1), 46–57.

<https://doi.org/10.15658/investigiumire.201101.04>

De Gracia Ch, N. A. (2024). EL APRENDIZAJE COLABORATIVO COMO ESTRATEGIA

DIDÁCTICA EN AMBIENTES VIRTUALES PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO. *Deleted Journal*, 7(1), 106–128.

<https://doi.org/10.48204/j.saberes.v7n1.a4691>

- Delgado Moreira, L. A., y Game Varas, C. I. (2021). EL ABP COMO METODOLOGÍA CENTRAL EN EL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN*, 5(9 Edición especial septiembre), 2–13. <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsep.0100>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística [DANE]. (2018). *Censo Nacional de Población y Vivienda 2018*. Departamento Administrativo Nacional de Estadística. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018>
- EspinozaFreire, E. E. (2022). Aprendizaje por descubrimiento Vs aprendizaje tradicional. *Revista Transdisciplinaria De Estudios Sociales Y Tecnológicos*, 2(1), 73–81. <https://doi.org/10.58594/rtest.v2i1.38>
- Félix, C. C. A. (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.v7i5.8423
- Fernández, A., & Gómez, M. (2018). La integración de juegos didácticos en la enseñanza de la lectura y escritura. Editorial Universitaria de Madrid.
- Gómez, J. C. R. (2023). La importancia de la diversidad y la inclusión en el ámbito educativo. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 3(2), 16–47. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v3i2.30>
- González Alarcón, O. G., Pérez G, B. R., yHernández Suarez, C. A. (2024). Efectividad de los Recursos Educativos Digitales en la Enseñanza de la Lectoescritura en Colombia. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 4(2), 1486–1508. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i2.299>

- Gottheil, B., Brenlla, M. E., Barreyro, J. P., Pueyrredón, D., Aldrey, A., Buonsanti, L., Freire, L., Rossi, A. I., y Molina, S. (2019). Eficacia del programa “Lee Comprensivamente” para la enseñanza de estrategias de comprensión lectora en estudiantes de Educación Primaria. *Revista De Psicología Y Educación - Journal of Psychology and Education*, 14(2), 99. <https://doi.org/10.23923/rpye2019.01.175>
- Goyes, M. A., Trujillo, C. A. C., y Castillo, M. A. R. (2022). Desarrollo del pensamiento creativo infantil como parte fundamental de la formación docente. *Horizontes Pedagógicos*, 24(1), 1–8. <https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.24101>
- GutiérrezFresneda, R., De VicenteYagüe Jara, M. I., y Postigo, R. A. (2020). Desarrollo de la conciencia fonológica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectura. *Revista Signos*, 53(104), 664–681. <https://doi.org/10.4067/s0718-09342020000300664>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill.
- Herrera, S. A. D. (2024). Integridad Académica. *Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No 3*, 11(22), 68–69. <https://doi.org/10.29057/prepa3.v11i22.12608>
- HerreraGarcía, R. E. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 110. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1448>
- Huaricachi, K. R., Landa, Y. R., y Trujillo, M. S. (2022). Las estrategias de enseñanza en los procesos de interacción de estudiantes de primaria. *Educación*, 31(60), 258–274. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.012>
- Institución Educativa Elíseo Payán. (2021). Proyecto Educativo Institucional. *Magüí Payán, Nariño*.

- Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales [IDEAM]. (2020). *Características climatológicas de Nariño*. Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales.
<http://www.ideam.gov.co/web/tiempo-y-clima/clima/caracteristicas-climatologicas-narino>
- Intriago, R. V. G., Mora, L. G. M., y Sáenz, J. G. L. (2024). Diversidad cultural y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. *Sinergia Académica*, 7(2), 306–315.
<https://doi.org/10.51736/sa.v7i2.249>
- Jaramillo, J. A. S., Arley, G. D., Zapata, L. C. C., y Rojas, A. M. C. (2023). Formación continuada docente: desafíos y oportunidades para una educación de calidad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10706–10729.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6156
- Llangari, J. D. C. (2023). Importancia de la enseñanza de la comprensión lectora en Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13239–13247.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4325
- Madrid Peña, G. d. R., Granda, S. A. C., Romero, A. N. R., y Jumbo, F. C. E. (2024). Reto hacia una Educación Intercultural en las Aulas. *Reincisol*, 3(5), 236–265.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(5\)236-265](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(5)236-265)
- Márquez, N. G. H. G. (2024). JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA. *DIALÉCTICA*, 2(22). <https://doi.org/10.56219/dialctica.v2i22.2654>
- MedinaArévalo, A. d. P., y EstupiñánAponte, M. R. (2021). Padres de familia en la gestión educativa de escuelas rurales. *Pensamiento Y Acción*, 31, 91–108.
<https://doi.org/10.19053/01201190.n31.2021.12702>

