

**Lectoescritura y juego: Una apuesta pedagógica para niños de primero en el
Colegio Víctor Félix Gómez Nova**

Nathaly Florez Rincón

Yina Alexandra Camacho Sánchez

Asesora

Diana Carolina Suarez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Víctor Félix Gómez Nova. Sede B, trabajando con niños del grado primero, de edades 5 y 6 años. El objetivo general fue analizar la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de adquisición de la lectoescritura en niños de estas edades, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la enseñanza de la lectoescritura a través del juego reconociendo sus efectos en el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas relacionadas con la lectura y escritura. reconociendo sus efectos en donde el aprendizaje no solo depende de los estímulos externos, sino también de la interacción única de cada niño con su entorno, sus experiencias previas y su construcción interna del conocimiento. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las actividades lúdicas son una herramienta eficaz para fomentar el desarrollo de habilidades en lectoescritura, mejorando la comprensión lectora y la escritura en los niños.

Palabras clave: Lectoescritura, desarrollo infantil, aprendizaje, preescolar.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at Colegio Víctor Félix Gómez Nova, Sede B, working with first-grade children aged 5 and 6. The main objective was to analyze the influence of playful activities on the literacy acquisition process in children of this age group, using a qualitative and experimental approach. The study implemented literacy teaching through play, examining its effects on the development of cognitive and linguistic skills related to reading and writing. It also recognized that learning depends not only on external stimuli but also on each child's unique interaction with their environment, prior experiences, and internal construction of knowledge. From this research exercise, it was concluded that playful activities are an effective tool for promoting literacy skills, enhancing reading comprehension and writing in children.

Keywords: Literacy, child development, learning, preschool.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	17
Referentes Éticos	18
Herramientas y Métodos	19
Enfoque y Tipo de Estudio	19
Unidad de Análisis	19
Técnicas para la Recolección de Datos.....	19
Categorías para el Análisis de Datos	20
Resultados	22
Acercamiento de la Población a la Variable	22
Experimentación	23
Identificación de Variaciones	25

Análisis y Discusión	27
Conclusiones y recomendaciones	32
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	34
--	----

Introducción

En el contexto educativo actual, la enseñanza de la lectoescritura en la etapa preescolar y de transición cobra una gran relevancia, pues es en estos primeros años donde los niños comienzan a cimentar las bases de su desarrollo cognitivo y lingüístico. El uso de actividades lúdicas como herramienta pedagógica demuestra ser una estrategia eficaz para potenciar este proceso, favoreciendo no solo el aprendizaje de la lectura y la escritura, sino también el desarrollo integral de los niños. En este sentido, la investigación realizada en el Colegio llamado Víctor Feliz Gómez Nova, analiza cómo las actividades lúdicas inciden en la adquisición de la lectoescritura en niños de 5 y 6 años, destacando su impacto en la construcción interna del conocimiento y su interacción con el entorno.

El proceso de adquisición de la lectoescritura en niños de 5 a 6 años presenta retos significativos, especialmente en contextos socioeconómicos vulnerables, como el del Colegio Víctor Félix Gómez Nova en Piedecuesta, Santander. A pesar de la implementación de metodologías lúdicas para enseñar la lectoescritura, persisten brechas en el desarrollo integral de las habilidades cognitivas y lingüísticas. Estas dificultades se ven agravadas por factores externos como la falta de recursos educativos en el hogar, el escaso apoyo familiar y las limitaciones del entorno comunitario. Estudios previos, como menciona Vygotsky, "en el juego, el niño siempre se comporta más allá de su edad, más allá de su comportamiento diario. En el juego, es como si fuera más grande de lo que es en realidad. El juego contiene todas las tendencias del desarrollo de manera condensada y es, en sí mismo, una fuente principal de desarrollo" (Vygotsky, 1978). Se destaca la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y lingüístico, sin embargo, persiste la necesidad de investigar cómo las actividades lúdicas pueden optimizar este proceso en contextos específicos.

El objetivo general de esta investigación fue fomentar los procesos de comprensión inferencial en los estudiantes de primer grado del Colegio Víctor Félix Gómez Nova, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el uso de gráficos, oraciones y textos cortos durante el primer semestre del año escolar. El análisis de la información se llevó a cabo mediante un enfoque cualitativo, que permitió interpretar las mejoras en las competencias de lectoescritura a través de la participación activa de los estudiantes y la implementación de actividades lúdicas y dinámicas.

El hallazgo más relevante de esta investigación fue el impacto que el uso de actividades lúdicas y dinámicas basadas en el uso de gráficos, oraciones y textos cortos tuvo en la comprensión lectora y las habilidades inferenciales de los alumnos de primer grado. Los niños mostraron más interés por aprender y participaron activamente en las actividades, lo que mostró una clara mejora en su nivel de lectoescritura; Este hallazgo sirve como recordatorio de que una sola talla no sirve para todos, y para que la enseñanza sea más efectiva, debe adaptarse a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes.

