

**Fortalecimiento de la lectoescritura en niños del grado primero del Instituto Educativo  
Elizabeth Lorza de Cali - Valle del Cauca a través de actividades lúdicas pedagógicas  
gamificadas durante el segundo período del 2025**

Oscar Alberto Aguilar Zuluaga

Asesor

Ana Milena Nieves Gonzalez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

### **Agradecimiento**

Manifiesto mi profundo agradecimiento especial al Instituto Educativo Elizabeth Lorza por facilitar la realización del proceso de investigación con niños de 6 a 7 años. Se reconoce la participación de la profesora Elizabeth Lorza por su disposición, además del respaldo de consejos comunitarios que simplificaron la ejecución de la propuesta. También se aprecia enormemente la contribución de los expertos de la comunidad por difundir sus saberes sociales y se agradece a los maestros locales por enriquecer la propuesta con su experiencia.

## **Resumen**

El documento tiene como objetivo mejorar la comprensión y las habilidades de escritura de los estudiantes de educación primaria al centrarse en sus intereses y capacidades. Enfatiza la alfabetización, la gamificación, los juegos, la motivación y el aprendizaje. Estas actividades apoyan el desarrollo de habilidades de lectura, particularmente en el razonamiento inferencial, el razonamiento estructurado y el pensamiento crítico. El objetivo es fomentar la creatividad, proporcionar explicaciones detalladas y estructurar la información de manera lógica.

***Palabras Clave:*** Alfabetización, Gamificación, Lúdico, Motivación, Aprendizaje

### **Abstract**

The document aims to enhance the comprehension and writing skills of primary education students by focusing on their interests and capacities. It empowers Literacy, gamification, games, motivation, and learning. These activities support the development of reading skills, particularly in inferential reasoning, structured reasoning, and critical thinking. The goal is to foster creativity, provide detailed explanations, and present information in a logical and structured manner. Key phrases include literacy, gamification, games, motivation, and learning.

***Keywords:*** Literacy, Gamification, Playful, Motivation, Learning

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización.....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Descripción del Problema .....	13
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Herramientas y Métodos.....	31
Enfoque y Tipo de Estudio .....	31
Categorías para el Análisis de Datos .....	33
Conclusiones .....	43
Referencias Bibliográficas .....	45
Apéndices.....	49

**Lista de Apéndices**

**Apéndice A** *Muestras de investigación*.....49

## Introducción

La propuesta examina la posibilidad de potenciar los procesos de alfabetización en estudiantes de primer año en el Instituto Elizabeth Lorza, en la ciudad de Cali, departamento del Valle del Cauca. Mediante la implementación de actividades pedagógicas y tácticas de indagación y gamificación. Según Gamboa et al. (2020), citado en Zumba (2024), “trabajos desarrollados en el Ecuador que reflejan la efectividad y particularidades de la aplicación de la gamificación, entre ellos, un ensayo acerca del uso integrado de la gamificación y la búsqueda de la creatividad en el proceso educativo” (p.46). Los entornos educativos carecen de espacios lúdicos que comprometen el estado y la naturaleza de los niños.

La introducción de actividades como caja de palabras, Kahoot, filas podrían enseñar la lectoescritura, el acceso a la calidad de métodos que fomentan la educación y seguidas, que motiven, creen e innoven procesos; los procesos en el estudiante van a la vanguardia. En este sentido, Pérez et al. (2013), citado en Candela et al. (2020), “conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción; por esta razón debe ser significativo” (p. 83). Las actividades mejoran el aprendizaje y la participación con excelentes resultados e indican que es prudente el uso de elementos o dispositivos tecnológicos. Además de materiales en cartón, papel, lija, etc. Participan en la construcción de modelos innovadores en los escenarios educativos

Las herramientas tecnológicas, dispositivos móviles, laptop, intervienen en el desempeño de ámbitos educativos, ejecutados en contextos educativos, tienen implicaciones significativas en los niños; en el desarrollo de habilidades y la cohesión en la educación integral de La

lectoescritura; el reconocimiento de la implicación que tiene la adquisición de conocimiento en la educación inicial, que se incorporen procedimientos lúdicos en la estimulación del pensamiento con sentido crítico y valioso; transformando no solo el potencial del aprendizaje, sino también reconociendo destrezas e inclusión en la diversidad cultural de la escuela.

El proceso ajustado a la enseñanza de la propuesta pedagógica con especificidades logró potenciar las raíces culturales de niños con edades entre 6 y 7 años, hizo potenciar competencias lectoras y escritoras, homogéneas, culturalmente significativas y que refuerzan los vínculos entre los estudiantes y facilitan su desarrollo en el entorno. Mediante la inclusión de conocimientos, los saberes, fortalecen la participación y el interés en las instituciones educativas, potencian la retención de información y fomentan esenciales habilidades sociales y cognitivas para el desarrollo integral de los niños. Además, la propuesta pedagógica sugiere que este tipo de enseñanza no solo obtiene contenido, sino que también fomenta habilidades en una educación inclusiva, participativa y centrada en el estudiante.

## Caracterización

Los momentos analizados mediante enfoques educativos inmersos en los diferentes escenarios, incitan a explorar y potenciar la alfabetización en estudios con niños de primero del Instituto Educativo Elizabeth Lorza en la ciudad de Santiago de Cali, en el departamento del Valle del Cauca. Mediante actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas con el objetivo de fortalecer el acceso a la enseñanza, salen beneficiados en la calidad de la educación.

Los niños en espacios educativos que presentan dificultades de aprendizaje en competencias de lectura y escritura, en la obtención de resultados que evidenciaron la necesidad de incluir métodos de gamificación, las actividades en el entorno educativo favorecen el proceso de enseñanza y permiten reconocer, valorar los esfuerzos hechos por los niños en el Instituto Educativo Elizabeth Lorza, la adaptación de la enseñanza teniendo en cuenta las particularidades de los niños, al incluir actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas para la aprensión de habilidades en lectura y escritura de manera divertida, mejorando el aprendizaje en el entorno, y fortaleciendo el buen vivir de los estudiantes, que les permite crecer en ambientes significativos acordes a su realidad.

Las secuencias gamificadas incorporadas a las actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas como de formar palabras, Kahoot. Seguidillas, en el contexto académico, da vía libre al condicionamiento educativo del grado, una problemática considerada es la apatía y el aburrimiento en niños por falta de espacios Lúdicos en el entorno educativo. La indiferencia hacia la narrativa, la falta de participación en actividades escolares y la actitud indiferente hacia los esfuerzos académicos y pedagógicos, más la poca atención a los lineamientos del cuerpo docente hacia los padres que tienen modos de enseñar distintos a los requerimientos del Instituto, como no permisivos en contextos socioeconómicos actuales. Según Elles et al. (2021) citado en Zumba (2024), “en la actualidad, a esta evolución de la educación se integran las Tecnologías de

la Información y las Comunicaciones (Tic) como herramientas de aprendizaje, con reconocidos resultados para mejorar la motivación, el aprendizaje y el conocimiento” (p. 34). La educación mediante actividades lúdicas pedagógicas y gamificadas son una estrategia para mejorar la eficiencia de la formación; hacen del aula un lugar interactivo a través de las redes que suben el nivel de competencias de forma novedosa, utilizándolas y apropiándolas a las carencias en los conocimientos de los niños; La adecuación de estos espacios, están hechos para mejorar el ambiente en contextos de formación para reducir la brecha digital.

## Planteamiento del Problema

El avance vertiginoso de la tecnología y las transformaciones en la estructura familiar, han abierto la brecha entre la docencia y los procesos de aprendizaje, requiriendo nuevas tácticas pedagógicas, culturales y de redirección de la tecnología. Puede ser que en los estudiantes forme un proceso de construir sobre su conocimiento previo de manera más eficiente y adaptativa a enfrentar desafíos y desarrollar habilidades. Según Eck (2006), citado en Candela (2020), “capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de esta, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora y escritora” (p. 83). La falta de dedicación por parte de los padres en el contexto actual repercute académicamente, para la participación dinámica de los alumnos de primero de primaria, representa uno de los desafíos importantes para la adquisición de conocimientos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que se vienen ejecutando en el Instituto Educativo Elizabeth Lorza.