- MielgoConde, I., SeijasSantos, S., y De Prado, M. G. (2022). Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los videojuegos en Educación Primaria. *Innoeduca International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 31–43.
<https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.11144>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2019). Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026. *Ministerio de Educación Nacional*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-392871_recurso_1.pdf
- Molano, J. N. C., y Suárez, W. B. (2022). Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica. *Academia Y Virtualidad*, 15(1), 11–28. <https://doi.org/10.18359/ravi.4934>
- Molina, J. A. M., Cruz, C. A. C., y Moreno, M. R. G. (2020). Desarrollo económico y educación, ¿directamente proporcionales? *Ciencias Agropecuarias*, 3(1).
<https://doi.org/10.36436/24223484.220>
- Morales, A. G. S., Reyes, V. M., Del Carmen Villavicencio Palacios, L., Alva, C. E. M., Del Rosario Merino Salazar, T., y Bustillos, J. K. L. (2020). Representaciones sociales de las docentes de primaria en relación al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura. *Research Society and Development*, 9(4), e116942921.
<https://doi.org/10.33448/rsd-v9i4.2921>
- Muelle, L. E. (2020). Factores socioeconómicos y contextuales asociados al bajo rendimiento académico de alumnos peruanos en PISA 2015. *Apuntes Revista De Ciencias Sociales*, 47(86), 117–154. <https://doi.org/10.21678/apuntes.86.943>

- Muñoz, J. G., Calderón, B. C., Melgar, R. M., y Alonso, J. M. R. (2021). La lectoescritura como capacidad cognitiva: procesos componentes. Intervención en educación primaria. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 1191–1203. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-005>
- NúñezBarriopedro, E., Sanz Gomez, Y., y Ravina Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Palos, L. G., y De Pedro, A. I. I. (2020). Identificación de dificultades de lectura en estudiantes de primero y tercero de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology Revista INFAD De Psicología*, 2(1), 283–294. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n1.v2.1852>
- ParadaSánchez, C., PáezRodríguez, S., y VivasPerilla, C. (2023). Estrategia didáctica mediada por el juego, para minimizar dificultades de aprendizaje en los estudiantes. *Pensamiento Y Acción*, 34, 62–77. <https://doi.org/10.19053/01201190.n34.2023.15606>
- Pauta, N. B. D., y Bernal, S. A. M. (2023). Propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de 6 a 7 años. *Explorador Digital*, 7(4), 51–66. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v7i4.2744>
- PorrásMesa, M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Aibi Revista De Investigación Administración E Ingeniería*, 52–58. <https://doi.org/10.15649/2346030x.2145>
- PosliguaAcosta, A. J., RodríguezÁlava, L. A., y DuranPico, U. C. (2024). Estrategia didáctica para favorecer la lectoescritura en los estudiantes. *MQRInvestigar*, 8(2), 2328–2345. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.2328-2345>