Para una comprensión más a fondo de los métodos empleados recomendamos consultar el contenido completo del informe, que incluye todas las metodologías de recolección y análisis de datos, y las conclusiones derivadas de ellos.

Caracterización

El estudio se desarrolla en el Colegio Víctor Félix Gómez Nova, Ubicado en el barrio del Refugio en el Municipio de Piedecuesta Departamento de Santander, específicamente en la zona urbana. Este centro educativo, de carácter oficial y enfoque académico, donde el nivel socioeconómico oscila entre bajo y medio, y la densidad poblacional es menor en comparación con el resto de la ciudad. Esta localidad destaca por su liderazgo en iniciativas sociales, culturales y deportivas, promoviendo actividades que benefician a niños, adolescentes y adultos mayores. Sin embargo, enfrenta desafíos significativos, como problemas de inseguridad y drogadicción, que han impactado negativamente en la comunidad, especialmente en los estudiantes y sus familias, dificultando el desarrollo integral de la primera infancia.

En el grado primero 1-6 del colegio Víctor Félix Gómez Nova, Sede B, cuenta con 30 estudiantes 20 niños y 10 niñas, la mayoría con edades comprendidas entre los 5 y 6 años. La metodología pedagógica empleada en este curso se basa en estrategias lúdico-creativas, donde el juego, las canciones, las rondas y los cuentos son herramientas fundamentales para el aprendizaje. La docente diseña actividades que integran estos elementos, fomentando un ambiente dinámico y participativo.

Los niños de 5 y 6 años del Colegio Víctor Félix Gómez Nova, presentan necesidades específicas en el proceso de adquisición de la lectoescritura. Es fundamental que desarrollen habilidades lingüísticas básicas, como la comprensión lectora y la expresión escrita, para fortalecer su comunicación y cognición. No obstante, el entorno educativo presenta retos, como la diversidad en los niveles de conocimiento y las experiencias previas de los estudiantes, lo que dificulta un ritmo de aprendizaje uniforme. Además, el contexto social y cultural influye en

cómo los niños interactúan con su entorno y en sus experiencias educativas, lo que exige un enfoque pedagógico adaptable y sensible a estas circunstancias.

El aprendizaje de los niños del Colegio Víctor Félix Gómez Nova está condicionado por diversos factores externos que limitan sus oportunidades educativas. Las condiciones socioeconómicas de algunas familias, como la falta de acceso a recursos materiales y tecnológicos, generan desigualdades en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, ya que muchos estudiantes no cuentan con materiales educativos fuera del aula. Asimismo, el entorno familiar juega un papel determinante; en algunos casos, los niños no reciben el apoyo necesario para estimular su desarrollo cognitivo y lingüístico, la falta de involucramiento de los padres en el proceso de aprendizaje puede llevar a que los niños no reciban el apoyo adecuado en casa lo que puede retrasar su progreso académico. Por otro lado, la comunidad carece de espacios como bibliotecas, actividades culturales o áreas de juego adecuadas, lo que limita las oportunidades de aprendizaje fuera del ámbito escolar. Estos factores sociales, económicos y familiares representan desafíos importantes, requiriendo estrategias pedagógicas inclusivas que garanticen la equidad en el aprendizaje de todos los estudiantes.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado primero han mostrado un avance significativo en su proceso de aprendizaje gracias a la metodología lúdico-creativa implementada en el aula. A través de actividades como juegos, canciones, rondas y cuentos, los niños y niñas han desarrollado habilidades lingüísticas básicas, como la comprensión lectora y la expresión oral, demostrando entusiasmo y participación activa. A pesar de la diversidad en sus niveles de conocimiento y experiencias previas, así como de los desafíos socioeconómicos y familiares que enfrentan, el grupo ha logrado progresos notables. Esto se debe al enfoque participativo que promueve la colaboración, la exploración de sus capacidades y la creación de un ambiente inclusivo y motivador, lo cual ha fortalecido su desarrollo integral.

Actualmente la docente se basa en estrategias lúdico-creativas, como juegos, canciones, rondas y cuentos, que han demostrado ser efectivas para fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades lingüísticas, como la comprensión lectora y la expresión oral. Sin embargo, persisten desafíos significativos, como la falta de recursos educativos y tecnológicos en los hogares, el escaso apoyo familiar y las limitaciones del entorno comunitario, que dificultan la consolidación de la lectoescritura. Además, la ausencia de herramientas digitales limita las oportunidades de aprendizaje dentro y fuera del aula y restringe el acceso a metodologías innovadoras.

