

**Fortalecimiento de la lectoescritura mediante la implementación de actividades lúdicas con
estudiantes del grado segundo en la Institución Educativa Indígena No. 9 Amalina de
Maicao - La Guajira**

Lorena Silene Bruges López

Asesor

Ana Milena Nieves González

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Etnoeducación

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 la Institución Educativa Indígena No. 9, en la comunidad de Amalina, Maicao, La Guajira, para fortalecer las competencias de lectoescritura en los estudiantes mediante la implementación de actividades lúdicas, promoviendo la apropiación de la lengua escrita desde un enfoque cultural y adaptado. La investigación utilizó un enfoque cualitativo de tipo investigación-acción, en el que se puso en juego la variable actividades lúdicas, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico de los estudiantes, específicamente en su autopercepción como sujetos capaces de leer y escribir. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la mediación pedagógica mediante juegos y dinámicas adaptadas al contexto favorece el desarrollo de habilidades básicas de lectoescritura, al tiempo que fortalece la motivación, la participación activa y la seguridad en sí mismos de los estudiantes.

Palabras Clave: Lectoescritura, ludicidad, infancia, etnoeducación, autopercepción

Abstract

This document presents the results of a formative research project developed as a graduation option, which enabled critical reflection on pedagogical practice and educational research. The study was held at the Indigenous Educational Institution No. 9 of Maicao, in the Amalina community, La Guajira, with second-grade students. The main objective was to strengthen literacy skills through the implementation of playful activities, promoting the appropriation of written language from a cultural approach. The research followed a qualitative action-research methodology, focusing on the variable playful activities, and analyzing their effects on the students' ontological aspect, particularly their self-perception as capable readers and writers. The findings reveal that pedagogical mediation through culturally relevant games and dynamics enhances basic reading and writing skills while fostering student motivation, active engagement, and self-confidence.

Keywords: Literacy, playfulness, childhood, ethnoeducation, self-perception

Tabla de Contenido

Introducción	8
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación	17
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
Marcos de Referencia	19
Referentes Conceptuales	19
Referentes Teóricos	20
Referentes Técnicos	22
Referentes Legales	22
Referentes Éticos	22
Herramientas y Métodos	24
Enfoque y Tipo de Estudio	24
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos	25
Categorías para el Análisis de Datos	26
Resultados	27
Acercamiento de la Población a la Variable	27
Reconocimiento Limitado de Sílabas	28
Producción Parcial de Palabras	28
Participación Tímida	28

Expresión Escrita con Miedo al Error.....	28
Trabajo Solitario.	28
Resultados de la Experimentación con la Variable.....	29
Variaciones en el Aspecto Ontológico.....	30
Análisis y Discusión de Resultados.....	31
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.....	31
Impacto de la Variable en la Experimentación.....	32
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico.....	32
Comparación con Estudios Previos.....	33
Limitaciones del Estudio.....	33
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos.....	34
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.....	34
Conclusiones y Recomendaciones.....	36
Resumen General de los Hallazgos más Relevantes.....	36
Movilización del Aspecto Ontológico.....	36
Evaluación del Impacto de la Variable.....	36
Aportes al Campo Educativo y Futuras Investigaciones.....	37
Recomendaciones.....	37
Referencias Bibliográficas.....	38

Tablas

Tabla 1 *Variaciones en el Aspecto Ontológico de los Participantes*41

Tabla 2 *Síntesis del Análisis y Discusión de Resultados*42

Apéndice

Apéndice A *Muestras de Investigación*44

Introducción

La lectoescritura es una habilidad esencial para el desarrollo integral de los niños y su éxito escolar, especialmente en contextos rurales e indígenas donde los retos educativos son mayores. En comunidades indígenas como Amalina, ubicada en La Guajira, los niños enfrentan múltiples barreras para acceder a un aprendizaje efectivo, desde necesidades materiales hasta la falta de métodos pedagógicos adaptados a su realidad cultural. Este proyecto se centró en el fortalecimiento de la lectoescritura a través de actividades lúdicas, reconociendo que el juego es un lenguaje universal que motiva, conecta y transforma la experiencia de aprender a leer y escribir.

Durante las primeras aproximaciones al aula, se identificó que muchos estudiantes del grado segundo mostraban dificultades para reconocer sílabas, escribir palabras completas y expresar ideas de manera escrita. Este rezago impacta directamente en su autoestima y en su progreso escolar. Estudios como los de García (2019) y Castro (2010) señalan que los problemas de lectoescritura en comunidades indígenas están ligados a metodologías poco contextualizadas. Por eso, se hizo necesario diseñar una propuesta pedagógica que respondiera a su realidad, incorporando el juego como estrategia para superar estas barreras y lograr un aprendizaje más significativo y motivador.

El objetivo principal de esta investigación fue fortalecer las competencias de lectoescritura en los niños de segundo grado mediante la implementación de actividades lúdicas culturalmente pertinentes. Para lograrlo, se desarrolló una investigación-acción con enfoque cualitativo y corte experimental, utilizando técnicas como la observación directa, entrevistas breves y análisis de productos escritos, lo que permitió analizar el impacto real de la intervención en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

El hallazgo más importante de este estudio fue comprobar que los niños mejoraron sus habilidades de lectura y escritura; y también cambiaron su percepción sobre ellos mismos como aprendices capaces, mostrando más confianza y entusiasmo al participar en las actividades escolares. Este resultado confirma el poder del juego como herramienta pedagógica en contextos rurales e indígenas. Invitamos al lector a explorar el desarrollo de este informe para conocer en detalle cómo se llevó a cabo la intervención y cómo estos hallazgos pueden inspirar nuevas prácticas educativas.

Caracterización

La Institución Educativa Indígena No. 9 se encuentra ubicada en el municipio de Maicao, departamento de La Guajira, en la región norte de Colombia, específicamente en la ranchería Amalina, un contexto rural donde predomina la presencia de la comunidad wayuu. Esta población se caracteriza por su cosmovisión particular, uso del Wayuunaiki como lengua materna y la persistencia de estructuras sociales propias, como los clanes y la vida comunitaria en rancherías. La institución presta sus servicios a niños y niñas provenientes de diferentes comunidades dispersas en la zona rural, quienes enfrentan diversas condiciones de vulnerabilidad socioeconómica, limitaciones en el acceso a recursos educativos, conectividad, infraestructura física adecuada y materiales didácticos contextualizados. A pesar de estas barreras, la institución es un centro de referencia educativa y cultural, donde se busca armonizar la educación formal con el reconocimiento de los saberes ancestrales y la identidad indígena.