- Prado, L. A. R. D., De AzeredoMissel, F., y Cruz, D. M. (2020). Gamedesign e educação: formação docente e produção de jogos para alfabetização. *REVISTA INTERSABERES*, 15(36), 988–1009. <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.1754>
- Puelles, R. I. O., Patow, L. C. T., Puelles, N. O., yApagüeño, A. V. (2023). Explorando las estrategias actuales para la integración de los padres de familia en el logro de aprendizajes en estudiantes de secundaria. *Revista De Climatología*, 23, 1278–1286. <https://doi.org/10.59427/rcli/2023/v23cs.1278-1286>
- Quintero, A. (2021). Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer los procesos de lectura y escritura en estudiantes de básica primaria. *Universidad Santo Tomás*. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33426/2021AuriQuintero.pdf>
- Ramos, D. K., y Rocha, A. (2019). Os jogosdigitais e o exercício das habilidades cognitivas na resolução de problemas. *DOAJ (DOAJ: Directory of Open Access Journals)*. <https://doi.org/10.5935/reeduc.v16i43.5820>
- Rhenals, M. I. P., Peña, L. E. C., y Campillo, E. G. (2024). Estrategias de enseñanzas para el mejoramiento de la lectoescritura en los niños. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8925–8936. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12048
- Rojas, E. O., y Oyola, L. a. M. (2019). Factores que intervienen para el diseño de currículos pertinentes en contextos de multiculturalidad y pobreza. *Revista Boletín Redipe*, 8(11), 58–68. <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i11.848>
- Romero, E. L. C., y Moreira, J. a. M. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo Revista De Ciencias Humanísticas Y Sociales*, 4(1), 119–127. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>

- Rus, T. I., Martínez, E. A., Frutos, A. E., y Moreno, J. R. (2019). El aprendizaje cooperativo en la formación de maestros de Educación Primaria. *Revista De Investigación Educativa*, 37(2), 543–559. <https://doi.org/10.6018/rie.37.2.369731>
- Saavedra, R. A., Henríquez, S. S., Yomary, L. G., Pérez, E. M., Núñez, C. C., y Carrasco, C. N. (2019). LA ESCUELA UN LUGAR DE PUNTOS DE VISTA MULTICULTURAL: LOCALES, NACIONALES Y GLOBALES. *Debates EmEducação Científica E Tecnológica/Revista Eletrônica Debates EmEducação Científica E Tecnológica*, 6(04), 21–37. <https://doi.org/10.36524/dect.v6i04.176>
- Sagredo, A. V., Etchepare, G. C., Mendizábal, E. A., y Wilson, C. P. (2021). Rendimiento académico y su relación con variables socioemocionales en estudiantes chilenos de contextos vulnerables. *Educación XXI*, 24(2). <https://doi.org/10.5944/educxx1.28269>
- Sánchez, Y. L. M. (2023). Formación docente en el nivel primario: Retos y desafíos, Distrito 03-01, Azua República Dominicana. *MENTOR Revista De Investigación Educativa Y Deportiva*, 2(Especial), 719–738. <https://doi.org/10.56200/mried.v2iespecial.6469>
- Secretaría de Educación Departamental de Nariño. (2020). Directorio de establecimientos educativos. *Secretaría de Educación Departamental de Nariño*. <https://www.sednarino.gov.co/directorio-establecimientos-educativos/>
- Silva Monsalve, A. M. y Rodríguez Ibáñez, F. L. (2024). Desarrollo de habilidades en la primera infancia: una mirada desde la neuroeducación. *Sol De Aquino*, 25. <https://doi.org/10.15332/27448487.10023>
- SolísPinilla, J. (2021). Aprendizaje basado en proyectos: una propuesta didáctica para el desarrollo socioemocional. *Revista Saberes Educativos*, 6, 76. <https://doi.org/10.5354/2452-5014.2021.60710>