Por ello se propone implementar diferentes métodos de enseñanza para que los estudiantes sientan más gusto a la hora de adquirir conocimientos, estas actividades podrían ser dinámicas lúdicas para cambiar el mismo método de Aprendizaje e incorporar el uso de recursos tecnológicos, como herramientas digitales interactivas y aplicaciones educativas para que los estudiantes sientan más interés por aprender y queriendo lograr que los docentes a la hora de

planear las actividades piensen en los intereses y gustos de los estudiantes logrando así que ellos lleguen al aprendizaje de una forma más dinámica y entrenada fomentando el gusto por aprender, y sobre todo teniendo en cuenta la importancia de que se adquirieran aprendizajes significativos los cuales les sean útiles para su vida diaria.

Se identifica una brecha de conocimiento asociada a la falta de apoyo de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, situación que se ve agravada por las limitaciones socioeconómicas y la falta de acceso a recursos tecnológicos. Muchos niños no reciben el acompañamiento necesario en sus hogares para reforzar las habilidades de lectoescritura, lo que dificulta la consolidación de los aprendizajes adquiridos en el aula. Esta falta de involucramiento por parte de las familias, sumada a la escasez de materiales educativos y herramientas digitales, genera desigualdades en el ritmo de aprendizaje y afecta negativamente el desarrollo cognitivo y lingüístico de los estudiantes. Es esencial implementar estrategias que también promuevan la participación activa de los padres y faciliten el acceso a recursos que apoyen el aprendizaje tanto dentro como fuera del entorno escolar.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar los procesos de comprensión inferencial en los estudiantes del grado primero del Colegio Víctor Félix Gómez Nova, implementando estrategias pedagógicas basadas en el uso de gráficos, oraciones y textos cortos durante el primer semestre del año escolar?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar los procesos de comprensión inferencial en los estudiantes del grado primero del Colegio Víctor Félix Gómez Nova (Santander), mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el uso de gráficos, oraciones y textos cortos, durante el primer semestre del año escolar.

Objetivos Específicos

Analizar cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las habilidades cognitivas y lingüísticas relacionadas con la lectoescritura en niños de 5 a 6 años del grado primero, dentro del contexto del Colegio Víctor Félix Gómez Nova.

Implementar y observar el uso de estrategias pedagógicas basadas en el juego, que involucren gráficos, oraciones y textos cortos, con el fin de fomentar la comprensión lectora inferencial y mejorar la habilidad de escritura en los estudiantes de grado primero.

Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en la adquisición de habilidades de lectura y escritura, teniendo en cuenta el entorno, las experiencias previas de los estudiantes y su interacción personal con el conocimiento.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Se centra en cómo las actividades de aprendizaje basadas en el juego apoyan el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 y 6 años.

Lectoescritura: Este proceso implica el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas que permiten al niño comprender y producir textos (Teberosky & Colomer, 2019).

Actividades Lúdicas: Actividades basadas en el juego que promueven el aprendizaje a través de la diversión y la interacción, facilitando la adquisición de habilidades de manera creativa y motivadora (Sánchez & Alegría, 2017).

Desarrollo Cognitivo: Es el proceso mediante el cual los niños adquieren, organizan y utilizan el conocimiento. El desarrollo cognitivo se ve afectado por la implementación de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura (Piaget, 1972).

Comprensión Inferencial: Esta habilidad es crucial en el desarrollo de la lectura crítica y la comprensión profunda (Cain & Oakhill, 2011).

Actividades Rectoras: En esta investigación se están teniendo en cuenta las actividades rectoras ya que gracias a estas nos brindan las herramientas necesarias para innovar los métodos de enseñanza, transmitir conocimientos de acuerdo a los gustos e interés de los niños y niñas. Por eso el Ministerio de educación Nacional mediante su plataforma virtual, nos habla acerca de la importancia de las actividades rectoras como lo son el arte, el juego, y la exploración del medio estas juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que gracias a estas los niños y niñas viven espacios de aprendizaje significativos.

Referentes Teóricos

Lev Vygotsky: Su teoría del desarrollo cognitivo destaca el papel del entorno social y el juego en el aprendizaje infantil. Vygotsky menciona que “el juego contiene todas las tendencias del desarrollo de manera condensada y es, en sí mismo, una fuente principal de desarrollo”.

Jean Piaget: Su teoría del desarrollo cognitivo sugiere que los niños aprenden a través de la interacción con su entorno y que el juego permite la construcción de nuevos esquemas cognitivos.

Jerome Bruner: Su teoría de la instrucción sostiene que el aprendizaje es más eficaz cuando los niños participan activamente en su educación. Las actividades lúdicas proporcionan un contexto de aprendizaje activo.

Howard Gardner: Con su teoría de las inteligencias múltiples, Gardner apoya la idea de que el uso de diversas metodologías, como el juego, puede ayudar a que los niños desarrollen múltiples capacidades cognitivas, incluyendo las habilidades lingüísticas y lógico-matemáticas.