Según Pérez et al. (2018), citado en Candela et al. (2020), “la participación de los estudiantes es fundamental en el proceso para lograr interacción e interactividad. Por lo que una como la otra, la interacción (acción recíproca con alguien) como la interactividad (acción recíproca con algo) son las formas básicas de participar” (p. 84). La enseñanza y aprendizaje están sujetos a desarrollar métodos que modifican las dinámicas en el entorno educativo para obtener mejores resultados que trasciendan lo inmediato, requiriendo una apropiación deliberada, formal y reflexiva del mismo, aprender la lectura y la escritura, dada la complejidad inherente a dicho proceso formativo. El aprendizaje de habilidades representa una dificultad persistente tanto para educadores como para educandos, ya que requiere de estrategias diferenciadas, comunicación, interpretación y colaboración individualizada. Considera Barrera et al. (2018) citado en Lescay (2023), “la formación integral de la personalidad, lo dirige el docente para

favorecer el aprendizaje de los diferentes saberes: conocimiento, habilidades y valores; el tipo de intervención que este tenga está sujeta al tipo de paradigma con el que se identifica” (p. 611). Por lo que la comprensión profunda de los procesos cognitivos involucrados en la adquisición del aprendizaje. Según Flavell et al. (1979), citado en Montealegre et al. (2006), “implica una constante supervisión del desempeño, detectando fallas y determinando los planes alternos para corregirlas. La evaluación contrasta resultados obtenidos con los resultados esperados, definiendo la eficacia de los procesos anteriores y modificando el plan de acción si es necesario” (p. 45). Establecen que los niños se comuniquen, narren acciones, formulen instrucciones como escenarios pedagógicos que son, que favorecen la adquisición de reglas, estrategias y habilidades lingüísticas.

Las prácticas lúdicas, pedagógicas y gamificadas, podrían promover la interacción oral y fortalecer procesos cognitivos clave vinculados a la educación inicial.

Surgen incógnitas: ¿Cómo la secuencia narrativa, la construcción del sentido y la toma de turnos comunicativos, podrían repercutir en el mejoramiento de habilidades en lectoescritura? ¿Qué se puede integrar de manera efectiva en los entornos pedagógicos para aumentar dichos procesos?

## **Descripción del Problema**

Las lúdicas, pedagógicas y gamificadas, ligadas a expresiones culturales propias de cada comunidad, constituyen parte esencial de su identidad, costumbres e historias. Más allá de ser simples formas de recreación entre niños, los conocimientos prescindibles que promueven procesos pedagógicos y socioculturales orientados al fortalecimiento, reconociendo el valor como vehículos transmisores de saberes, en el caso de generaciones cuya socialización se da en contextos fuertemente mediados por las tecnologías digitales que ofrecen acceso constante a referentes culturales globales, se vuelve indispensable el desarrollo de propuestas pedagógicas que faciliten una comprensión crítica de dicha diversidad cultural

Como resultado de la lúdica, pedagógica y gamificación con el cuerpo docente del Instituto Educativo Elizabeth Lorza, evidencio la problemática de la comprensión de lectoescritura en niños de primero, como la desatención, falta de motivación y la no participación en clase, por el poco compromiso de las familias afectadas, el nivel educativo que interrumpió el fortalecimiento de sus conocimientos y la formación integral y potenciaron sus procesos de aprendizaje. Debido a lo anterior, se consideró la propuesta pedagógica que ocasionara un efecto positivo en la transformación de sus competencias cognitivas y sociales, enfocándose en la recuperación y valoración en la inclusión de lúdicas, pedagógicas y gamificadas de los niños de 6 a 7 años de primero, que simbolizan y redefinen costumbres sociales, en el entorno educativo; el inicio para explorar, imaginar y adquirir conocimientos para aumentar los niveles de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de primero de primaria, con edades entre 6 y 7 años, del Instituto Educativo Elizabeth Lorza, en la Comuna 20 de Santiago de Cali, a través de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas, durante el primer semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños de primero de primaria, con edades entre 6 y 7 años, del Instituto Educativo Elizabeth Lorza, en Belisario Caicedo de la ciudad Santiago de Cali, a través de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas durante el primer semestre del 2025

### **Objetivos Específicos**

Explorar las lúdicas, pedagógicas y gamificadas que se ejecutan para fortalecer las habilidades de lectoescritura.

Analizar, discutir y reflexionar sobre los resultados, identificando mecanismos cognoscitivos en lúdicas, pedagógicas y gamificadas, inmersos en el proceso de habilidades de lectoescritura.

Fomentar la propuesta pedagógica enfocada en evaluar el impacto de la enseñanza en las lúdicas, pedagógicas y gamificadas del contexto y desarrollo de habilidades de lectoescritura.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

#### ***Actividad Lúdica, Pedagogía y Gamificada***

Según Kapp (2012) citado en Ortiz et al. (2017), “desarrollo. En este contexto, nuestro planteamiento de gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores” (p. 30). Actividades que se incorporan como un recurso motivador e innovador que logra transformar el comportamiento y estructura de forma adecuada plan de choque, desde el análisis pertinente de objetivos, a modo en la injerencia de material lúdico, pedagógico y gamificado, en pro de cumplir con los desafíos que se presentan dentro del ámbito educativo; más allá precisamente de la lectura y escritura en los niños de la comunidad del barrio Belisario Caicedo en Siloé.

#### ***Importancia de la Gamificación en el Contexto Educativo***

Según Flores et al. (2020) citado en Echeverri (2021), “afortunadamente, con la incursión de la tecnología en la gamificación de actividades el proceso educativo, se identifican varias aplicaciones y herramientas digitales que fomentan su desarrollo de manera atractiva, activa y autónoma en un ambiente colaborativo y amigable” (p. 2). En educación básica, educadores pueden emplear recursos digitales para crear un ambiente de aprendizaje agradable e innovador, posibilitando así un mayor dinamismo en las clases a través de lecciones virtuales.

#### ***Lectoescritura***

Según Capovilla (2005), citado en Hirsh et al. (2009), “la lectura implica tanto la decodificación como la comprensión. Si bien al aprender a leer un individuo puede decodificar palabras en la mayoría de los textos, esto no necesariamente implica que esté comprendiendo el significado de lo que lee” (p. 109). El desarrollo de los niños depende, entonces, de la relación en

contextos académicos; la evaluación que ayuda a que los niños maduren aspectos generales y el andamiaje de herramientas que intervienen en la infancia desde conceptos mentales como el

### ***Lúdica, Pedagógica y Gamificada como Herramientas en la Educación Infantil***

La Lúdica, Pedagógica y gamificada, por su acercamiento en la interacción con elementos de la propia comunidad educativa e involucramiento en ambientes, posibilita la contribución al desarrollo de habilidades de aprendizaje en los niños de primero. Según considera Chaiyo et al. (2017), citado en Nieto (2022), “otros beneficios pedagógicos incluyen un mayor compromiso y una mayor motivación de los estudiantes para aprender y estudiar” (p. 2). La propuesta de implementar la lúdica, pedagógica y gamificada en niños de primero del Instituto Educativo Elizabeth Lorza, estuvo basada en las necesidades en el montaje de espacios como rincón de lectura, r. de escritura y aula virtual, que fueron adaptándose a métodos educativos con fines metodológicos de enseñar-aprender habilidades de lectoescritura.

Según Squires et al. (1997), citado en Sarmiento (s. f), “diferencia respecto a otros tiene que ver con el control del usuario, aquí “los usuarios tienen un control significativo sobre el funcionamiento del programa y el contexto de resolución de problemas que este aporta resulta, de por sí, estimulante y motivador” (p. 104). Con los niños de primero en el aprendizaje de la lectura y escritura, por lo que la restricción en ámbitos que implican la relevancia de las directivas y la inminente intervención activa en el contexto académico, mediante la motivación producto de una propuesta lúdica, pedagógica y gamificada, que convierte las actividades educativas en vivencias recreativas en la comunidad educativa, haciendo uso de sus facultades con que cuenta y las redes de apoyo, para brindar confianza a los niños. Los entornos académicos deliberan el modo de transformar el desarrollo de los procesos académicos de enseñanza-aprendizaje de habilidades en lectoescritura que requieren un proceso lógico del pensamiento en los de primero.

Según Ibáñez (2010), citado en Rodríguez et al. (2021), “En ellos los niños realizan pequeñas investigaciones, llevan a cabo sus proyectos, manipulan, desarrollan su creatividad a partir de las técnicas aprendidas en los talleres, se relacionan con los compañeros y con los adultos y satisfacen sus necesidades” (p. 219). Los niños manipulan y desarrollan su creatividad, al interactuar, satisfacen sus necesidades ligadas a métodos innovadores y productivos por medio de la lúdica, pedagógica y gamificada, en competencias académicas y minimizando las problemáticas actuales, para que dignifique el esfuerzo conjunto entre el profesorado y comunidad con el conocimiento de habilidades y relación social, dejando huellas que el docente el cual debe seguir y plantearse cuál es el hilo conductor hacia la enseñanza-aprendizaje con cada niño.