- Soria, M. T., y Vélez, W. Z. (2024). La motivación y el proceso de aprendizaje en niños de Educación Inicial 2. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(2). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2011>
- Sotelo, C. Y. M., Ruiz, A. F. B., y Villota, M. E. G. (2024). Experiencias de Docentes, Estudiantes y Padres de Familia con el Aprendizaje Basado en Proyectos a Nivel Primaria. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 4(1), 2649–2668. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i1.218>
- Uriol, D. D. S., y Cueva, J. J. C. (2022). Estrategias metodológicas para promover el pensamiento crítico en los estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3006–3021. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2434
- Valencia, B. J., López, A. E. C., Agudelo, D. L. P., Cardona, L. Y. D., y Henao, E. L. R. (2024). Estrategias metodológicas impactando el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes del grado primero. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RRIEP*, 17(1), 59–83. <https://doi.org/10.15332/25005421.9481>
- Vera, M. M. M., Izurieta, C. E. A., Quiñónez, M. B. R., García, N. M. S., y Velasco, J. E. L. (2024). Influencia de las inteligencias múltiples en los estilos de aprendizaje y su impacto en la educación. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2077>
- Vilella, S. B., y Rodríguez, N. O. (2020). Beneficios del aprendizaje cooperativo en las áreas troncales de Primaria: Una revisión de la literatura científica. *ENSAYOS Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 35(10), 1–13. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v35i1.1901>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

Zambrano, E. C., y García, R. C. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las

habilidades y destrezas de los estudiantes. *ReHuSo Revista De Ciencias Humanísticas Y*

Sociales, 5(2), 70. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i2.2639>

Apéndices

Apéndice A

Formato de consentimiento informado

Escuela de Ciencias de la Educación

Formato consentimiento informado menores de edad

Nombre y No. Documento docente en formación:	Villy Yohana Cuello: 31232191 Ana Arlene Barrios: 10814808 Jhans Arístides Angulo: 10716671
Licenciatura:	Licenciatura en pedagogía Infantil
Cátedra:	Prácticas Pedagógicas
Practicantes y realistas:	Experiencias pedagógicas- Actividades de lectoescritura
Escenario de práctica:	Institución educativa Elites Pájaros
Docente de acompañamiento:	
Nombre del menor de edad:	Joseph Salvan Antonio Quiróes
CEDADUCA/CIIDE: Zona:	Cerro Pinar
Nº de documento:	1089315630 R.C
Grupo profesional Edad:	niños y niñas de 5 y 6 años

Yo, Villy Yohana Cuello, identificada con cédula de ciudadanía No. 31232191, mayor de edad, soltera, () casada, () divorciada, () viuda, responsable legal del menor de edad referido, declaro que la vida profesionalizada por la Escuela Abreviada del Documento EAD-3, además de los registros fotográficos que se generaron para dar al docente en formación de la UNAD (reconstrucción) proceso las imágenes de su trabajo en el Centro del desarrollo, para la elaboración de haber sido informado sobre los contenidos de la participación de su hijo/a en el presente proceso de investigación, en los siguientes términos:

- ✓ La participación de mi hijo/a en este proceso, no tendrá repercusiones en sus actividades de su vida cotidiana, ni tampoco de ningún tipo de afectación a su bienestar, salud o familia.
- ✓ La participación de mi hijo/a en el presente, no requiere fotografías ni generar ningún gasto, ni recibir ninguna remuneración alguna por su participación.
- ✓ De haber generado alguna imagen en desarrollo de su participación, no se utilizará para fines comerciales.
- ✓ De acuerdo con la normatividad sobre protección de datos, la actividad de mi hijo/a en esta profesionalización, no requiere y produce información sobre la generación de información personal para los registros estadísticos y de control de asistencia de los docentes en función de su cargo de la UNAD.
- ✓ Que al diligenciar este documento de la UNAD, la Universidad, garantiza la protección de sus imágenes en su trabajo y en sus datos, durante el consentimiento a la entrega de los resultados y las evidencias del docente, teniendo en cuenta la normatividad vigente sobre protección de datos, y de forma consciente y voluntaria.

DA EL CONSENTIMIENTO
NO DA EL CONSENTIMIENTO

para la participación de mi hijo/a en el presente en el proceso de aplicación de la Escuela Abreviada del Documento EAD-3 y en la generación del video y/o registros fotográficos del docente en formación.

Yo, Joseph Salvan Antonio Quiróes, 1089315630
Firma del menor de edad: Joseph Salvan Antonio Quiróes

Este política de protección de datos personal se aplicará a todos los datos Personales de nombre, referencias telefónicas y otros nombres de edad que sean sujetos de registro fotográfico por parte de los estudiantes de la Práctica pedagógica de la Escuela de Ciencias de la Educación - ECEU.