David Ausubel: Propuso el aprendizaje significativo, donde el conocimiento nuevo se asimila mejor cuando está vinculado a lo que el niño ya sabe. Las actividades lúdicas permiten que los estudiantes asocien el aprendizaje con experiencias previas.

Referentes Técnicos

Ministerio de Educación Nacional (MEN) - Lineamientos de Educación Inicial (2017): Este documento establece las directrices para la educación inicial en Colombia, destacando la importancia del juego y las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los niños. Se enfatiza el valor de la enseñanza basada en el juego como herramienta clave para la adquisición de habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales en los primeros años de vida. Estos lineamientos

son esenciales para orientar las estrategias pedagógicas en el marco de la educación inicial (MEN, 2017).

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) - Informe Mundial de Educación (2015): Este informe destaca la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo integral de los niños en todo el mundo. La UNESCO hace un llamado a los países para garantizar que la educación inicial esté centrada en el juego, la exploración y el aprendizaje activo. Además, resalta que la inclusión de enfoques lúdicos mejora la calidad educativa en los primeros años y tiene un impacto positivo a largo plazo en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (UNESCO, 2015).

Bases curriculares para la educación Inicial y preescolar: Este documento establece una serie de orientaciones para la educación de los niños y niñas desde los 0 hasta los 5 años de edad, enfocado en el desarrollo integral de competencias necesarias para brindar una educación de calidad.

Referentes Legales

Ley 1804 de 2016 (Ley de Atención Integral a la Primera Infancia): Conocida como la "Ley de Cero a Siempre", esta norma reglamenta la atención integral a la primera infancia en Colombia. La ley resalta la importancia de garantizar un entorno adecuado para el desarrollo de los niños, con un enfoque en la atención educativa, el bienestar y el juego como herramienta de aprendizaje. Este marco legal es vital para estructurar intervenciones pedagógicas que promuevan el desarrollo integral (Congreso de la República de Colombia, 2016).

Referentes Éticos

Consentimiento Informado y Protección de Derechos: Este principio garantiza que tanto los niños participantes como sus padres o tutores legales sean plenamente informados sobre el propósito, los procedimientos, los riesgos y los beneficios que conlleva la investigación, y que otorguen su consentimiento de manera libre y voluntaria.

El consentimiento informado implica: Información clara y accesible: Los padres o tutores deben recibir una explicación detallada y comprensible sobre la investigación, asegurando que el lenguaje utilizado sea adecuado para el nivel de comprensión de los niños y sus familias.

Voluntariedad: Se debe garantizar que los niños y sus familias comprendan que la participación es completamente voluntaria y que pueden retirarse del estudio en cualquier momento sin

repercusiones. Protección de la privacidad y confidencialidad: Los datos personales y cualquier información obtenida deben ser tratados con estricta confidencialidad, protegiendo la identidad

de los participantes y asegurando que no se utilicen para ningún propósito fuera del ámbito

académico. Esta consideración está respaldada por la *Ley 1581 de 2012* en Colombia, que regula

la protección de datos personales y garantiza que toda la información recolectada sea almacenada de forma segura (Congreso de la República de Colombia, 2012).

Herramientas y métodos

Enfoque y tipo de estudio

Esta investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, ya que se busca describir detalladamente la problemática y analizar cómo las actividades lúdicas influyen en el proceso de adquisición de la lectoescritura en niños de 5 a 6 años. A través de entrevistas y la observación del contexto educativo y social, se pretende identificar soluciones y alcanzar los objetivos propuestos. El tipo de estudio será un estudio de caso, lo que permitirá analizar en profundidad la situación específica y facilitar una mejor comprensión del problema. Además, se integrará un enfoque experimental, que resulta relevante para observar directamente los efectos de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños, proporcionando evidencia concreta sobre cómo estas actividades favorecen la lectoescritura.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis será los Estudiantes del Grado Primero de La Jornada de La tarde, del Colegio Víctor Félix Gómez Nova, del Municipio de Piedecuesta Departamento de Santander.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el objetivo 1, analizar las actividades lúdicas como influyen en el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas relacionadas con la lectoescritura en niños de 6 y 7 años del grado Primero, dentro del contexto del Colegio Víctor Félix Gómez Nova, se realizara Por medio de la observación directa, técnicas de dibujo donde los niños puedan expresar abiertamente, también podríamos implementar los diarios de campo o una Bitácora donde podamos registrar las experiencias y evidenciar los avances.

Para el Objetivo 2, implementar el uso de estrategias pedagógicas basadas en el juego, que involucren juegos gráficos, oración y textos cortos, con el fin de fomentar la comprensión lectora inferencial y mejorar la habilidad de escritura en los estudiantes del grado primero. Se utilizará la técnica de recolección de datos como la fotografía, los videos para registrar los avances obtenidos también podremos utilizar el análisis de contenido donde podremos interpretar el contenido de los textos e imágenes, por otro lado, observaremos la clase, las actividades que se realicen con los estudiantes para que podamos evidenciar la participación activa de los niños y niñas y compromiso que tienen en el desarrollo de cada una de las actividades propuestas.