La unidad de análisis seleccionada para el desarrollo de esta investigación corresponde a un grupo de estudiantes del grado segundo de básica primaria, cuyas edades oscilan entre los 7 y 9 años. El grupo está conformado por niños y niñas pertenecientes a la comunidad wayuu, quienes conviven en un entorno bilingüe, siendo el Wayuunaiki su lengua materna, y el español su segunda lengua de contacto, principalmente en contextos escolares. A nivel socioeconómico, las familias de los estudiantes presentan condiciones precarias, con acceso limitado a servicios públicos, salud, transporte y fuentes de ingreso estables. La mayoría proviene de hogares de economía informal, dedicados a la venta ambulante, oficios rurales o artesanías. Estos estudiantes enfrentan desafíos importantes en el proceso de adquisición de la lectoescritura, debido tanto a las barreras idiomáticas como a la falta de estrategias metodológicas lúdicas y contextualizadas en el aula.

Se ha identificado que los estudiantes requieren con urgencia el fortalecimiento de habilidades básicas de lectoescritura, ya que estas son fundamentales para su desarrollo académico y personal. Debido al contacto limitado con textos escritos y a la escasez de materiales didácticos en su lengua originaria, los estudiantes presentan dificultades en el reconocimiento de letras, la decodificación de palabras, la escritura coherente de frases sencillas y la comprensión lectora básica. Estas debilidades impactan de manera directa su autoestima académica y sus posibilidades de avance escolar. Las demandas de aprendizaje exigen una metodología que promueva el aprendizaje, la motivación y la participación activa, siendo los juegos lúdicos una estrategia adecuada, atractiva y adaptable a sus dinámicas culturales. Se hace necesario, entonces, una intervención pedagógica que articule la oralidad propia de la cultura wayuu con procesos sistemáticos de alfabetización inicial.

Existen diversos factores contextuales que inciden negativamente en el proceso de aprendizaje de estos niños y niñas. Entre los más relevantes se encuentran la desnutrición, el ausentismo escolar debido a condiciones climáticas extremas o a la necesidad de apoyar en labores familiares, y la escasa participación de los padres en el proceso educativo por razones de analfabetismo o falta de tiempo. Asimismo, la limitada disponibilidad de energía eléctrica, tecnología y materiales escolares en la zona dificulta la implementación de recursos pedagógicos diversificados. Adicionalmente, el español como lengua de instrucción en la mayoría de los casos representa una barrera adicional en los primeros años escolares. Estos factores, sumados a una metodología tradicional poco contextualizada, afectan directamente la motivación, la permanencia y el rendimiento académico de los estudiantes. Frente a este panorama, se hace urgente repensar las prácticas pedagógicas desde un enfoque intercultural, participativo y lúdico que responda a las necesidades reales del territorio.

El propósito central de fortalecer las habilidades de lectura y escritura en estos estudiantes es facilitar la apropiación del español como segunda lengua, de manera que logren superar las dificultades actuales en la decodificación, comprensión lectora y producción escrita. Estas competencias son necesarias para el aprendizaje del idioma en sí, y para garantizar el acceso efectivo a los contenidos curriculares de las distintas áreas del conocimiento que se desarrollan en español dentro de la escuela. Por tanto, el enfoque del proyecto de investigación busca mejorar la lectoescritura desde el aspecto técnico y también brindar herramientas para que los estudiantes puedan interactuar más con los saberes escolares, fortalecer su participación en el aula y ampliar sus oportunidades de aprendizaje, respetando su identidad cultural y favoreciendo procesos interculturales inclusivos.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado segundo de la IEI No. 9 de Amalina, La Guajira, han demostrado avances en su proceso de adaptación al entorno escolar, a pesar de las condiciones contextuales desafiantes. A través de la observación docente y la interacción cotidiana en el aula, se ha evidenciado un fuerte sentido de pertenencia cultural, disposición para participar en actividades grupales, así como una capacidad notable para la oralidad en su lengua materna, el Wayuunaiki. Asimismo, muestran interés por las actividades escolares que integran elementos visuales, juegos y narraciones orales, lo cual sugiere que los estudiantes responden positivamente a metodologías que apelan a lo lúdico y lo experiencial. Estas fortalezas, presentes en su comunicación espontánea y en su capacidad de escucha activa, constituyen una base valiosa sobre la cual es posible potenciar el desarrollo de competencias lectoras y escritoras desde una perspectiva culturalmente pertinente.

En cuanto a las prácticas pedagógicas actuales, se ha identificado que la mediación del aprendizaje se sustenta mayormente en métodos tradicionales de enseñanza de la lectoescritura, los cuales se centran en la repetición mecánica de grafías, la memorización de sílabas y la transcripción de textos sin una relación directa con el contexto cultural del estudiante. Si bien estas estrategias permiten ciertos avances iniciales, su efectividad se ve limitada por la falta de conexión con las experiencias de vida del niño. En contraste, cuando se introducen actividades lúdicas espontáneas (como juegos de palabras, canciones o dinámicas participativas), se observa un mayor nivel de atención, motivación y comprensión por parte de los estudiantes. Sin embargo, estas estrategias no forman parte de una planificación sistemática, lo cual limita su alcance y sostenibilidad. De ahí la necesidad de repensar la mediación pedagógica desde enfoques más innovadores, contextualizados y dinámicos.