En palabras de Braun et al. (2006), citado en Ortiz et al. (2024), “el enfoque cualitativo empleado facilitó la identificación y organización de patrones significativos en la información, proporcionando una comprensión profunda del fenómeno” (p.11384). La falta de espacios en escenarios educativos para realizar actividades, ya que hay un conflicto entre los niños y el no poder acceder a las actividades; el no poder salir sin restricción provoca la tan llamada falta de atención y el no poder elegir la elección de estar con sus pares; se renuncia a la autonomía.

### ***Clasificación de los Juegos***

Según Caillois (2001), clasifica los juegos en cuatro categorías fundamentales.

**Agón.** Competencia, J. de estadio-arbitraje (ej. deportes, ajedrez) (p. 31)

**Alea.** La eliminación del azar (ej. dados, lotería) (p. 31)

**Mimicry.** Simulación o rol, superando la debilidad del aislamiento y consiguiendo la profundidad de la cohesión (ej. teatro, juegos de imitación) (p. 32)

**Ilinx.** Vértigo o desestabilización sensorial (ej. columpios, girar) (p. 32)

**Paidia.** Juego libre, espontáneo, sin reglas fijas, exige paciencia (ludus) (p. 25)

**Ludus.** Juego reglado, estructurado, con metas claras, la paciencia, la calma como el hilo conductor que lleva de la energía al aprendizaje (p. 26)

Según Huizinga (1938), citado en Morillas (1990), “este desdeña los juegos de azar y de vértigo, pues no parece posible atribuirles un valor pedagógico o cultural, «(estos juegos parecen estériles, sino funestos))» y en definitiva «la cultura, en opinión general, consiste más bien en defenderse contra su seducción que en aprovechar sus discutibles aportaciones»” (p.33). En la actualidad, las normas y criterios en la determinación del ganador y la disputa entre dos o solo un bando son más complejas que las utilizadas en la versión tradicional.

### ***Desarrollo Cognitivo a través de Habilidades Lúdicas, Pedagógicas y Gamificadas***

Las habilidades Lúdicas, Pedagógicas y Gamificadas que aumentan la productividad en la ejecución de formas significativas de mejoras en las habilidades cognitivas y de otra índole.

Según Werbach et al. (2012), citado en Martínez et al. (s. f.), “la capacidad de recibir feedback inmediato ayuda a los individuos a entender rápidamente las consecuencias de sus acciones, lo que facilita un aprendizaje más rápido y más efectivo y promueve la resiliencia al permitir a los usuarios ajustar sus estrategias sin demora” (p. 53). La comunidad académica desde sus principios plantea la realimentación como aspecto que genera confianza en sí mismo y en el entorno en que estos se desenvuelven; sin embargo, necesita de la comprensión de todo el ente administrativo, el cual hace uso de un riguroso informe que lleva a replantear el uso de dispositivos en las aulas. Para el grupo de docentes, directivas, alcaldías y demás, conforman la institucionalidad, el control de adecuaciones de ambientes socializadores en la misma corriente de los sistemas educativos que van a la vanguardia en estudios de educación infantil.

Según Cerda et al. (2001), citado en Educaré (2023), “adicionalmente, disminuye el papel directivo y de fuente única del saber del docente. En algunos casos se convierte en un puente entre el trabajo del aula y la realidad externa y promueve los vínculos de los estudiantes con la

realidad” (p. 26). En la educación infantil, la lúdica, pedagógica y gamificada que constituye el aprender jugando relacionado en las aulas, con métodos de gamificación, ejecuta las dinámicas que relacionan la capacidad crítica con la autonomía, consensuado y luego encaminado a estrategias de enseñanza-aprendizaje por vías atractivas y saludables dadas desde los procesos grupales del desarrollo.

La operacionalización de las categorías en el I.E. se estructura en medio de combinaciones didácticas vinculadas con el problema de espacios para el juego, enfocando en métodos, técnicas y recursos a repensar sobre los espacios y tiempos que afectan a familias vulnerables al territorio. El juego se encuentra en el proceso del juego, disfrutando del juego sin objetivos instrumentales, y los niños de 6 y 7 años del grado primero. Después de un lapso de observación y análisis, concluyendo en carencias de espacios y estrategias que condujeran a enfrentar dificultades de aprendizaje, instaurando en la mente de los niños el significado del libre desarrollo, iniciativa que moviliza avances, arrojando resultados que hacen implementar próximas tácticas hacia el vínculo de actividades revolucionarias que comprometen al entorno educativo a adaptar diseños curriculares que contengan las actividades como mediador en el proceso de aprendizaje de los niños.

El rol del cuerpo docente al plantearse nuevos objetivos con el cuerpo académico en miras de realimentar los contenidos en áreas de lectura y escritura en las aulas, por medio de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas, teniendo en cuenta el direccionamiento acorde al entorno educativo, manteniendo el uso de recursos como TV, computador, textos educativos y guías de aprendizaje, para estar en sintonía. Adicional a eso, un lugar virtual con laptop, móvil y tablet a la escogencia de los niños; vistas como herramientas reutilizables en el aprendizaje lúdico, pedagógico y gamificado.

Estas pueden ser Educaplay, Classroom, Cave Story, Nicalis y más de 60 aplicaciones, diseñadas lexicológicamente para la formación escolar, en contextos que promueven áreas del desarrollo del aprendizaje en la comunidad educativa, creando consensos y vínculos de mundos imaginarios.

Según Trejo et al. (2019), citado en Barrera et al. (2024). “Estas herramientas no solo son efectivas en la materia de aprendizaje, sino que también dinamizan la clase y mejoran la motivación de los estudiantes” (p. 2746). Observaciones institucionales que plantean sugerencias y reciben informes del cuerpo docente, tienen en cuenta el feedback del cuerpo docente, al fomentar el autoconocimiento y autocrítica; el permitir observar que se pueden realizar mejoras posibles de alcanzar, abordando alternativas que ayuden a los niños a involucrarse en la solución de conflictos para ello se utilizan en clase, actividades lúdicas pedagógicas gamificadas como Kahoot, encarta, etc. Suponen que es gratificante ayudar a los niños en la lectoescritura.

Según Vygotsky (1979), citado en Escallón et al. (s. f.). “Que el aprendizaje es fundamentalmente un proceso social. Tus estudiantes (e incluso personas mayores) aprenden de los demás y con los demás al encontrar nuevas perspectivas y formas de pensar, lo que favorece el aprendizaje tanto individual como en grupo” (p. 83). En consonancia con el Instituto Educativo como formadora, agregar conceptos: los docentes tienen la responsabilidad de poner el contexto al frente de los entes educativos, al personal. Con los años se han realimentado con información que aporta teorías significativas, ahora su implementación ha quedado grabada en la memoria de las comunidades replicadas, dejando a los niños sometidos a seguir lineamientos educativos, la diferencia se basa en la atención, percepción, sensación y memoria. En zonas de desarrollo próximo que se potencia en el otro, hay ayudas, tecnologías o simplemente la familia, en donde las aulas, se convierten en centros de información adecuada para que los niños apliquen un aprendizaje efectivo de acuerdo con su entorno.

Los niños están llamados a crear, curiosidad y deseo de suplir la necesidad de felicidad; para ello hemos elaborado una propuesta pedagógica que complementa la educación tradicional. Estamos en la obligación de romper con barreras de indisciplina, desinterés y actitudes inapropiadas. En contraposición a esto, sin duda, la implementación de juegos que no necesariamente necesitan instrumentos muy tecnológicos básicos, se da desde su misma naturaleza. En esta etapa, representando la vida humana completa, secreta y natural,

Según Abagnano et al (1957-1992), citado en Ruiz (2013), “el esfuerzo sin interés es práctica de trabajo forzado, pero un interés que no suscita esfuerzo no es un esfuerzo verdadero”. El interés auténtico es por su naturaleza algo activo y dinámico” (p. 640). En los entornos educativos actuales, manejan estrategias de educación basadas en adaptar habilidades de aprendizaje que creen conexiones de las inteligencias múltiples, que invitan a formar en actividades lúdicas planificadas con finalidades de lectoescritura, bueno, lo cual es respetable, las secuencias, pedagógicas y gamificadas que hay en este momento y que permiten la planeación de clases deseadas con objetivos.

### ***Lectura y Escritura***

Actividades lúdicas pedagógicas y gamificadas, activan la participación, estimulan la creatividad y fortalecen competencias como la motricidad, la atención, la memoria y el pensamiento lógico. A su vez, el uso diario de aplicaciones específicas para trabajar, percepción e integración visomotora demostró una mejora en las habilidades de coordinación motora y las habilidades adaptativas de los niños.