Y en el objetivo 3 evaluar el impacto de las actividades lúdicas en la adquisición de habilidades de lectura y escritura, teniendo en cuenta el entorno, las experiencias previas de los estudiantes y su interacción personal con el conocimiento, se realizará dialogo entre los estudiantes por medio de debates donde se escuche opiniones acerca de los aprendizajes obtenidos por los niños y niñas.

Categorías para el Análisis de Datos

Desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas: Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas de los niños.

Participación activa en actividades lúdicas: Evaluar el nivel de participación activa de los niños en las actividades lúdicas, incluyendo la forma en que interactúan con sus compañeros.

Progreso en la adquisición de la lectoescritura: Analizar los avances concretos que los niños presentan en su capacidad de leer y escribir, evaluando la mejora en aspectos como la identificación de letras, la construcción de palabras y la lectura comprensiva.

Influencia del contexto socioeducativo: Analizar cómo factores externos, como el contexto familiar, los recursos disponibles y el entorno escolar influyen en el desarrollo de la lectoescritura de los niños a través de las actividades lúdicas.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de exploración, se pudo evidenciar que los estudiantes del grado primero (1-6) del Colegio Víctor Félix Gómez Nova presentaban una relación inicial limitada con los procesos de comprensión inferencial. La mayoría de los niños y niñas demostraban dificultades para ir más allá de lo explícito en los textos leídos, mostrando respuestas literales frente a preguntas orales o escritas.

En los ejercicios iniciales, donde se presentaban imágenes y textos cortos acompañados de preguntas inferenciales, los estudiantes solían responder de manera libre, sin argumentar ni interpretar la información. Por ejemplo, al trabajar el cuento breve "El perrito perdido", se llevó a cabo una experiencia llamada Picnic literario, la cual consistió en ambientar el espacio al aire libre, motivando así a los niños hacia la lectura de una forma dinámica y diferente. Al finalizar la actividad, se realizaron preguntas de comprensión lectora a través del juego Tingo Tango, y luego se compartió una deliciosa ensalada de frutas mientras conversábamos sobre las enseñanzas que dejó la lectura.

Durante este ejercicio, muchos estudiantes respondían a la pregunta: “¿Cómo crees que se sentía el niño al perder a su mascota?” con frases como “Estaba triste”, sin explicar el porqué de su respuesta o, en algunos casos, simplemente decían “No sé”.

Asimismo, durante la observación en actividades regulares de lectura, se notó que los niños se enfocaban principalmente en identificar palabras conocidas o repetir frases memorizadas, pero sin establecer alguna conexión entre las ideas del texto o anticipar eventos. Esto evidenciaba una comprensión superficial del contenido leído es decir los estudiantes observaban ciertos elementos de su importancia sin mirar los demás detalles.

Por otro lado, se evidenciaron diferencias individuales significativas. Algunos niños, especialmente aquellos con mayor acompañamiento familiar, lograban deducir intenciones de los personajes o hacer hipótesis sobre los finales de los cuentos, lo que evidenció que existía una base sobre la cual se podía potenciar la comprensión inferencial mediante estrategias pedagógicas adecuadas.

En cuanto a las estrategias lúdicas de lectoescritura implementadas como el “El detective de palabras”, se observó que los estudiantes mostraban entusiasmo frente a los materiales visuales compartidas como imágenes coloridas, aunque no siempre lograban vincular estos recursos con una intención comunicativa o inferencial. Por ejemplo, al usar tarjetas con dibujos y palabras, algunos niños asociaban las imágenes correctamente, pero les costaba construir oraciones o explicar el significado de lo que estaban creando.

En general, la fase de exploración permitió identificar que los estudiantes estaban familiarizados con exploración y la escritura en su forma más básica, pero que requerían apoyo sistemático y actividades lúdicas orientadas al desarrollo del pensamiento inferencial y la comprensión profunda de los textos.

Experimentación

La experimentación con la enseñanza de la lectoescritura a través del juego se llevó a cabo mediante la implementación de la actividad lúdica “Detectives de Palabras”, en la cual se buscó estimular las habilidades lingüísticas y cognitivas de los niños del grado primero, a través de retos lúdicos que integraran sonido, imagen, palabra escrita, dibujo y expresión oral.

Durante la intervención, se recolectaron datos a través del diario de campo docente, observación directa y la bitácora. A partir de esta triangulación de instrumentos, fue posible identificar algunos resultados como:

Mayor disposición y motivación: desde el primer momento los niños mostraron entusiasmo y curiosidad por participar en la actividad de descubrir la palabra oculta en la caja misteriosa mostrando expresiones como “¡Yo sé qué palabra es!” o “¡Es la M de mamá!” logrando evidenciar cómo el juego despertó el interés natural en ellos por aprender. Incluso con niños que normalmente no participaban activamente en clases tradicionales, se involucraron con mucha alegría e interés al tratar de asociar sonidos con imágenes y palabras.