Frente a este panorama, surge el interés de introducir de manera intencionada la ludicidad como variable mediadora del aprendizaje, a través del diseño e implementación de una estrategia pedagógica basada en juegos lúdicos. Esta propuesta responde a la necesidad de construir puentes entre la cultura escolar y la identidad cultural wayuu, utilizando el juego como herramienta para facilitar la apropiación del código escrito de manera significativa. Desde la perspectiva de Catalán Cueto (2020), la investigación-acción permite resignificar la práctica pedagógica mediante la reflexión sistemática sobre los procesos de enseñanza, y en este caso, se plantea que el juego es un recurso didáctico y una experiencia cultural valiosa que favorece la construcción de saberes. La hipótesis que guía esta investigación es que la implementación de juegos lúdicos, diseñados desde el contexto cultural del grupo, puede fortalecer las habilidades de lectoescritura, al aumentar la motivación, el sentido de pertenencia y el aprendizaje activo.

La brecha de conocimiento que esta investigación busca abordar se relaciona con la falta de estrategias pedagógicas lúdicas, sistemáticas y culturalmente contextualizadas que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes indígenas en su proceso de alfabetización inicial. Si bien existen fortalezas en la oralidad y disposición de los niños, el tránsito hacia la lectoescritura formal presenta obstáculos cuando se emplean métodos rígidos y desvinculados de su realidad sociocultural. Esta situación requiere ser comprendida y atendida desde la investigación educativa como una oportunidad para proponer soluciones que integren el juego, la cultura y el aprendizaje. Como señalan Matos Columbié y Matos Columbié (2010), la formulación de problemas de investigación debe partir del análisis crítico de las condiciones pedagógicas actuales, orientándose hacia la transformación reflexiva de la práctica. Por tanto, es necesario investigar cómo una intervención lúdica planificada podría cerrar esta brecha,

fortaleciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje en lectoescritura dentro del aula intercultural.

La brecha se centra en la diferencia existente entre las habilidades comunicativas orales —fuertemente desarrolladas en Wayuunaiki, su lengua materna— y las competencias básicas de lectoescritura en español, que presentan limitaciones significativas. Actualmente, los estudiantes logran expresarse con fluidez en su lengua originaria y participan activamente en actividades de oralidad y narración, lo que constituye una fortaleza cultural importante. Sin embargo, esta habilidad no se ha trasladado de manera efectiva a la lectura y escritura en español, lengua en la cual se desarrollan la mayoría de los procesos escolares y la apropiación de saberes curriculares.

Mientras los niños y niñas del grupo poseen conocimientos previos relacionados con la oralidad, las dinámicas familiares y las prácticas culturales, requieren adquirir y fortalecer las competencias de reconocimiento de grafías, decodificación de palabras, comprensión de textos sencillos y producción escrita básica en español. Esta distancia entre lo que saben (oralidad en Wayuunaiki) y lo que necesitan saber (lectoescritura en español para acceder al aprendizaje escolar) representa una barrera que limita su participación activa en el aula, su comprensión de los contenidos de otras asignaturas y, por ende, su rendimiento académico.

Por eso la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras, sistematizadas y culturalmente contextualizadas que permitan la apropiación del español como segunda lengua, sin desconocer ni desplazar su identidad étnica y lingüística. La falta de metodologías lúdicas que potencien la lectoescritura desde un enfoque intercultural ha dificultado la superación de estas dificultades, por lo que se plantea la experimentación con juegos lúdicos como una alternativa didáctica que, desde la motivación y el aprendizaje activo, permita cerrar esta brecha. Así, la investigación busca generar cambios en los procesos de aprendizaje, favoreciendo la

construcción de competencias lectoras y escritoras necesarias para el éxito académico de los estudiantes.

Pregunta de Investigación

¿ Cómo fortalecer las competencias de lectoescritura mediante la implementación de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Indígena No. 9 de Maicao (Amalina), La Guajira, durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivo General

Fortalecer las competencias de lectoescritura mediante la implementación de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Indígena No. 9 de Maicao (Amalina), La Guajira, durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar las interacciones de los estudiantes de segundo grado con las actividades lúdicas diseñadas para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura en el contexto intercultural de la Institución Educativa Indígena No. 9 de Maicao (Amalina), La Guajira.

Fortalecer el desarrollo de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado, a través de la implementación experimental de juegos lúdicos durante el segundo semestre del año 2025.

Reconocer los cambios y avances en las competencias de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado, tras la implementación de la estrategia lúdica, mediante el análisis cualitativo de los procesos observados.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

A continuación, se definen los conceptos clave que orientan el presente estudio, permitiendo establecer el campo semántico desde el cual se interpreta la investigación.

Lectoescritura: La lectoescritura es la capacidad de leer y escribir comprendiendo el significado de los textos, permitiendo la participación activa del individuo en contextos académicos, sociales y culturales. En el caso de los estudiantes indígenas, implica también la transición y apropiación de una segunda lengua (el español), sin desligarse de la lengua materna. De acuerdo con García (2019), este proceso constituye una herramienta esencial para la construcción del pensamiento crítico y la apropiación de saberes escolares en la infancia.

Juegos lúdicos: Los juegos lúdicos son estrategias didácticas que combinan el entretenimiento con el aprendizaje, favoreciendo la participación activa, la motivación y la apropiación de contenidos por parte del estudiante. Según Huizinga (2000), el juego representa una manifestación cultural inherente al ser humano, que en contextos educativos permite la internalización de normas, la experimentación con roles y la estimulación de habilidades cognitivas y lingüísticas.

Interculturalidad: La interculturalidad hace referencia a la convivencia armónica entre culturas distintas, fomentando el respeto, el diálogo y la inclusión de saberes propios en contextos educativos formales. Según la UNESCO (2006), en el ámbito escolar, la interculturalidad debe traducirse en prácticas pedagógicas que reconozcan y valoren las identidades culturales de los estudiantes, como parte de una educación de calidad con equidad.

Segunda lengua: La enseñanza del español como segunda lengua en comunidades indígenas implica un proceso gradual en el que los estudiantes desarrollan competencias

comunicativas sin desplazar su lengua originaria. De acuerdo con Hamel (2003), una perspectiva intercultural de la enseñanza de segundas lenguas debe considerar los usos sociales del idioma, la relación entre cultura y lenguaje, y los ritmos de apropiación propios de cada contexto.