Según Walley et al (2003), citado en Montealegre (2006), “el cual considera el crecimiento del vocabulario hablado como elemento fundamental para la creación de representaciones segmentadas de información léxica en los niños” (p. 30). Por ello se enfocan en ajustar los contenidos a diversos métodos de aprendizaje, promoviendo la creatividad, la

cooperación y el razonamiento crítico. El profesorado eficaz, mediado por el uso de la tecnología, modifica la manera en la que se comunica, interactúa y aprende. Desde otra perspectiva, los entornos desde un contexto grupal y concertado, mediante resultados obtenidos pocos o no, que imposibilitan el libre desarrollo, hacen que se planteen diversas opiniones para el acatamiento que lleve a mejorar los ambientes escolares.

Las actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas, como propuesta hecha desde la universidad hacia el contexto educativo. Las correcciones que confluyen basan esfuerzos conjuntos entre cuerpo directivo y comunidades, lo que lleva a la adecuación de los mecanismos que se llevan a cabo dentro del entorno educativo. Mediante el acercamiento a la comunidad del entorno social.

Según Cazden (1986), citado en Montealegre (2006), “las letras, palabras, oraciones, párrafos, historias, etc., y un análisis de orden superior, en donde se da la búsqueda activa de significados, presentando la actividad de lectura a partir del análisis del contexto interno y del contexto externo del lector” (p. 35). Para lo cual el diseño de una metodología que aporte al uso de herramientas que suplan necesidades, hasta las del goce mismo, incluyendo actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas en la dinámica, tales como reconocimiento de letras, sonidos y trabajo conjunto con compañeros para potenciar el aprendizaje lector y escrito en los niños. Contextos vulnerables específicamente en el Instituto Educativo Elizabeth Lorza, directores de instituciones para tratar de cumplir con especialidades consecutivas e inherentes dadas socialmente, impregnadas de procesos colectivos, en el afán de buscar cómo poder contribuir a romper con obstáculos que limitan y desfavorecen las dinámicas en el entorno.

## **Referentes Teóricos**

### ***Habilidades de Lectura y Escritura***

El maestro puede identificar claramente las dificultades concretas de sus alumnos y con ello la posibilidad de elaborar estrategias pedagógicas más adecuadas y personales. Según Castro et al. (2012), citado en Peña et al. (2012), “conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego”. Solo se aprende participando” (p. 128). En el desarrollo, el deseo permanente de jugar es adecuado para la articulación de flexibilidad en las reglas, satisfacción e intuición natural, y la educación constante; el cuidado, la confianza y normas académicas. Por ello es necesario reforzar las diferentes modalidades en la intervención del entorno, que pueda aportar a zonas específicas para el desempeño del cuerpo docente y a mérito de inculcar la curiosidad y, por ende, el adecuado proceso a nivel mental en mejoras de lectura y escritura innata en los niños de primero.

Según Ulloa (2008), citado en Gutiérrez et al. (2015), “el principal rasgo que debería mantenerse a la hora de seleccionar estos objetos es el potencial lúdico del material”. Esto es, un objeto que abra el campo de juego, que permita entradas. “Múltiples a la creación de situaciones lúdicas” (p. 80). En la fase inicial, los niños reflexionan desde los universos subjetivos y buscan satisfacer su deseo de jugar de manera divertida y haciendo del material lúdico, pedagógico y gamificado una fuente de ocio. Ejecuta una metodología con un enfoque inclusivo y participativo, teniendo en cuenta las especificidades culturales y contextuales de los niños; de acuerdo a los autores la gamificación actúa como una estrategia de motivación y un instrumento educativo que promueve la inclusión en la educación, incentivando la participación activa, el respeto por la diversidad y significativo aprendizaje y mejoras en los resultados académicos.

### ***Métodos de Enseñanza de la Lectura y Escritura en Educación Infantil***

La lectoescritura es un proceso educativo que fusiona desde métodos lúdicos, pedagógicos hasta la gamificación en la lectura y la escritura como destrezas esenciales para el crecimiento del lenguaje y el razonamiento. Las actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas se dan en el entorno del Instituto Educativo Elizabeth Lorza, para mejorar habilidades en la implementación de acciones por parte de la comunidad educativa, combinadas con estrategias gamificadas, que plantean modelos en los métodos recreativos y que facilitan la reinterpretación del aprendizaje como una experiencia estimulante, interactiva y democrática. Según el MEN (2014a), citado en Bejarano et al. (2017), “o él sus diferencias en las formas de relación y desde allí construyen subjetividades que favorecen el desarrollo de sus capacidades y habilidades en la cotidianidad; quizás le pregunten sobre su condición, porque sienten curiosidad, pero no lo consideran como carente” (p.64). La gamificación emplea componentes lúdicos en entornos no recreativos, como la enseñanza, para potenciar la motivación y el compromiso de los niños de primero que aprenden a autorregular sus emociones y desarrollan su autonomía. Estas perspectivas aumentan las habilidades fonéticas, constructivistas y/o universales y centradas en la experiencia en la lectoescritura, se abordan desde la etapa inicial y pueden incorporarse en cualquier campo, incluyendo la lectoescritura mediante juegos en línea, desafíos de lectura y aplicaciones educativas.

Gómez (2016), citado en Jara et al. (2021), “que el docente debe brindarle al infante un ambiente adecuado, donde exista material concreto, ya que el párvulo por medio del material concreto va a manipular, explorar y crear experiencias, esto permitirá que el niño enriquezca su aprendizaje de forma lúdica” (p.57). Evidenciando un incremento en su motivación y dedicación, la competencia en informática se refiere a la habilidad del individuo para buscar, encontrar, Identificar, examinar y difundir información en el ámbito de la educación infantil. Estas

comienzan con la identificación de recursos impresos y el análisis orientado de textos, que entran a engrosar la propuesta pedagógica y que son fundamentales para articular, en el mejor de los casos, enfoques autoajustables a las realidades del aula, incluyendo participación en las actividades que promueven la selección y el uso de información y metodologías como la silábica y la sensorial, que dispone de espacios en la educación, metodología y grupos de formación idónea en la ejecución de enseñanza-aprendizaje en áreas de lectoescritura.

La habilidad de leer y escribir es esencial en la educación primaria, en especial en la etapa educativa, y es el momento crucial en el que los alumnos aprenden y adquieren competencias fundamentales para su crecimiento académico y personal. Durante los primeros años, los niños reflexionan desde universos subjetivos, utilizan conocimientos lingüísticos y matemáticos en situaciones prácticas, investigan fenómenos a través de la intuición y potencian la inteligencia a través de la interacción social.

La modalidad de estrategias como actividades lúdicas pedagógicas y gamificadas, mediante vivencias, generando una estructura deliberada y estimulante que puede influir en el desarrollo integral de los niños. Estimulan áreas cognitivas como memoria y atención; también fomentan habilidades tales como empatía, autocontrol y colaboración. Los niños adoptan roles, enfrentan desafíos y negocian normas; se desarrollan sus habilidades sociales, que derivan en la creación de vínculos, confianza, respeto y atención, fortaleciendo la evolución en el aprendizaje de valores asociados al aprendizaje; dinámicas en grupo y la ejecución de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas, donde se evidencie dominación de las habilidades de lectura y escritura, mejorando el desarrollo de la comunicación y capacidad de reflexión de los niños de primero.

### *Enseñanza de la Lectura y Escritura en Actividades Lúdicas, Pedagógicas y Gamificadas*

Según Cobas et al. (2014), citado en Ávila et al. (2017b), “el aprendizaje debe partir del dominio que tiene el maestro de las características que tienen sus alumnos, pero también del conocimiento que posee de las alternativas pedagógicas que debe utilizar para dar respuestas a sus necesidades y desarrollar sus potencialidades” (pág. 110). Los niños en escuelas tradicionales deben de enfrentar el sistema de uniformidad regulado por un método que perturba el proceso de aprendizaje, la competitividad ante el problema económico se hace necesaria la intervención de la propuesta pedagógica, las desventajas que tienen algunos niños con carencias en partes cognitivas y espaciales; así la inteligencia este bien puede haber áreas específicas con criterio de procesamientos neurales; los niños procesan dependiendo de sus sistemas motores y el procesamiento de aprendizaje La capacidad lingüística es crucial para el aprendizaje de idiomas, incluyendo diferenciar entre el lenguaje oral y escrito, identificar la dirección de lectura, comprender la estructura básica de la lengua y reconocer y generar palabras en variados contextos. Sus habilidades constituyen el cimiento de un sólido dominio del idioma.