Ley 1098 de 2006 - Código de Infancia y Adolescencia.
Ley 1418 de 2010 - Ley de datos de carácter personal.
Artículo 15 de la C.P. - protección de datos personales.
Artículo 42 de la C.P. - Derecho fundamental de honrra y imagen y de su vida y vida en familia.

Apéndice B

Formato de consentimiento informado

Escuela de Ciencias de la Educación

Formato consentimiento informado menores de edad

Nombre y No. Documento de identificación:	Yury Yohana Castillo 2773329
Identificación:	Prof. Yohana Castillo 285333333
Función:	Directora de pedagogía Educativa
Experiencia o actividad:	Experiencia pedagógica- Actividades de lectoescritura
Experiencia de práctica:	Institución educativa Kiara Payan
Dirección de acompañamiento:	
Nombre del menor de edad:	Luis Noel Maniz Corcedo
CIADNCA y CUIE Kiara:	10851574
No. de documento:	10851574
Edad y fecha de nacimiento:	niño y años de 8 y 4 años

Yo, **Luis Corcedo**, con identificación con número de documento No. **10851574**, menor de edad, (padre,) del Documento 10851574, manifiesto que he leído detenidamente el presente consentimiento informado de la Escuela Abreviada del Desempeño (EAD) y he aceptado voluntariamente la participación de mi hijo/a en la ejecución de la EAD y los registros fotográficos, entendiendo que:

- La participación de mi hijo/a en esta práctica, en ningún momento, en sus actividades de su vida cotidiana, ni tampoco de ningún tipo de afectación a su integridad física o psíquica.
- La participación de mi hijo/a en el presente y los registros fotográficos no generará ningún gasto, ni recibirán remuneración alguna por su participación.
- De acuerdo a lo establecido en el presente tipo de consentimiento informado, la Escuela y sus investigadores tendrán el consentimiento informado de mi hijo/a para la recolección de datos y la realización de actividades relacionadas con la ejecución de la EAD, entendiendo que los registros fotográficos y de voz serán utilizados únicamente para fines académicos y de investigación.
- Que en caso de tener en conocimiento de la EAD, la Universidad, garantice la protección de los registros de mi hijo/a y el tipo de datos, cuando y donde sea necesario.

DOT EL CONSENTIMIENTO

para la participación de mi hijo/a (a) en el proceso de aplicación de la Escuela Abreviada del Desempeño (EAD) y en la recolección de datos y los registros fotográficos del presente consentimiento informado.

Luis Corcedo **10851574**
 FIRMA MANIZ - ACCIDENTE O REP. LEGAL CUIE

Este proceso de protocolo de datos personales no aplica a todos los datos. Por ende, se informará a los padres y tutores de los menores de edad que los datos de niños y niñas serán utilizados por parte de los investigadores de la Escuela de Ciencias de la Educación - ECE.

Ley 1712 de 2014 - Código de Infancia y Adolescencia.
 Ley 1448 de 2014 - Ley de Protección de Datos Personales.
 Artículo 17 de la Constitución de 1991.
 Artículo 43 y 44 de la Constitución Fundamental de Colombia.

Apéndice C

Formato de consentimiento informado

Escuela de Ciencias de la Educación

Formato consentimiento informado menores de edad

Nombre y No. Documento docente en formación:	Vicky Yohana Cuello: 27228991 Ana Ingrid Restrepo: 288212829 Diana Adriana Angulo: 28788274
Licenciatura:	Licenciatura en pedagogía Infantil
Cursos:	Prácticas Pedagógicas
Procedimiento a realizar:	Experiencias pedagógicas: Actividades de lectoescritura
Documento de gestión:	Instrumento educativo: Elitos Payan
Documento de acompañamiento:	
Nombre del menor de edad:	Jesica Jose Angelo Duranones
C.E.BACCAY o UBR- Zona:	Cerro Pinar
No. de documento:	4087515 257
Rango poblacional Edad:	ninos y niñas de 5 y 6 años