Avances en el reconocimiento fonológico y la asociación de las grafías: al presentar algunas letras como la “M” acompañada de pistas visuales y auditivas, los niños lograron identificar palabras como “manzana”, “mamá” y “mesa”, realizando la asociación entre el sonido inicial, la palabra escrita y el dibujo correspondiente. Este ejercicio permitió observar que, gracias al juego, los estudiantes accedían con mayor facilidad al reconocimiento fonológico y a la construcción de significados desde un enfoque multisensorial.

Participación activa y el trabajo colaborativo: durante el desarrollo del dibujo y la socialización grupal, se observó una actitud colaborativa en los niños. Algunos se ayudaban entre sí para identificar las palabras, preguntaban por significados o sugerían ideas para las ilustraciones. Lo cual fue muy valioso, ya que mostró cómo el juego favorece no solo la dimensión lingüística, sino también las habilidades sociales, como la empatía, la escucha activa y el respeto por las ideas de los otros.

Ilustración de dibujos: al final de la actividad, cuando los niños realizaron el dibujo de la palabra seleccionada y escribieron una oración corta, se evidenciaron distintos niveles de avance. Algunos niños lograron construir oraciones completas con estructura básica, mientras que otros realizaron escrituras emergentes con apoyo del docente, lo que reflejó un proceso natural de apropiación de la lectoescritura desde lo gráfico y lo simbólico.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de la experiencia pedagógica centrada en la enseñanza de la lectoescritura a través del juego, se observaron transformaciones significativas en los niños del grado primero, no solo en sus capacidades cognitivas y lingüísticas, sino en la forma en que cada uno construyó internamente el conocimiento, desde sus experiencias, emociones y significaciones personales.

Antes de la intervención y durante la fase de exploración, se pudo evidenciar una relación limitada con la lectura y la escritura ya que varios niños mostraban apatía frente a actividades tradicionales de lectoescritura, no mostraban interés, se distraían fácilmente y no establecían conexiones significativas entre la palabra escrita y su experiencia personal. En varias ocasiones algunos manifestaban frases como: “No sé escribir”, “Eso es difícil”, “Es que no me gusta”, “No quiero leer”. Lo cual evidenciaba un concepto rígido del aprendizaje, donde leer y escribir se percibía como una tarea aburrida, desconectada del juego, la emoción y la cotidianidad.

Después de realizada la intervención, mediante la actividad lúdica “Detectives de Palabras”, se observó un cambio enorme en la actitud y disposición frente al aprendizaje. Los niños empezaron a construir una relación más cercana, creativa y afectiva con las palabras. Se generaron expresiones como: “Yo quiero pasar”, “yo sé una palabra con la letra ‘M’, “la manzana es mi fruta favorita”, “Yo se escribir Mamá”.

Este cambio refleja un aprendizaje ontológico profundo, donde la interacción con el entorno, el lenguaje y el juego permitió a los niños apropiarse del conocimiento desde su mundo interior, integrando emociones, recuerdos y vivencias propias al proceso de lectoescritura.

Algunas transformaciones observadas:

Percepciones del lenguaje como herramienta significativa: El lenguaje dejó de verse como un código impuesto y comenzó a asumirse como una herramienta de expresión, descubrimiento y vínculo con el entorno. Los niños no solo reconocían palabras, sino que las asociaban a experiencias personales, como "hoy estoy comiendo manzana, que inicia con la M" o "muñeco que me regaló mi mamá", lo que evidencia una construcción subjetiva del conocimiento.

Actitudes más abiertas y positivas hacia el aprendizaje: a nivel actitudinal, se percibió un cambio en la disposición: niños que antes se mostraban desinteresados y aburridos frente a la lectura, comenzaron a participar activamente. El juego generó confianza, lo que permitió que se atrevieran a explorar, a equivocarse y a disfrutar del proceso.

Construcción activa del conocimiento desde la experiencia: El aprendizaje ya no fue un proceso pasivo. Cada niño, desde su singularidad, conectó el contenido con sus saberes previos, su historia personal y su interpretación del mundo. Así, el conocimiento dejó de ser una transmisión para convertirse en una construcción activa y significativa.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación fueron altamente favorables, evidenciando que los niños y niñas del grado primero del Colegio Víctor Félix Gómez Nova desarrollan con mayor facilidad los procesos de lectoescritura cuando se implementan estrategias pedagógicas basadas en el juego y en sus intereses particulares. El análisis de resultados se centra en cómo estas estrategias impactaron positivamente en los aprendizajes de los niños, reconociendo la importancia de considerar sus contextos, experiencias previas y formas únicas de interacción con el conocimiento. Desde un enfoque ontológico, se parte del reconocimiento del niño como sujeto activo, capaz de construir sentido a partir de propuestas pedagógicas significativas y sensibles a su etapa de desarrollo.