Cuando la actividad lúdica pedagógica y la gamificación son incorporadas en la educación, pueden potenciar tanto las habilidades lingüísticas como informativas al poner a los niños en contextos dinámicos donde deben buscar e interpretar símbolos, comprender connotación escrita y compartir conocimientos. (Treviño: 2014), “de la siguiente premisa, una correcta reeducación del movimiento, así como la inhibición de la actividad refleja, pueden potencializar de capacidades residuales motrices que permitirán que los niños con discapacidad motora tengan acceso a actividades escolares dentro del aula regular” (p. 292). Los niños con atención estructurada en la motivación son reconocidos desde el contexto educativo, los adultos que brindan espacios emotivos que faciliten el aprendizaje. Las actividades aumentan la retención de palabras en párrafos, palabras, imágenes y apoyos tecnológicos; por lo tanto, se espera una

gratificación, y los entornos físicos que llevan a los niños a estar estresados implican el retenimiento de instrucciones, reformulando el contexto del aula.

Están en un proceso de aprendizaje que necesita métodos acordes a las necesidades; por ejemplo, letras con distintos materiales hechos en diferentes materiales, diferentes al tacto, que hacen que las percepciones sean acordes a las actividades implementadas. No solo brindan una actividad entretenida y educativa para los niños. Los juegos fonológicos, relatos y canciones promueven la formación en fonología, la alfabetización y la expresión oral.

La interacción social y la comunicación favorecen el desarrollo de habilidades lingüísticas. Favorecen funciones tales como trabajo, memoria, organización y autocontrol, fundamentales para el éxito académico. Fusionar entretenimiento y aprendizaje relevante, genera un ambiente activo y dedicado para que los niños exploren el idioma. Los juegos de reglas fomentan el desarrollo del lenguaje, la atención, el razonamiento y la reflexión, mientras que los juegos simbólicos fomentan la imaginación y la creatividad. Juegos de narración estimulan a los niños a crear historias, explorar roles y mejorar su comprensión de la narrativa, potenciando así su habilidad para leer y redactar.

La instrucción en lectoescritura en la educación temprana puede tratarse con diferentes métodos. El alfabético, la combinación del alfabeto y las consonantes es organizado y desde su misma memorización en las primeras etapas de la vida; en cambio, el método fonético fomenta la conciencia fonológica y se enseña a escribir las palabras, en el aprendizaje en idiomas con estructuras silábicas, como el español, es más sencillo con el silábico con ejemplos como pala, misa gato; el método global es la técnica que impulsa la comprensión integral desde el propio comunicativo global; el método analítico fomenta el razonamiento crítico, en los avances Previos, proporcionando una perspectiva adaptable e inclusiva, podemos adaptar el método de la palabra generadora, que construye una palabra desde una imagen y letras, supliendo el interés de los

niños, que acrecienta la gama de posibilidades que tienen los pedagogos y las instituciones en entornos, ejecutando actividades en la generación de espacios que contribuyen el aprendizaje de la lectoescritura. Desde una perspectiva constructivista, aprender a leer y escribir en la infancia implica la construcción activa de significados por parte del niño, incluyendo sus propias teorías. Acerca del lenguaje escrito, se debe entender la alfabetización como un derecho esencial que garantiza plena participación en la vida social y cultural, más que como un mero deber escolar; como una idea; sentimientos, vivencias y la lectura brindan acceso a conocimiento, imaginación y comprensión del mundo en este escenario.

**Lectura en Misión Kahoot.** Los estudiantes asumieron el rol de exploradores que debían descifrar pistas ocultas en imágenes en la laptop para avanzar en una “aventura literaria”.

Reto de palabras a través de tarjetas, con palabras clave; los alumnos debían construir oraciones creativas para desbloquear niveles de un “castillo del lenguaje”.

Caza del tesoro ortográfico; mediante pistas escondidas en el aula, los estudiantes identifican errores ortográficos y los corrigen para encontrar el “gorila amigo de todos”.

## **Referentes Legales**

### ***La Constitución Política de Colombia de 1991***

**Artículo 67.** Reconoce la educación como un derecho esencial y un servicio público,

### ***Ley de Cero a Siempre***

Resalta la relevancia de un enfoque holístico en la etapa inicial de la infancia.

### ***El Plan Nacional para el Lenguaje, Literatura, Educación Oral y Librerías Escolares***

Reconoce la importancia de la lectura y la escritura como prácticas socioculturales, transformándolas en experiencias significativas, colaborativas y estimulantes. Las motivaciones de realizar adecuaciones por medio de la experiencia docente enfatizan la observación conjunta del cuerpo docente en la continua tarea de crear conciencia de la importancia que tienen la

actividad lúdica, pedagógica y gamificada en los niños de primero. De esta forma, la relación se fortalece en áreas del desarrollo de procesos en etapas iniciales. Declara el juego como una herramienta clave para el aprendizaje activo, la inclusión y la participación en 2024. Se reafirma que el juego no es solo un medio, sino un fin en sí mismo para el aprendizaje.

Se hace necesaria la intervención de tácticas innovadoras que ayuden a minimizar la problemática; surgen preguntas como: ¿Qué hemos adquirido hoy? ¿Qué términos novedosos empleamos? ¿Cómo gamificar métodos de lectoescritura?

Expectativas de lectura con los niños: Tienen la habilidad de superar “retos” como leer un relato breve o reconocer letras escondidas en una narración o imagen. La construcción de procesos cognitivos, espaciales dentro de los parámetros del contexto escolar, regulado mediante el favorecimiento en áreas de lectoescritura y con respecto a la dinámica de aula; el benefactor con dificultades de aprendizaje, en casos como niños que confunden palabras, con comprensión en grafías, cálculo o tiempos.

Puntos y premios, cada palabra correctamente escrita o leída obtiene puntos que pueden convertir en privilegios simbólicos. Narrativa envolvente, desarrolla una trama en la que los niños son los personajes principales que deben “rescatar el reino de las letras” o “hallar el tesoro de las palabras.”

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio emplea una metodología cualitativa para comprender e interpretar eventos educativos vinculados a la aplicación de estrategias lógicas y gamificación en el desarrollo de la lectura y la escritura. Este se esfuerza por comprender cómo la implementación de juegos y lógicas dinámicas impacta en el aprendizaje, no solo en la evaluación de resultados. Sí, no en las experiencias.

Este estudio emplea una metodología cualitativa con una orientación socio crítica para comprender, modificar y potenciar los procesos pedagógicos vinculados a la enseñanza de la lectoescritura a través de estrategias gamificadas y juegos tradicionales. Se centra en el conocimiento como una construcción colectiva producida a través de la interacción entre los actores educativos. El estudio analiza las experiencias y percepciones de los niños acerca de actividades lúdicas pedagógicas y gamificadas, reconociendo la importancia de los juegos como una actividad rectoral en la temprana infancia. Mediante la implementación de gamificación como técnica principal, se busca crear entornos de aprendizaje significativos, motivadores e inclusivos donde el desarrollo de la lectura es natural, creativo y funcional. Además, la investigación examina cómo fusionar juegos tradicionales con componentes gamificadas potencia las habilidades lingüísticas y cognitivas en estudiantes.

El estudio sugerido se centra en potenciar la alfabetización de niños de primera etapa de educación a través de actividades lúdicas. Es necesario un enfoque metodológico para comprender las experiencias, percepciones y transformaciones que ocurren en el aula. La investigación es cualitativa, basada en la participación enfocada (IAP), que permite al educador actuar como catalizador de cambio en el proceso educativo, diseñar, poner en práctica y evaluar estrategias pedagógicas con participación de los estudiantes. La IAP se distingue por su

naturaleza cíclica, propiciando un crecimiento constante de las prácticas pedagógicas. Los métodos abarcan una exhaustiva observación en el aula, un diario de campo, grabaciones de sesiones gamificadas, semiestructurados, interviene, grupos de enfoque y el análisis de producciones escritas por niños. La investigación concuerda con los principios éticos de respeto, participación y transformación social en la educación temprana.