Vu **Cecilia Quiñones** identificada con cédula de ciudadanía No. **4087508802**, mayor de edad, madre, () padre, () padrastro o () representante legal del menor de edad oriunda, manifiesto que ha sido informada acerca del la actividad de la Escuela Abierta del Desarrollo EAD-3, además de los registros fotográficos que se requieren para que el docente en formación de la USAD informada, genere los evidencias de su trabajo en su proceso de formación. Por lo tanto, dispuesta de haber sido informada sobre los condiciones de la participación de mi hijo(a) en la aplicación de la EAD-3 y los registros fotográficos, manifiesto que:

- La participación de mi hijo(a) en esta actividad, no tendrá repercusiones en sus actividades de su vida cotidiana, ni tampoco de ningún tipo de afectación a nivel intelectual, social o familiar.
- La participación de mi hijo(a) en el proceso y/o registros fotográficos no generará ningún gasto, ni recibirán remuneración alguna por su participación. No habrá ninguna sanción para mi menor hijo(a) en caso de que no asistiera a participación.
- De acuerdo con la normatividad sobre protección de datos, la identidad de mi hijo(a) no será publicada y los imágenes y sonidos registrados durante la generación de evidencia fotográfica y de trabajo de evidencia de mi hijo(a) no serán publicados en ningún medio de la USAD.
- Que el (los) docente en formación de la USAD, la Universidad, garantiza la protección de las imágenes de mi hijo(a) y el uso de estos, durante y posterior a la entrega de los resultados y los evidencias del docente, teniendo en cuenta la normatividad vigente sobre protección de datos, y de forma confidencial.

DOY EL CONSENTIMIENTO
— NO DOY EL CONSENTIMIENTO

para la participación de mi (mis) hijo (a) en el proceso de aplicación de la Escuela Abierta del Desarrollo EAD-3 y en la generación del video y/o registros fotográficos del docente en formación.

Cecilia Quiñones / 4087508802
FIRMA MADRE, PADRE O REPRESENTANTE LEGAL

Esta política de protección de datos personales se aplicará a todos los datos Personales de niños, niñas adolescentes y jóvenes menores de edad que sean objeto de videos o registros fotográficos por parte de los miembros de la Policía Pedagógica de la Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU.

Ley 1098 de 2008 - Código de Infancia y Adolescencia.
 Ley 1581 de 2012 - Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales.
 Artículo 13 de la CPE - protección de datos personales.
 Artículo 13 y 44 de la CPE - Derechos fundamentales de honra y nombre y de los niños y niñas en Colombia.

Apéndice D

Formato de consentimiento informado

Escuela de Ciencias de la Educación

Formato consentimiento informado manuscrito de edad

Nombre y No. Documento docente en formación:	Valy Vohara Castilla: 27328294 Ana María Buelvas: 100810009 Jesús Arizaña Angulo: 28796671
Identificación:	Escuela de Pedagogía Infantil
Cursos:	Práctica Pedagógica
Precedente a evaluar:	Experiencias pedagógicas: Actividades de lectoescritura
Escenario de práctica:	Institución educativa: El Bosque Pájaros
Docente de acompañamiento:	
Nombre del menor de edad:	Brendy Elizabeth Hurtado Ordoñez
CI (CARNET) o TIRRE: Zona	Cota Rica
No. de documento	1089315689
Grupo poblacional Edad:	ninos y niñas de 5 y 6 años

Yo, Isamar Ordoñez identificada con cédula de ciudadanía No. 1089208215 menor de edad, (1) años, (7) meses y (1) día, expresamente leigo del menor de edad referido, notario que los datos informados sobre la aplicación de la Escuela Abreviada del Desarrollo (EAD), además de los registros fotográficos que se requieran, para que el docente en formación de la UNAD, autorizada, gestione las actividades de su trabajo en un proceso de formación. Por lo tanto, después de haber sido informado sobre las condiciones de la participación de mi hijo(a) en la aplicación de la EAD y los registros fotográficos, manifiesto que:

- ✓ La participación de mi hijo(a) en este proceso, no tendrá repercusiones en sus actividades de su vida cotidiana, ni tampoco de ningún tipo de alienación o nivel de bienestar, social o familiar.
- ✓ La participación de mi hijo(a) en el proceso de registro fotográfico no generará ningún daño, ni recibirán remuneración alguna por su participación.
- ✓ No habré ninguna sanción para mi hijo(a) en caso de que no deseara su participación.
- ✓ De acuerdo con la normatividad sobre protección de datos, la identidad de mi hijo(a) y sus imágenes y cualquier información que genere la publicación se utilizarán únicamente para los propósitos académicos y de entrega de evidencia de del docente en formación a cargo de la UNAD.
- ✓ Que el docente en formación de la UNAD, la Universidad, garantizará la protección de los registros de mi hijo(a) y el uso de estos, durante y posteriormente a la entrega de los resultados y las evidencias del docente, tomando en cuenta la normatividad vigente sobre protección de datos, y de forma constante y voluntaria.

SI DOY EL CONSENTIMIENTO
 NO DOY EL CONSENTIMIENTO

para la participación de mi (mis) hijo (os) en el proceso de aplicación de la Escuela Abreviada del Desarrollo (EAD) y en la grabación del video y/o registros fotográficos del docente en formación.

Isamar Ordoñez 1089208215
 FIRMA MADRE-ACUDENTE O REF. LEGAL. CCCB

Este acta de protección de datos personales se adjunta a todos los datos Personales de niños, niñas, adolescentes y jóvenes menores de edad que sean objeto de videos o registros fotográficos por parte de los estudiantes de la Práctica pedagógica de la Escuela de Ciencias de la Educación - ECELU.

1 Ley 1098 de 2008 - Código de Infancia y Adolescencia.
 2 Ley 1981 de 2015 - Por la cual se otorgan disposiciones generales para la protección de datos personales.
 3 Artículo 13 de la CPE - protección de datos personales.
 4 Artículo 41 y 44 de la CPE. Derechos fundamentales de hombres y mujeres y de los niños y niñas en Colombia.

Apéndice E

Ficha Técnica de Entrevista Realizada a Docentes Y Padres de Familia del Municipio de Magüí

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD**LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL**

Entrevistados: Docentes

Objetivo: Potenciar las habilidades lecto-escritoras a través de los juegos educativos como estrategia de aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa Eliseo Payan del Municipio de Magüí Payan (Nariño)

Preguntas:

¿Considera que es importante el juego para fomentar la motivación y el compromiso en los estudiantes?

¿Es importante implementar el juego como estrategia de aprendizaje en la comunidad educativa?

¿Considera que el juego educativo adaptado a las capacidades cognitivas y físicas de los niños y niñas contribuyen al desarrollo de sus habilidades?

¿Por qué es importante implementar con los niños los juegos educativos teniendo en cuenta su capacidad cognitiva y física?

¿Considera que el juego incentivo a los niños y niñas a utilizar la lectura y la escritura para su aprendizaje?

¿Por qué el juego mejora de manera significativa el aprendizaje lecto- escritor en los niños y niñas?

Apéndice F

Ficha Técnica de Entrevista Realizada a Docentes y Padres de Familia del Municipio de Magüí

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD**LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL**

Encuestado: Padres de familia

Objetivo: Potenciar las habilidades lecto-escritoras a través de los juegos educativos como estrategia de aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Eliseo Payan del Municipio de Magüí Payan (Nariño).

Preguntas:

¿Considera que es importante el juego para fomentar la motivación y el compromiso en los estudiantes?

¿Es importante implementar el juego como estrategia de aprendizaje en la comunidad educativa?

¿Considera que el juego educativo adaptado a las capacidades cognitivas y físicas de los niños y niñas contribuyen al desarrollo de sus habilidades?

¿Por qué es importante implementar con los niños los juegos educativos teniendo en cuenta su capacidad cognitiva y física?

¿Considera que el juego incentivo a los niños y niñas a utilizar la lectura y la escritura para su aprendizaje?

¿Por qué el juego mejora de manera significativa el aprendizaje lecto-escritor en los niños y niñas?