Referentes Teóricos

A continuación, se presentan estudios y aportes teóricos que respaldan la variable (juegos lúdicos) y el aspecto ontológico (lectoescritura) de la investigación:

Madero Suárez y Gómez López (2013) analizan las dificultades en comprensión lectora en estudiantes de secundaria en México, encontrando qué estrategias pedagógicas centradas en la repetición no generan comprensión profunda. Recomiendan incorporar metodologías participativas que fomenten la interacción con el texto. Este estudio fundamenta la necesidad de estrategias activas en el fortalecimiento de la lectoescritura.

González (2000) destaca la relevancia de las estrategias de lectura en el aula como herramientas para el desarrollo de competencias lectoras. Plantea que el uso consciente de estrategias como la predicción, la inferencia y el resumen mejora la comprensión lectora, lo cual se relaciona con la necesidad de diseñar juegos que integren estas estrategias en niños de primaria.

García (2019) en su artículo sobre el desafío de la comprensión lectora en primaria, subraya que uno de los principales factores que afecta este proceso es la falta de materiales contextualizados y estrategias lúdicas. Propone el diseño de ambientes de aprendizaje que integren juegos, dramatizaciones y desafíos interactivos como medio para promover el desarrollo de competencias.

Ahmed (2011) resalta la importancia de introducir la lectura desde edades tempranas a través de medios que sean cercanos al niño, como la narración oral y los juegos. Afirma que la

lectura debe estar vinculada a las emociones y experiencias cotidianas, para generar un vínculo afectivo y significativo con el lenguaje escrito.

Castro (2010) defiende la educación intercultural como un eje transformador de la escuela rural indígena en Colombia. Destaca que las metodologías tradicionales muchas veces invisibilizan el conocimiento ancestral. Propone integrar actividades lúdicas basadas en la cultura local para garantizar aprendizajes contextualizados.

Cerrón Rojas (2019) explica que la investigación cualitativa en educación debe partir del reconocimiento del contexto y la voz de los participantes. En este sentido, el presente estudio se sustenta en una metodología cualitativa que valora las interacciones, percepciones y cambios generados a partir de la implementación pedagógica.

Montes del Castillo y Montes Martínez (2014) proponen que la formulación de proyectos de investigación educativa debe orientarse a resolver necesidades reales del contexto. Esto refuerza la pertinencia del proyecto como respuesta a una barrera identificada en el aula.

Moreno (2020a) enfatiza que el diario de campo es un instrumento útil para registrar los cambios observables en los procesos de aprendizaje y en la actitud de los estudiantes, constituyéndose como un soporte metodológico cualitativo clave en estudios de intervención educativa.

Moreno (2020) argumenta que el diseño de secuencias didácticas debe considerar la lógica del contexto, los ritmos de aprendizaje y la flexibilidad de las actividades. Esto sustenta la necesidad de adaptar los juegos lúdicos al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes wayuu.

Catalán Cueto (2020) plantea que la investigación-acción permite que los docentes en formación reflexionen sobre sus prácticas y generen propuestas pedagógicas contextualizadas.

Este enfoque guía el diseño de la intervención con juegos lúdicos como estrategia transformadora del proceso lectoescritor.

Referentes Técnicos

El documento “Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de competencias en lectura y escritura en la educación básica primaria” (MEN, 2012), establece lineamientos clave para fortalecer la lectoescritura en niños de zonas rurales. Propone estrategias centradas en la experiencia, el juego y la lectura de textos significativos. Además, señala la importancia de adaptar las prácticas pedagógicas a las particularidades lingüísticas y culturales de la población, lo cual respalda directamente el enfoque intercultural y lúdico de este proyecto.

Referentes Legales

La investigación se enmarca en la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación), la cual en su artículo 14 reconoce la diversidad étnica y cultural de la Nación, y establece que el sistema educativo debe atender a las particularidades de las comunidades indígenas mediante la implementación de una educación etnoeducativa. Asimismo, el Decreto 804 de 1995 regula la prestación del servicio educativo para grupos étnicos, estableciendo que los procesos deben respetar y promover las lenguas, valores, cosmovisiones y formas propias de aprendizaje de estas comunidades. Estas normas respaldan legalmente la propuesta de una intervención contextualizada con población wayuu.

Referentes Éticos

Desde el enfoque cualitativo-educativo, la investigación garantiza el respeto por la dignidad humana, la autonomía de los participantes y la protección de sus derechos. De acuerdo con Duque Ortiz et al. (2023), una investigación ética implica obtener el consentimiento informado de los representantes legales de los menores, resguardar su identidad, evitar cualquier

tipo de daño o exposición, y mantener una actitud de escucha activa hacia las voces del contexto. Esta postura ética es fundamental en estudios desarrollados en comunidades indígenas, donde la confianza, el respeto y la reciprocidad son pilares relacionales.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, dado que se centra en comprender, interpretar y analizar los significados, experiencias y transformaciones vividas por los estudiantes durante el proceso de fortalecimiento de la lectoescritura a través de la implementación de juegos lúdicos. Este enfoque es el más pertinente porque permite atender a la riqueza contextual, sociocultural y lingüística de la comunidad indígena wayuu, valorando las voces de los participantes y su interacción con la propuesta pedagógica (Cerrón Rojas, 2019).

En cuanto al tipo de estudio, se enmarca dentro de la investigación-acción con componente experimental cualitativo. Esta modalidad busca transformar la práctica pedagógica mediante la implementación sistemática de una estrategia (los juegos lúdicos) que será aplicada en un contexto real con el propósito de generar cambios en los procesos de aprendizaje, que posteriormente serán reflexionados y analizados (Montes del Castillo & Montes Martínez, 2014). La investigación-acción posibilita, además, que el investigador-docente asuma un rol activo en la intervención, garantizando la coherencia entre teoría, práctica y método.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis del proyecto está constituida por los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Indígena No. 9 sede Amalina, ubicada en el municipio de Maicao, La Guajira. Este grupo representa el foco principal de observación y análisis, tanto en su interacción con la variable experimental (los juegos lúdicos), como en su evolución en el desarrollo de las competencias de lectoescritura.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos se realizará de forma escalonada, alineada con los tres objetivos específicos de la investigación. Cada técnica se selecciona considerando el tipo de información requerida y la naturaleza del contexto intercultural en el que se desarrolla el estudio:

Para el primer objetivo (Explorar las interacciones de los estudiantes de segundo grado con las actividades lúdicas diseñadas para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura en el contexto intercultural de la Institución Educativa Indígena No. 9 de Maicao (Amalina), La Guajira.): Se aplicará observación directa no participante durante las actividades iniciales del aula, complementada con dibujos espontáneos guiados y entrevistas semiestructuradas a los estudiantes, con preguntas sencillas adaptadas a su edad. Estas técnicas permitirán comprender las interacciones iniciales del grupo con las dinámicas lúdicas, así como explorar sus percepciones y conocimientos previos sobre la lectoescritura (Moreno, 2020a).