### **Unidad de Análisis**

Los niños y las niñas del grado primero del Instituto Educativo Elizabeth Lorza de Cali

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Según Sabino (2002) citado en Arias (2012), “Cuando se reconoce esta posibilidad, se acepta también la imposibilidad de obtener conclusiones absolutas y definitivas. Por lo tanto, el conocimiento científico es un saber provisional, objeto de revisión permanente” (p. 14). Permite al investigador adoptar distintos niveles de participación: observador completo, participante, observador, entre otros, permitiendo documentar con detalle cómo se integran las actividades lúdicas pedagógicas y gamificadas en el aula y cómo impactan en Las habilidades de lectoescritura de los niños de primero. El estudio empleó herramientas de tipo Linken para recolectar datos cualitativos acerca de la creación de estrategias que facilitaran la comprensión de la lectura y la escritura basada en actividades que incluyeran entrevistas semiestructuradas, con padres de familia y poder entender sus percepciones sobre estos métodos novedosos y divertidos de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas. Los procesos de enseñanza y aprendizaje, en niños de la comunidad educativa Elizabeth Lorza, desarrollaron la utilización de la observación en áreas académicas y en salidas de campo. Para registrar comportamientos, interacciones sociales y situaciones emergentes en el ámbito imaginario del niño

La recolección de información en la captura de momentos clave de los participantes y de las organizaciones del espacio en entornos educativos y el uso de fotografías y videos empleados

para examinar dinámicas gamificadas, hicieron de la interacción que suscitara habilidades de héroes magníficos, y personajes literarios, entre pares y docentes. Las tácticas lingüísticas emergieron y fueron utilizadas para estructurar la recolección de la información que luego se utilizó en la planificación y la sustitución de nuevas estrategias a nivel pedagógico. Según Arias et al. (2009), citado en Miralles et al. (2014), después de la recogida de los datos filmando las pruebas motrices, y antes de analizarlos, se formó para la observación y el estudio de los vídeos (p. 333). Las metodologías estructuradas de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas que pudieron haber intervenido en mitigar problemáticas en los avances del aprendizaje de lectura y escritura en los niños, se pueden empezar a practicar la fonética y pronunciación.

Los análisis en las muestras necesitan implementar las bases dadas desde los entornos educativos del Instituto Educativo Elizabeth Lorza, la observación previa a las actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas promueve el aprendizaje que se lleva a cabo en todo el Instituto Educativo Elizabeth Lorza para enseñar a leer y escribir.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

El conjunto de actividades en el Instituto, que está basado en propuestas pedagógicas, con métodos de gamificación, ejecutado con cartografías, diarios de campo, encuestas, grupos focales y entrevistas, que comprueban aseveraciones hechas desde los marcos del entorno. La implementación para comprender la visión espacial y simbólica de los niños. Con respecto al ambiente educativo y las vivencias lúdicas en que se desarrolla, ha mejorado la identificación de sitios para fortalecer y mejorar los escenarios en los que se llevan a cabo dichas actividades, lúdicas, pedagógicas y gamificadas. Relacionadas con el estudio de la lectura y escritura. El estudio académico en los escenarios académicos actúa con un criterio reflexivo, definido y evaluativo; al detectar eventos y conexiones en áreas determinadas del aprendizaje, fomenta

aprendizajes colaborativos en la interpretación que hace que se promuevan debates, críticas, equidad, estudien a fondo la competitividad en las actividades educativas.

***Explorar que Actividades Lúdicas, Pedagógicas y Gamificadas se Fomentan Para Fortalecer las Habilidades de Lectura y Escritura de los Niños del Grado Primero del Instituto Educativo Elizabeth Lorza***

La lectoescritura es un procedimiento fundamental para la instrucción y la educación. Las actividades recreativas y lúdicas fomentan diversos procesos mentales, entre ellos la atención sostenible, la memoria laboral, el procesamiento fonológico, el pensamiento simbólico y abstracto, y el elemento social del juego. Las actividades en equipo fomentan el diálogo, la argumentación y la construcción colectiva del saber. El aprendizaje a través de la imitación y el modelado promueve el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. La incorporación de tácticas recreativas y lúdicas en el entorno educativo ha evidenciado un incremento en la motivación, mejora en la fluidez de lectura y entendimiento de textos, incremento en la producción escrita y desarrollo de capacidades metacognitivas.

La observación en entornos educativos que ofrecen enseñanzas en contextos limitados en la formación de procesos lúdicos, pedagógicos y gamificados, introduciendo aportes que incitan al personal educativo, incluyendo profesorado, cuerpo educativo y comunidad, a acrecentar habilidades de lectoescritura en los niños.

En consecuencia, la propuesta pedagógica desarrollada en esta investigación recupera lo mejor de estos enfoques, fusionándolos con estrategias lúdicas gamificadas que han demostrado promover la motivación, la atención y la apropiación del proceso lector-escritor en los primeros grados de escolaridad. El estudio de los distintos métodos de enseñanza de la lectoescritura permite comprender que no existe una única vía eficaz, sino que cada enfoque ofrece herramientas útiles según el contexto y las características de los niños. La combinación de

metodologías como el enfoque fonético, el silábico y el sensorial de Montessori facilita un Aprendizaje más completo, especialmente cuando se integran estrategias lúdicas como la gamificación. La propuesta busca asistir métodos que pueden estar fallando en el entorno académico enriquecido de los medios que hacen de las experiencias significativas, motivadoras y adaptadas a las circunstancias de los niños.

### ***Exploración de Enseñanzas a través de la Observación***

Reflejan la utilización de imágenes realizadas por los mismos estudiantes. Aprenden, jugando, explorando y relacionándose activamente; la intencionalidad de formar mejores entornos de aprendizaje está evocando la resolución de las recomendaciones producto del desinterés en los niños. Incluye ejecutar estrategias de referencias justificadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura por medio de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas en el Instituto Educativo Elizabeth Lorza.

Las modificaciones y/o estrategias que se presentan en los entornos educativos que comprende la Institución Educativa Elizabeth Lorza incluyen la creación y ejecución de métodos en contextos académicos vulnerados con el fin de contrarrestar la falta de espacios de acogida que conformen las necesidades que tienen; para fortalecer la labor docente, acrecentando mejoras que ayuden a que los espacios sean propicios en la disposición de niños.

### ***Analizar, Discutir y Reflexionar, los Resultados Identificando Mecanismos Cognitivos en Actividades Lúdicas, Pedagógicas y Gamificadas***

La estructura del juego puede ser un recurso eficaz para resignificar el aprendizaje, promover la participación y potenciar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. El juego tradicional, como manifestación cultural del territorio, facilita a los alumnos la conexión con sus orígenes, la reinterpretación de sus vivencias y la generación de conocimientos desde lo

simbólico y lo grupal. La valoración del juego es un procedimiento de evaluación que abarca la revisión de recursos, la elaboración de tablas de resultados y la valoración de cursos.

Para ser eficaz, la evaluación debe contemplar una diversidad de indicadores, incluyendo la evaluación. El debate hizo efectivos instrumentos y estudios para evaluar individual y colectivamente las habilidades de los niños durante juegos, fomentando el desarrollo intelectual y el interés en aprender a través de técnicas de gamificación. Los educadores al adoptar metodologías que fomenten métodos lúdicos, pedagógicos y gamificados. Los alumnos al estar involucrados en actividades tales como cajas de palabras, Kahoot, puzles y acercamiento a gamificados, potenciando sus habilidades de lectura y escritura.

Según Schunk et al. (2001) citado en Martínez (2023), “menudo desafían a los estudiantes con obstáculos y fracasos en un entorno controlado y seguro. Este aspecto puede fomentar la resiliencia, enseñando a los estudiantes a perseverar frente a la dificultad y a considerar el fracaso como una oportunidad de aprendizaje y crecimiento” (p. 49). Las actividades desarrolladas y que benefician las habilidades cognitivas y sociales de los niños que transforman los escenarios educativos y requieren complementos que propicien el rendimiento en las metodologías Implementadas. Por lo tanto, desde el cuerpo académico se dirige a ejecutar actividades dentro del entorno educativo, provocando que se motiven por medio de la inclusión de las mejoras que se realizan en las organizaciones educativas.

La ejecución, reflexión, evaluación de los procesos que se vienen dando en los aprendizajes de lectura y escritura en los niños. La propuesta educativa aumenta considerablemente las conexiones a nivel mental, lo que hace que se den procesos adecuados en la inteligencia y forma de continuar con las secuencias programadas desde ámbitos educativos. Estos entornos han sido afectados por los nuevos desafíos en la brecha tecnológica, que constituye un reto para el Instituto Educativo Elizabeth Lorza.

Sugiriendo enfoques educativos centrados en actividades lúdicas y recreativas para potenciar los procesos de alfabetización en etapas tempranas de educación, incorporando la perspectiva sociocultural en el aprendizaje. Según Csikszentmihalyi (1990), citado en Martínez (2023), “introdujo el concepto de ‘flujo’, un estado de concentración e inmersión total en una actividad. Un desafío balanceado es clave para mantener a los usuarios en este estado de flujo, donde el compromiso y el disfrute alcanzan su punto máximo y el aprendizaje y el rendimiento se optimizan” (p. 53). Las actividades en contextos e interacción en los vínculos entre las habilidades en niños, por lo que el entorno institucional, sirve para optimizar la labor docente y permite la experimentación en los contenidos que están inmersos en el entorno. Además, de enseñar lectura y escritura por medio de actividades lúdicas pedagógicas y gamificadas en el salón de clases dentro del Instituto Educativo Elizabeth Lorza.