Al inicio del proceso de investigación, nos dimos cuenta de que los alumnos de primer grado parecían ser algo resistentes a las actividades de alfabetización. Esto causó algunos comportamientos de indisciplina y desinterés, ya que las estrategias con las que el docente trabajaba eran consideradas como rutinarias y no motivadoras. De esta manera, no había participación activa de los estudiantes, y la propuesta no permitía la construcción de un aprendizaje significativo respecto al desarrollo de sus habilidades de lectura y escritura. Sin embargo, cuando se implementaron actividades dinámicas y lúdicas, diseñadas y adaptadas al interés existente de los niños, esta actitud cambió drásticamente en relación al proceso de aprendizaje. Los estudiantes comenzaron a mostrar interés, deseo de aprender e involucrarse, confirmando la hipótesis de que la estrategia de juego, como un mediador pedagógico, no solo mejora la motivación, sino que también permite un enfoque más natural, divertido y efectivo a los procesos de alfabetización.

Durante la fase de experimentación, los resultados evidenciaron que incorporar los intereses, necesidades y características propias de los estudiantes en la planeación de las actividades pedagógicas tuvo un impacto altamente positivo en el desarrollo de la lectoescritura.

Se observó que Los niños fueron activos y participaron en el proceso de aprendizaje cuando se sintieron vistos y tenían un papel que jugaban basado en sus propios gustos y experiencias. Esto indica que el estudiante tiene que ser el personaje central del proceso educativo (enseñanza-aprendizaje), la cual es una proposición apoyada por un enfoque constructivista como el propuesto por Jean Piaget, quien afirma que los estudiantes aprenden significativamente a través de su interacción con el entorno. Asimismo, estos hallazgos son apoyados por la teoría sociocultural de Vygotsky que enfatiza la importancia del contexto social mientras resalta el papel del aprendizaje a través del juego como una herramienta mediadora. Por lo tanto, puede ser relevante reemplazar la enseñanza aburrida y repetitiva por propuestas lúdicas y contextualizadas, que no solo son relevantes sino también necesarias para mejores procesos de lectura y escritura en la infancia.

Al ir implementando varias actividades dinámicas y lúdicas, nos ayudó a obtener un cambio en la dimensión ontológica de los estudiantes, ya que ontológico significa su desarrollo en relación con el aprendizaje. Los niños se transformaron de receptores pasivos a protagonistas activos de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Las amplias medidas de estos avances se evidenciaron por los vínculos que ocurrieron durante la lectura en grupo y la producción de textos breves. Durante estos momentos, no solo participaron los estudiantes con renovado vigor, sino que también su capacidad de comprensión lectora mejoró notablemente, y entre ellos había más colaboración y unión para aprender. Las entrevistas a los estudiantes, realizadas al final de cada semana, confirmaron que los estudiantes sentían que su percepción del aprendizaje había

cambiado, con varios afirmando que se sentían más motivados y felices cuando el aprendizaje era divertido. Este fue un cambio profundo en lo ontológico; Un cambio en por qué los niños aprendían y qué estaban aprendiendo a ser: el aprendizaje se convirtió en una experiencia significativa y conectada con lo que les importaba.

Los resultados obtenidos en este estudio coinciden en gran medida con los hallazgos de investigaciones previas que destacan el impacto positivo del juego en el proceso de lectoescritura. Al igual que Piaget (1976) y Vygotsky (1978), quienes subrayan la importancia del aprendizaje activo y socialmente mediado, nuestras observaciones reflejan que las actividades lúdicas favorecen la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades cognitivas. Sin embargo, a diferencia de algunos estudios, esta investigación resalta la importancia de personalizar las actividades según los intereses y necesidades de los estudiantes, lo que incrementó su motivación y participación. Es por ello, que la diferencia también podría deberse a varios factores específicos del contexto institucional educativo que pudieron dar más flexibilidad en la implementación de estrategias adaptadas a las necesidades del grupo.

Una de las principales limitaciones fue el nivel de motivación de los estudiantes, ya que, aunque se realizaron esfuerzos para diseñar actividades atractivas y dinámicas, en algunos casos la motivación fluctuó, lo que afectó la participación activa de los niños. Esta variabilidad en la motivación podría haber influido en la adquisición de habilidades de lectoescritura, ya que el compromiso de los estudiantes es un factor clave para el éxito en este tipo de procesos de aprendizaje. Además, otro desafío fue el acceso limitado a la tecnología, lo cual restringió las posibilidades de implementar herramientas digitales innovadoras que podrían haber enriquecido aún más las actividades pedagógicas. El uso de la tecnología, especialmente en la enseñanza de la lectoescritura, puede ofrecer recursos interactivos que faciliten la comprensión y el

aprendizaje. En futuras investigaciones, sería recomendable ampliar la muestra de estudiantes y contar con más tiempo para la intervención, lo que permitiría observar los efectos a largo plazo. Asimismo, se podría trabajar en la integración de recursos tecnológicos disponibles y en el fomento de una motivación más constante mediante estrategias personalizadas que respondan a los intereses individuales de los niños. Los próximos estudios deberían realizarse con una muestra de estudiantes más amplia y en un tiempo más extendido, para que se puedan observar los efectos a largo plazo.