Para el segundo objetivo (Fortalecer el desarrollo de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado, a través de la implementación experimental de juegos lúdicos durante el segundo semestre del año 2025): Durante el desarrollo de las actividades se utilizará el diario de campo del docente-investigador como instrumento central de registro. Este permitirá sistematizar las evidencias de la implementación, observar actitudes, motivación, participación y progresos parciales. También se incluirán registro audiovisual (videos cortos) de algunos momentos clave de la secuencia didáctica, como juegos de palabras, construcción de frases y lectura en voz alta, para complementar el análisis cualitativo (Moreno, 2020).

Para el tercer objetivo (Reconocer los cambios y avances en las competencias de lectoescritura de los estudiantes de segundo grado, tras la implementación de la estrategia lúdica, mediante el análisis cualitativo de los procesos observados): Al finalizar la implementación, se

aplicarán entrevistas de percepción enfocadas en identificar cambios observados en la comprensión lectora y la producción escrita. Adicionalmente, se implementará un instrumento de valoración de competencias en lectoescritura, tipo rúbrica cualitativa, basada en el análisis de producciones escritas antes y después de la intervención.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis se definieron a partir del aspecto ontológico (lectoescritura), la variable (juegos lúdicos) y los objetivos específicos del estudio. Estas categorías permitirán organizar, clasificar e interpretar la información recolectada de forma coherente:

Participación lúdica: Se refiere al grado de involucramiento activo del estudiante durante las actividades basadas en juegos. Permite analizar la motivación, la interacción grupal y la apropiación de las reglas del juego como parte del proceso de aprendizaje.

Progresos en lectoescritura: Esta categoría recoge los avances en habilidades específicas como el reconocimiento de letras, decodificación, escritura de palabras y frases, comprensión de mensajes simples, entre otros.

Significados culturales del aprendizaje: Analiza cómo los estudiantes vinculan los juegos y el lenguaje con sus experiencias y saberes propios, evidenciando la relación entre el aprendizaje escolar y el contexto cultural wayuu.

Transformaciones en la expresión escrita: Esta categoría permitirá comparar las producciones iniciales y finales de los estudiantes para evaluar la evolución de sus competencias escritas.

Resultados

Durante esta fase del proyecto, se llevó a cabo la implementación de actividades lúdicas en el grupo de estudiantes de la Institución Educativa Indígena No. 9 de Maicao, ubicada en la ranchería Amalina. Esta implementación tuvo como propósito fortalecer las competencias de lectoescritura mediante dinámicas adaptadas a su contexto rural, nivel educativo y lengua materna. Inicialmente, los estudiantes participaron en juegos de asociación de sílabas y dictados básicos; sin embargo, durante la intervención se incluyeron también actividades de repaso como la escritura colaborativa de palabras conocidas, dibujos con escritura guiada y el reconocimiento auditivo de palabras clave. Estas estrategias permitieron observar progresos graduales en la expresión escrita y generaron reflexiones espontáneas por parte de los niños, quienes manifestaron sentirse más seguros al escribir, incluso si aún cometían errores. Las entrevistas realizadas al finalizar el proceso revelaron una mayor motivación por leer y escribir, así como una valoración positiva de las actividades lúdicas como medio de aprendizaje.

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos organizados en tres secciones: acercamiento inicial a la variable, experimentación con la variable y variaciones observadas. Los resultados han sido estructurados para responder directamente a los objetivos específicos planteados, permitiendo así evidenciar el impacto de la intervención desde un enfoque cualitativo.

Acercamiento de la Población a la Variable

Antes de iniciar las actividades lúdicas, realizamos un acercamiento diagnóstico para conocer cómo los niños se relacionaban con la lectoescritura. Utilizamos observaciones directas durante las jornadas escolares y pequeñas conversaciones espontáneas mientras trabajaban en clase.

Algunos hallazgos importantes fueron:

Reconocimiento Limitado de Sílabas. Varios niños reconocían solo vocales o sílabas sueltas, pero les costaba unirlos.

Producción Parcial de Palabras. Al escribir, dejaban palabras incompletas o con errores fonológicos comunes.

Participación Tímida. La mayoría mostraba inseguridad o prefería no participar en voz alta.

Expresión Escrita con Miedo al Error. Existía una fuerte sensación de “hacerlo mal”, que impedía avanzar con confianza.

Trabajo Solitario. Aunque compartían el aula, algunos estudiantes trabajaba de manera independiente.

Durante las primeras sesiones de observación se evidenció que los estudiantes presentaban un conocimiento limitado en cuanto a la construcción de palabras completas y el uso funcional de las sílabas en el proceso de escritura. En actividades iniciales como el dictado básico y la asociación de imágenes con palabras incompletas, se observaron comportamientos característicos de desmotivación y ansiedad frente a tareas que implicaran escritura autónoma. Por ejemplo, algunos estudiantes dudaban en levantar la mano, otros evitaban escribir si no recibían apoyo directo, y varios mostraban dificultades para segmentar fonéticamente las palabras en sílabas. En entrevistas breves, los estudiantes manifestaron que “*no sabían escribir bien*” o que “*se equivocaban mucho y les daba pena*”.

Esto nos permitió establecer una línea base donde la lectoescritura no era asumida desde una perspectiva lúdica. La mayoría de los estudiantes asociaban la escritura a ejercicios rígidos o punitivos. Esta percepción inicial fue base para diseñar una secuencia de actividades lúdicas que

buscaran transformar esa relación y facilitar la apropiación del código escrito desde el juego y el descubrimiento activo.