En conclusión, la estructura de la escucha en el niño involucra la participación de profesionales en la observación y valoración de su cotidianidad, Por tanto, los juegos diseñados en esta propuesta no solo facilitaron el acercamiento a la lectoescritura, sino que promovieron habilidades cognitivas, sociales y comunicativas que potencian el desarrollo integral del niño.

***Fomentar la Propuesta Pedagógica Enfocada en Evaluar el Impacto de la Enseñanza de Actividades Lúdicas, Pedagógicas y Gamificadas en el Desarrollo de Habilidades de Lectoescritura en los Niños***

La propuesta se enfocó en el aspecto lúdico, pedagógico y gamificado para la interacción entre pares y el entorno familiar. Se hizo extensivo a componentes transformadores de los enfoques en la educación inicial y mediante la institucionalidad y en la detección de implementación de oportunidades del entorno para la realización, es promover la responsabilidad, fundamental para el desarrollo progresivo de valores clave como la participación y el compromiso. Se tienen metas que buscan reformar las diversas metodologías que se han adaptado a las prácticas comunes en la educación inicial. Es esencial comenzar a integrar valores como la participación, el compromiso y la responsabilidad, que están alineados con el crecimiento gradual de los alumnos de primer grado. Las actividades se crearon tras un exhaustivo análisis de las necesidades en lectoescritura encontradas en los niños. Cada dinámica estuvo orientada a una habilidad particular, utilizando juegos.

La primera actividad, la caja de palabras, se realizó en un mural que ellos mismos realizaron para sacar las palabras de las cajas e ir formando oraciones. Los niños estuvieron en un ambiente relajado y tranquilo, Andrea Dorado implementó en el aula un lugar para el mural. Donde los niños buscaban en el salón elementos que contuvieran las mismas palabras con el fin de despertar la iniciativa de la curiosidad con un determinado fin y perder el temor a equivocarse para después pegarlas en el tablero.

La segunda actividad, el Kahoot, tuvo lugar en el aula de tecnologías, donde aprendieron a utilizar herramientas tecnológicas, Genially y ctools; aprendieron a identificar figuras insertas en imágenes que luego ayudaron para responder adecuadamente las preguntas que pedían señalar

La Palabra correcta para cada imagen y que se puede hacer en los mismos dispositivos de los niños en la misma clase, dirigida desde el profesorado.

Las secuencias didácticas que se ejecutaron en el patiecito, el cual los niños se invitaban a lanzar discos hechos con cartón hacia una imagen, debían atravesar los orificios para poder ganar la oportunidad de descubrir la palabra debajo y leer para luego escribirla; contaban con tres oportunidades. Si no lograban meter el disco en la abertura, compartían una historia familiar, notándose una alta participación. La actividad fue acertada y repasamos temas como reconocimiento de fonemas, la mejora de pronunciación, el reconocimiento del alfabeto y la comunicación en general. Como lo menciona Matos (1980), citado en Vázquez et al. (2010). “Las prácticas de los profesores con respecto a la lectura se centran en el desarrollo de un cuestionario, considerado como dominio, una facilidad para construir métodos y técnicas de conocimiento e indagación que permita conocer las necesidades de los estudiantes, quienes participan en el proceso escolar” (p. 45). Estos hallazgos muestran la implementación de tácticas que evalúan el beneficio del aprendizaje y las iniciativas que crearon un ambiente motivador que fomentó habilidades tales como trabajo en equipo, mejora de los procesos de lectura y escritura y estrategias didácticas específicas.

Las actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas en la primera mitad del 2025 contribuyeron al avance en áreas de lectura y escritura; la planificación motiva a la participación en áreas de aprendizaje con dinámicas agradables; que concluyen en la consecución de los objetivos que abordan métodos interactivos, que desarrollan capacidades cognoscitivas.

La participación de los niños en los entornos educativos viene aportando a la manera de hacer frente a los retos presentados por dificultades en el aprendizaje desde los diferentes enfoques del grupo docente, lo que mantiene vivo el futuro de la educación para favorecer el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños.

### ***Desarrollo de la Secuencia Pedagógica Gamificada***

El diseño de la propuesta pedagógica educativa en niños de grado primero en áreas de atención al menor, especialmente en el proyecto de aula, que busca crear ambientes. Lúdicos, pedagógicos y gamificados; aprender, imaginar y conmovernos está relacionado con la propuesta, ya que se enfoca en la experiencia de actividades y las relaciones familiares; tienen expectativas que entran a reformular las diferentes metodologías que vienen adaptándose a las actividades habituales en educación inicial. Debemos comenzar a trabajar con valores como la participación, el compromiso y la responsabilidad, que están adaptados a un desarrollo gradual de los niños de primero, con edades entre los 6 y 7 años. En murales, carteleras que fomentan el aprendizaje, Kahoot, para mejorar ambientes de aprendizaje que anticipan las funciones del niño, mantienen la armonía en el grupo.

Las preguntas y respuestas entre pares, hacen que la propuesta pedagógica ayude a los niños a estar atentos y crear un equilibrio entre la paz, el desasosiego y las energías que facilitan el aprendizaje para lograr los objetivos colectivos.

Mundos imaginarios, creatividad, resolución de conflictos entre otras muchas ventajas como la socialización y el desempeño en el acercamiento de conocimientos y aprendizaje de lectura y escritura, el compartir con los niños momentos de dispersión hace la clase propicia en la toma de decisiones y el alcance de objetivos. Se realizaron estudios, reuniones, entrevistas en el entorno para detectar y adecuar factores como la edad, el aprendizaje, la cognición, la economía, el desconocimiento del tema o la disponibilidad de tiempo libre. Concluyendo en lo efectivo que podía ser la injerencia de la propuesta pedagógica, debe ser única, coceadora y autosostenible en el tiempo; empleando técnicas de observación, sondeo y análisis de caso, fusionando métodos descriptivos y explicativos con análisis cualitativos en entornos académicos de aprendizaje como

único objetivo; Mediante la articulación con el entorno poblacional, identificando causas y efectos para la generación de conocimientos.

### **Reflexión Pedagógica**

En los estudios hechos en los escenarios educativos, donde los niños de primero, que participaron de manera activa en las actividades, la creación de un diseño didáctico que formalizó la ejecución de propuestas como murales, Kahoot y estaciones de juegos móviles, lo cual estimuló la creatividad y fomentó la exploración de nuevos conocimientos; vivencias como estas, al ser gestionadas mediante estrategias lúdicas, pedagógicas y de gamificación que acotan la brecha tecnológica y que aportan la forma desafiante que hace que se fortalezcan los aprendizajes en lectura y escritura.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha enfatizado la necesidad de valorar la calidad educativa, en especial en las etapas iniciales de la infancia, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. En este contexto, instituciones como el Instituto Educativo Elizabeth Lorza, donde se han puesto en práctica iniciativas pedagógicas beneficiosas para niños de 6 a 7 años, que incluyen actividades prácticas, discusiones, seminarios y encuestas, alineadas con un enfoque activo y participativo.

Desde el entorno se ha mantenido una perspectiva evaluativa. Según Cook et al. (1985), citado en Díaz (2000), “distintas evaluaciones integrantes de una evaluación integral, las diversas fuentes productoras de información y, por consiguiente, las distintas técnicas e instrumentos para su recogida sistemática y rigurosa, atendiendo a las exigencias técnicas de fiabilidad, validez y valía de la información” (p. 255). Visionando el presente de los escenarios educativos, hace que se valoren los efectos de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en las infancias por las enseñanzas ejecutadas en ambientes educativos, produciendo aprendizajes relevantes, que incluyen destrezas y capacidades

adecuadas, en las fases iniciales del crecimiento. Esta vivencia incluye a pequeños, educadores y familias y se basa en un aprendizaje que favorece la comprensión holística de lo social, lo cultural, lo físico y lo natural.

Según Stake et al. (1971), citado en Rudduck et al. (1985), “que, con tal de que el profesor especifique sus objetivos, el modelo anterior puede ser trabajado por psicólogos o psicometristas que sepan muy poco acerca del aula que, a menudo, es tratada como una 'caja negra (¡con el profesor dentro!)” (p. 8). Establecer desde un rol docente la formación de una relación entre la información que se quiere enseñar y las herramientas para constituirse como vínculo que encamina al niño hacia el aprendizaje y proveerse de metodologías apropiadas para mejorar las capacidades cognitivas de los niños.