Además, aprovechar los recursos tecnológicos existentes y promover la motivación con medidas personalizadas adaptadas a las necesidades de los niños en el momento sería útil para asegurar su consistencia.

Los resultados de este estudio tienen importantes implicaciones prácticas para la educación colombiana. Un primer paso crucial es entender que el sistema educativo necesita cambiar hacia una educación de calidad e integral acorde al contexto socioeconómico de los estudiantes, ambiente escolar e intereses personales.

Todos esos aspectos deben ser considerados cuando se enseña para que, de una manera u otra, puedan abordar las particularidades de cada estudiante y dar paso a un aprendizaje significativo que pueda ser transferido a la vida cotidiana. También es necesario promover la innovación pedagógica que utilice herramientas de enseñanza y actividades lúdicas a través del proceso de enseñanza, un espacio agradable, creativo y estimulante.

Esto aumenta la motivación del estudiante, pero también crea y mantiene su amor por el aprendizaje y la escuela. Ellos deben ser las figuras principales en su proceso de aprendizaje, y se debe crear un entorno para deshacerse de la rutina y la monotonía de las clases tradicionales. De

esta manera, coopera y trabaja hacia el desarrollo integral y el contacto más cercano entre los niños y su proceso de aprendizaje.

Para concluir, debemos pensar en la transformación que esperamos producir en la educación y cómo impactaremos en la vida de los niños. La educación debe evolucionar hacia una educación de calidad e integral donde los estudiantes aprendan habilidades y competencias para ser aplicadas en la vida cotidiana. Como maestros no debemos enseñar solo para la transferencia de conocimientos; debemos enseñar para la vida: valores y principios, competencias cívicas. Una sociedad que sea justa y respetuosa debe construirse desde la infancia y no puede ser pecuniaria; No se trata solo de información y tecnología, sino también de habilidades de desarrollo personal y ética. Así, la educación también debería abrazar enseñanzas sobre valores universales (respeto, empatía, solidaridad, etc.) y al mismo tiempo ofrecer entornos en los que los estudiantes puedan aprender y reflexionar sobre lo espiritual y lo cultural.

Conclusiones y recomendaciones

Las actividades lúdicas mejoraron significativamente la lectoescritura en los niños, cumpliendo con los objetivos de la investigación. Los hallazgos mostraron que cuando el juego se utilizaba como una herramienta pedagógica, el aprendizaje era más efectivo.

La intervención facilitó una participación más activa de los niños. Ellos se convirtieron en los protagonistas de su aprendizaje, permitiendo un crecimiento significativo en sus habilidades de lectoescritura de forma significativa.

La actividad lúdica utilizada como parte de este proyecto tuvo un impacto positivo en la motivación, el aprendizaje e incluso el comportamiento de los estudiantes. Sin embargo, factores como variaciones en la motivación posiblemente restringieron los resultados en ciertas ocasiones.

Los hallazgos apoyan la teoría previa sobre el aprendizaje basado en juegos y proporcionan una perspectiva innovadora para el desarrollo de la lectoescritura. Estos hallazgos son importantes para futuras investigaciones en esta área.

De acuerdo con esto, se recomienda implementar clases dinámicas más personalizadas a partir del interés y contexto de los estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y para investigaciones futuras se podrían utilizar tecnologías educativas y colaboración entre pares como complemento a actividades lúdicas u otras variables para mejorar la lectoescritura.

Referencias Bibliográficas

González, M. (2018). *La influencia del juego en el proceso de lectoescritura en la educación primaria*. Editorial Educativa.

Martínez, R., & Pérez, S. (2020). *El aprendizaje lúdico en la formación infantil: Un enfoque integrador*. *Revista de Investigación en Educación*, 12(4), 45-56.

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial en Colombia*. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co>.

Rodríguez, A. (2019). *Estrategias pedagógicas para el fomento de la lectoescritura en niños de educación básica*. Editorial Universidad Nacional.

Sánchez, L., & Torres, V. (2021). *Juegos educativos y su impacto en el desarrollo cognitivo de los niños*. *Journal of Educational Research*, 5(2), 12-22.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1gk5N9xHNOKu5mhPDgTbsFlSJKTdAmZM8?usp=sharing>