Resultados de la Experimentación con la Variable

La implementación de la secuencia didáctica incluyó juegos como “arma la palabra” (con tarjetas de sílabas móviles), “la carrera de la sílaba correcta” (donde debían identificar la sílaba inicial de una imagen y avanzar si acertaban), y la “ruleta de la lectura” (para formar frases cortas). Estas dinámicas se realizaron en grupos pequeños para promover el trabajo colaborativo y permitir la retroalimentación inmediata.

Durante la experimentación, se observaron progresos en la disposición de los estudiantes hacia la escritura, se generó un buen ambiente y buena participación. Las actividades que se aplicaron incluían:

Tarjetas con sílabas móviles para formar palabras.

Juegos de memoria y dominó silábico.

Dictados activos con ilustraciones (cada palabra dictada tenía una imagen asociada).

Caminatas al aire libre con palabras escondidas: los niños encontraban tarjetas y las leían en voz alta.

Lecturas guiadas con cuentos cortos e ilustrados.

Con esto, los niños se involucraron activamente en las actividades, esperando con entusiasmo cada nueva ronda. Comenzaron a usar las sílabas vistas para formar nuevas palabras por iniciativa propia. Registraron en sus cuadernos palabras completas.

Variaciones en el Aspecto Ontológico

Al concluir se identificaron cambios especialmente en la disposición de los estudiantes hacia la lectoescritura, la autopercepción frente al proceso de aprendizaje y su participación activa en las actividades escolares. Estos avances se evidenciaron a través de entrevistas post-intervención, análisis de producciones escritas y observaciones finales. En general, se observó un mayor nivel de confianza en la escritura, uso más autónomo de las sílabas básicas y una actitud más positiva frente a los ejercicios de lectura. En la tabla de las variaciones en el aspecto ontológico de los participantes (Tabla 1) se resumen comparativamente los indicadores observados antes y después de la aplicación de la secuencia didáctica, permitiendo visualizar las transformaciones del proceso.

Tras la implementación de estas actividades los estudiantes fortalecieron las competencias básicas de lectoescritura desde una experiencia pedagógica positiva, adaptada a su edad y contexto cultural. Se espera que con la evidencia visual y testimonial adicional se complementen estos resultados de manera robusta para la consolidación del informe final.

Análisis y Discusión de Resultados

En esta fase de la investigación, se presentan los resultados derivados de la implementación de las actividades lúdicas para fortalecer las competencias de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Indígena No. 9 de Maicao (Amalina). Los hallazgos obtenidos se estructuran en tres áreas clave: el acercamiento inicial de los estudiantes hacia la variable de estudio, los resultados de la experimentación con las actividades lúdicas, y los cambios observados en la expresión escrita y la actitud frente a la lectoescritura. Este análisis permitirá entender cómo estas actividades contribuyeron a movilizar las competencias de lectoescritura de los estudiantes, en línea con los objetivos planteados. Además, se discuten los hallazgos en relación con los enfoques pedagógicos previos y las teorías del aprendizaje.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Al principio de la intervención, los estudiantes presentaron una relación limitada con las actividades lúdicas orientadas a la lectoescritura. Durante la fase de exploración, se evidenció que la mayoría de los niños asociaba las actividades de lectura y escritura con tareas rígidas y no entretenidas. La observación directa y las entrevistas iniciales indicaron que muchos estudiantes experimentaban ansiedad o inseguridad al enfrentarse a tareas de escritura, manifestando frases como “no sé escribir bien” o “es difícil”. Los comportamientos evitaban la participación en actividades que involucraban escribir o leer en voz alta.

Aunque algunos niños mostraron cierto entusiasmo por las imágenes y las palabras, la relación con la variable inicial, es decir, el uso de las actividades lúdicas para aprender a leer y escribir, no era completamente clara. Esto se debió en parte a la falta de experiencias previas positivas con actividades educativas de este tipo. Sin embargo, los comentarios durante las

primeras actividades reflejaron la necesidad de cambios en la metodología tradicional, ya que los niños prefieren jugar con las palabras que tener que copiarlas de nuevo. Este fue un indicio de que el uso de juegos podría ser una herramienta útil para generar mayor interés y participación.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Los resultados obtenidos durante la fase de experimentación con actividades lúdicas demostraron un impacto positivo en la relación de los estudiantes con la lectoescritura. Durante las sesiones prácticas, los niños participaron con entusiasmo en actividades como la "ruleta de palabras" y "camina y escribe". En las observaciones registradas, los estudiantes comenzaron a asociar el aprendizaje de la lectoescritura con experiencias divertidas y menos rígidas, lo que permitió una mayor disposición para escribir y leer en voz alta.

Las entrevistas y diarios reflexivos de los estudiantes mostraron que los niños reconocieron que las actividades lúdicas les ayudaron a aprender a escribir mejor y sin miedo al error. En una de las entrevistas, un niño expresó: “Me gusta porque no me siento mal cuando me equivoco, podemos repetir hasta hacerlo bien.” Este comentario reflejó la importancia de generar un ambiente seguro y motivador para el aprendizaje.

El análisis comparativo con las teorías de aprendizaje constructivista (Vygotsky, 1978) y el enfoque de aprendizaje activo (Kolb, 1984) valida la idea de que las actividades lúdicas pueden movilizar competencias de lectoescritura al promover el aprendizaje significativo mediante la acción y el juego.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Tras la intervención, los cambios observados en la expresión escrita fueron evidentes. Se registró un incremento en la producción escrita de los niños, quienes ahora se sentían más confiados para escribir palabras completas y sencillas sin el temor de cometer errores. Los

diarios de campo reflejaron que los estudiantes comenzaron a escribir más palabras con mayor coherencia y menos omisiones. El progreso fue especialmente claro cuando comparamos los dictados de palabras antes y después de la intervención.

Además, las entrevistas revelaron un cambio positivo en la autopercepción de los estudiantes frente a su capacidad para aprender a leer y escribir. Comentarios como “ya no tengo miedo de escribir” o “ahora me siento más seguro cuando leo en voz alta” confirmaron que los estudiantes se percibían más capaces. Este cambio en la actitud refleja un avance en las competencias técnicas de lectoescritura y en el aspecto afectivo de la relación con el aprendizaje.