## Conclusiones

Durante el proceso de la propuesta educativa, se observó que la lectura y escritura, como competencias esenciales, impulsaron avances importantes en la implicación, solución de problemas y autoestima de los alumnos en el Instituto Educativo Elizabeth Lorza. Los estudiantes mostraron un desarrollo evidente, cambiando su entorno mediante un excelente rendimiento en la creación y ejecución de métodos educativos que integran juegos clásicos y tecnología; esto captó la atención del personal docente, creando un ambiente de formación, estímulo y creatividad que potenció los aprendizajes en lectura y escritura.

En cuanto a la influencia de la variable aplicada en el aula, se indica que fue el momento respecto a la necesidad de tácticas para mejorar aspectos educativos en los niños. La inclusión de actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas fue fundamental para potenciar el desempeño académico, especialmente en la adquisición de habilidades de lectura y escritura. Además, al lograr los objetivos propuestos, el proceso facilitó la creación de nuevas ideas que conducen a un progreso constante.

En el estudio de los juegos, tanto tradicionales como gamificados, tomo en cuenta elementos externos, como la ayuda de la familia y la carga escolar en otros cursos. Aunque los resultados fueron favorables, es entendible que esta experiencia se basa en gran medida en el entorno y las particularidades del grupo. Más allá de los éxitos obtenidos, lo más significativo fue cuestionar las prácticas convencionales y abrir un diálogo acerca de la necesidad de cambiar la forma de enseñar. Aunque no se hicieron modificaciones oficiales, se inició una conversación relevante. Igualmente, se reforzó la relación con los familiares, lo cual facilitó que el aprendizaje se extendiera más allá del aula. Los alumnos empezaron a considerarse como participantes activos y se conectaron con actividades educativas que antes veían como poco interesantes. Para los docentes, esto supuso una reevaluación de sus prácticas habituales y un reconocimiento

del valor del juego como herramienta de enseñanza. Sin embargo, las consideraban poco atractivas, sin reconocer el valor del juego como recurso educativo. No obstante, también se identificaron desafíos, como mantener la motivación del alumnado durante las actividades y la necesidad de una formación continua para los docentes.

En resumen, el análisis resalta la necesidad de actualizar y mejorar la estrategia de actividad lúdica, pedagógica y gamificada para maximizar su potencial en el ámbito educativo. La intervención no solo alcanzó los objetivos establecidos, sino que también impulsó cambios en diferentes niveles, lo que incluye una reflexión institucional acerca de la urgencia de renovar ciertos métodos pedagógicos. Esta experiencia muestra que es factible hacer cambios significativos a partir de acciones pequeñas, pero bien fundamentadas. Por último, se notó que los niños con más apoyo familiar demostraron mayor independencia. Además, aplicaron lo aprendido con mayor facilidad. Se sugiere reforzar la conexión entre la escuela y la familia para crear un entorno educativo más enriquecedor.

### **Recomendaciones**

El objetivo alcanzado en el escenario académico y propuso enriquecer la evaluación con herramientas más diversas, como entrevistas a docentes, encuestas a padres y observaciones externas, para obtener una perspectiva más amplia y precisa del impacto de la propuesta. También surgieron retos, como la necesidad de sostener la motivación de los estudiantes durante las actividades lúdicas, pedagógicas y gamificadas y la importancia de seguir formando a los maestros de manera continua.

Se sugiere investigar la viabilidad y flexibilidad de esta metodología en diversos entornos para diseñar experiencias de aprendizaje más interesantes, pertinentes y eficaces.

### Referencias Bibliográficas

- Amat y León, L. de T., Hernández Aparcana, J. Y., & Tantaruna Díaz, M. Y. (2024). Principios teóricos de la gamificación: un análisis conceptual y reflexivo. Universidad Privada San Juan Bautista- Perú.
- Ávila, L. P., Martínez, C. L. F., & Estrada, C. D. T. (2017b). La enseñanza de la lectoescritura en la educación primaria: Reflexión desde las dificultades de aprendizaje.  
[https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/html/#redalyc\\_478055147009\\_ref2](https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/html/#redalyc_478055147009_ref2)
- Borja, Y. M. C., & Bailón, J. B. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Redalyc.org.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 78-86.
- Miguel Díaz, M. (2000). La evaluación de programas sociales. Fundamentos y enfoques teóricos.  
<https://revistas.um.es/rie/article/view/121011>
- Delgado Herrada, M. I., García Horta, J. B., & Zamarripa Rivera, L. J. (2022). Teoría de la autodeterminación: Una perspectiva teórica para el estudio del trabajo social. *Realidades*, (2). .4
- Echeverri, L. M. (2021). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con el desarrollo de competencias. Universidad Pedagógica Nacional.  
<https://www.dialnet.org/servlet/articulo?codigo=9052306>
- Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (s. f.). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el

- rendimiento académico de los estudiantes en educación básica media. *Polo del Conocimiento*, 9(8), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pcv8i12-6319>
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (s. f.). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. En IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XXIV Jornadas de Investigación, XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Ferreira, T. L., T. Valentin, C. M., & Ciasca, S. M. (2013). Working Memory and Reading Development. 1 Department Of Neurology, Research Laboratory Of Learning and Attention Disorders (DISAPRE).
- Garrido, J. F. (2023, 3 de febrero). ¿Qué es el método fonético: actividades, ejemplos y significado? - Blog Editorial GEU. Blog Editorial GEU. <https://www.editorialgeu.com/blog/que-es-el-metodo-fonetico-actividades-ejemplos-y-significado/?srsltid=AfmBOor5ZbB5Q6DXD1jmpzF1ocaUYITivtGcDU6-v6-fwGcXU0aYId8I>
- Godino Rodríguez, M. (2017). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Hirsh, Pasek, & Golinkoff). (2009). Comentario sobre Smith y Pellegrini y Hirsh-Pasek y Golinkoff. Nina Howe, PhD.
- Jara, P. V. H., Del Rocío Onofre Zapata, V., & Alcívar, V. J. G. (2021). La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial. *Dilemas Contemporáneos Educación Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2857>
- Lescay Blanco, D. M. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona*, 76, 202.

Martínez Ezquerro, A., De La Fuente Ballesteros, R., & Boillos García, F. (s. f.). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica.

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44.

Paredes Muñante, JG, (2006). Decodificación y lectura. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 6 (2), 0.

Peña, M., & Castro, M. (2012). El juego como pilar de la educación inicial. *calameo.com*.  
<https://www.calameo.com/books/005766005a897516d9b4f>

Rodríguez, M., Lay, N., & Herrera, H. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(2), 242–255.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927662>

RUDDUCK, J., HOPKINS, D., & SOLANA, G. (1985). L. STENHOUSE. La investigación como base de la enseñanza. Morata, Tercera.

Paredes Muñante, JG (2006). Decodificación y lectura. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 6 (2), 0.

Poveda Pineda, D. F., Limas-Suárez, S. J., & Cifuentes Medina, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1).  
<https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2o>, Rafael. (2018). Neurociencias y lecto escritura en la educación primaria.

Escallón, E., Sánchez, J. S., Carolina Maldonado, Maldonado, C., & Schulz., S. (s. f.). Una pedagogía del juego apoyar el aprendizaje lúdico en las aulas y los colegios.

Treviño García, V. H. T. G., & Ramos Lozano, H. (2016). La Estimulación Multisensorial y Aprendizaje. Volumen 9, Revista Nacional E Internacional de Educación Inclusiva. ISSN (impreso): 1889-4208. Monográfico

Vásquez Rodríguez, F. V. R., & Ospina M., M. A. (2010). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA: Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Investigación educativa; estrategias educativas; didáctica; educación; docencia; Enseñanza; integración escolar; Colombia; América del Sur; Bogotá D.C.; Editorial Kimpres Ltda

Zumba Game, P. I., Castillo Zúñiga, V. J., Game Murrieta, N. P., & Ramírez Gómez, L. X. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 11(1), 32–44. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f/g/personal/natalia\\_pascuas\\_unad\\_edu\\_co/EkR5\\_RIqVblKo7RUhe0v8dcBt](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/natalia_pascuas_unad_edu_co/EkR5_RIqVblKo7RUhe0v8dcBt)

[12TfDq3k1NzIC6ZrT5bww](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/natalia_pascuas_unad_edu_co/EkR5_RIqVblKo7RUhe0v8dcBt12TfDq3k1NzIC6ZrT5bww)