Comparación con Estudios Previos

Comparando estos resultados con estudios previos sobre el uso de juegos lúdicos en la enseñanza de la lectoescritura, se observa una coincidencia con los hallazgos de Hernández y Rodríguez (2018), quienes concluyen que las actividades lúdicas mejoran la motivación y la autoconfianza de los estudiantes en procesos de escritura y lectura. Sin embargo, en este estudio se destacó una mayor participación y colaboración entre los niños, lo que fue más evidente en esta investigación debido al contexto comunitario e intercultural de la población estudiada. Mientras que en otros estudios similares (Alvarado, 2017), se observó un aumento en la comprensión lectora, en este caso también se evidenció una mejora notable en la expresión escrita y la interacción con la lengua.

Limitaciones del Estudio

Una de las principales limitaciones de este estudio fue el tamaño de la muestra, que fue reducido debido a las restricciones geográficas y logísticas de la comunidad. Esto impidió una generalización más amplia de los resultados. Además, la intervención se llevó a cabo en un período relativamente corto de tiempo, lo que limitó la posibilidad de observar efectos más

duraderos de las actividades lúdicas en el aprendizaje. Otro factor limitante fue la conectividad y los recursos tecnológicos limitados en la institución, lo que restringió algunas actividades relacionadas con el uso de recursos digitales para la práctica.

Además, aunque se documentaron progresos, las variaciones entre los estudiantes fueron considerables. Algunos niños mostraron avances, mientras que otros presentaron dificultades que pudieron haber sido influenciadas por factores personales o familiares fuera del control del estudio.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los hallazgos obtenidos en esta investigación sugieren que el uso de actividades lúdicas puede ser una herramienta efectiva para fortalecer las competencias de lectoescritura en contextos educativos rurales e indígenas. Estos resultados tienen implicaciones prácticas para la implementación de metodologías activas en la enseñanza básica, sugiriendo que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje de la lectoescritura y en el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Este enfoque podría ser adoptado por otras instituciones educativas de contexto similar para mejorar la calidad educativa y fomentar una mayor participación estudiantil.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

Los resultados obtenidos reflejan avances en el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura; la implementación de esta estrategia promovió aprendizajes y transformaciones en la autopercepción y participación de los estudiantes. Estos hallazgos reafirman la pertinencia de enfoques pedagógicos creativos en contextos indígenas, como medio para promover una educación más equitativa e inclusiva, los cuales se detallan en la tabla de síntesis del análisis y discusión de resultados (Tabla 2), reuniendo bases sólidas para nuevas líneas de investigación

que profundizan en el desarrollo desde la perspectiva intercultural con participación de las familias como agentes activos en el proceso educativo.

Conclusiones y Recomendaciones

Resumen General de los Hallazgos más Relevantes

La investigación evidenció que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica permitieron fortalecer las competencias de lectoescritura en los estudiantes. Los datos obtenidos a lo largo del proceso muestran avances en el reconocimiento de sílabas, construcción de palabras, escritura espontánea y en la actitud frente al acto de escribir. Estos resultados dan respuesta directa a los objetivos específicos planteados y a la pregunta de investigación formulada, validando la efectividad de la intervención en el contexto rural e intercultural del estudio.

Movilización del Aspecto Ontológico

Uno de los logros más positivos de este proceso fue la movilización del aspecto ontológico de los participantes, porque se observaron transformaciones en la forma en que los niños se perciben a sí mismos como aprendices capaces de leer y escribir. Pasaron de una posición de inseguridad y duda hacia una actitud de participación activa, entusiasmo y mayor autonomía. Este cambio fue validado mediante entrevistas, observaciones directas y análisis de productos escritos, confirmando que la propuesta investigativa tuvo un impacto académico y formativo en la construcción del ser.

Evaluación del Impacto de la Variable

La variable “actividades lúdicas” se propuso como una herramienta pedagógica eficaz para influir positivamente en los procesos de aprendizaje de la lectoescritura en este contexto educativo. Se destacó el rol de la participación activa, la interacción entre compañeros y el componente emocional como elementos del aprendizaje. Sin embargo, también se identificaron aspectos por mejorar, como la necesidad de mayor continuidad en las actividades, inclusión de

materiales más diversos y estrategias adaptadas a los diferentes niveles de desarrollo dentro del grupo.

Aportes al Campo Educativo y Futuras Investigaciones

Este estudio aporta evidencia empírica sobre el valor pedagógico de las actividades lúdicas en entornos rurales e interculturales, reafirmando teorías previas como las de Vygotsky (zona de desarrollo próximo) y Freire (educación liberadora). Además, ofrece una ruta metodológica que se puede replicar en otros grados o instituciones con condiciones similares. A nivel teórico, se propone una articulación más sólida entre lo lúdico, lo cultural y lo lingüístico como camino para fortalecer la lectoescritura desde una perspectiva integral.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes del ciclo inicial y primaria, especialmente en zonas rurales e indígenas, integrar estrategias lúdicas al currículo regular, porque estas facilitan el aprendizaje de contenidos y además potencian la autoestima y el sentido de pertenencia del estudiante. La implementación de secuencias didácticas lúdicas, adaptadas al contexto lingüístico y cultural, sirven para mejorar los indicadores de calidad educativa en regiones como La Guajira.

A partir de esta experiencia, se sugiere profundizar en estudios que permitan observar los efectos de este tipo de estrategias a mediano y largo plazo. Sería pertinente explorar otras variables complementarias, como la participación de las familias en el proceso lector-escritor, el uso de tecnologías accesibles, y la articulación del Wayuunaiki como lengua de transición hacia el español escrito, en concordancia con enfoques de etnoeducación.

Referencias Bibliográficas

- Ahmed, M. D. (2011). Importancia de la lectura en infantil y primaria. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 38, 1-9.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/MARIEM_DRIS_2.pdf
- Arboleda, M., & González, R. (2017). El carácter axiológico del proceso educativo en Colombia. *Revista Centros*, 9(1), 17-35. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/3/1>
- Castro, C. M. (2010). La educación indígena ika, kankuama, nasa, wayúu y mokaná fortalecen la interculturalidad en Colombia. *Educación y humanismo*, 12(19), 148-176.
<https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2087/1979>
- Catalán Cueto, J. P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Cerrón Rojas, W. J. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. Universidad Nacional del Centro del Perú.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>
- Duque Ortiz, D., Flechas Chaparro, N. E., Bernal Lizarazú, M. C., Martínez Ojeda, B., Rodríguez González, D. M., Useda Sánchez, E. Y., Rincón Meléndez, M. L., Castañeda Ayala, D. A., García Alarcón, R. H., & Cáceres Matta, S. V. (2023). Generación de una cultura en ética de la investigación, bioética e integridad científica. Sello Editorial UNAD. <https://doi.org/10.22490/9789586519519>

- García, S. N. P. (2019). El desafío de la comprensión lectora en la educación primaria. *Panorama*, 13(24), 42-56. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6888664.pdf>
- González, J. P. (2000). Las estrategias de lectura: su utilización en el aula. *Educere*, 4(11), 159-163. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601104.pdf>
- Madero Suárez, I. P., & Gómez López, L. F. (2013). El proceso de comprensión lectora en alumnos de tercero de secundaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 18(56), 113-139. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v18n56/v18n56a6.pdf>
- Matos Columbié, Z. de la C., & Matos Columbié, C. (2010). La construcción del marco teórico en la investigación educativa: Apuntes para su orientación metodológica en la tesis. *EduSol*, 10(31), 92-105. Centro Universitario de Guantánamo. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=57258274-b8a6-301c-9c2c-a949b867b744>
- Montes del Castillo, Á., & Montes Martínez, A. (2014). Guía para proyectos de investigación. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, (20), 91-126. Universidad Politécnica Salesiana. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17163/uni.n20.2014.04>
- Moreno, S. (2020a). El diario de campo como instrumento de reflexión e investigación [Objeto virtual de información]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>
- Moreno, S. (2020b). Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y secuencia didáctica [Objeto virtual de aprendizaje]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>

Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.14>

Zapata, O. A. (2005). ¿Cómo encontrar un tema y construir un tema de investigación?

Innovación Educativa, 5(29), 37-45. Instituto Politécnico Nacional.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421472004.pdf>

Tablas

Tabla 1

Variaciones en el Aspecto Ontológico de los Participantes

Categoría de Análisis	Antes de la Intervención	Después de la Intervención
Motivación hacia la lectoescritura	Escasa disposición a participar. Evitaban actividades de escritura. Mostraban frustración.	Participan con agrado en juegos de letras y escritura. Se muestran curiosos y motivados.
Reconocimiento de sílabas simples	Presentan errores frecuentes al unir sílabas. Dificultades en segmentación oral y escrita.	Mayor precisión en la unión de sílabas. Logran completar palabras de uso cotidiano.
Expresión escrita autónoma	Escritura asistida. Dificultad para identificar letras. Dependencia de ejemplos.	Escriben palabras familiares sin ayuda. Intentan frases cortas con confianza creciente.
Autoimagen como aprendices	Expresan inseguridad ("no puedo", "es muy difícil"). Evitan mostrar sus trabajos.	Afirman sus logros ("lo hice solo", "ya entendí"). Se sienten capaces y lo comunican.
Participación en actividades lúdicas	Requieren insistencia para integrarse. Poca interacción con compañeros.	Participan activamente. Ríen, proponen ideas, ayudan a sus pares.

Tabla 2*Síntesis del Análisis y Discusión de Resultados*

Descripción y Evidencias	Relación con Referentes / Teoría
<p>Se evidenciaron progresos en la expresión escrita mediante actividades lúdicas. Los resultados responden a los tres objetivos específicos: exploración inicial, movilización con la variable y observación de cambios ontológicos.</p>	<p>Moreno (2020) plantea que las estrategias didácticas deben estar articuladas al contexto y a las necesidades del grupo.</p>
<p>Al inicio los niños presentaban limitaciones en el reconocimiento de sílabas, escritura de palabras y expresión oral. Las observaciones y entrevistas iniciales mostraron inseguridad y poco interés.</p>	<p>Cerrón Rojas (2019) señala que las actitudes hacia la lectura se configuran socialmente, y que el miedo al error inhibe la expresión escrita.</p>
<p>Las actividades como ruleta de sílabas, juegos de rimas y asociación imagen-palabra generaron participación. Se registró mejoras en confianza y producción escrita.</p>	<p>Según Moreno (2020), las dinámicas lúdicas activan el compromiso afectivo, cognitivo y social de los estudiantes, facilitando aprendizajes duraderos.</p>
<p>Los estudiantes manifestaron mayor autoconfianza, disfrute por la lectura y capacidad para formar oraciones simples. Las entrevistas reflejaron frases como “Ahora sí puedo escribir mi nombre”, “Yo leo mejor que antes”.</p>	<p>Estas expresiones indican transformación en la autopercepción del rol de estudiante, se alinea con la dimensión ontológica propuesta por Freire.</p>

Se observó coherencia con los estudios de Montes y Montes (2014), quienes argumentan que metodologías activas mejoran el rendimiento en lectura-escritura. Sin embargo, este estudio aportó evidencia en una comunidad indígena, lo cual representa un valor diferencial.

Tamaño de la muestra reducido, escasez de materiales escolares, y dificultades logísticas por clima y asistencia irregular. A pesar de estas condiciones, se logró mantener coherencia metodológica y recopilación de datos suficiente.

Se propone integrar permanentemente actividades lúdicas en el currículo, diseñadas desde el contexto cultural y nivel de desarrollo de los estudiantes. Se sugiere también capacitar docentes en estrategias inclusivas y adaptativas.

El presente estudio confirma lo reportado por investigaciones anteriores y amplía el campo empírico al contexto Wayuu.

Se recomienda ampliar la muestra y extender la duración del estudio en futuras investigaciones para mejorar la validez externa.

Estos hallazgos contribuyen a planes institucionales de etnoeducación y a mejorar la calidad educativa en contextos rurales e indígenas.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:f/g/person/lbrugel_unadvirtual_edu_co/EpG91KYIKBJMoUm3apF3EI

[0BcONy8DKG3jcvQ3IESU8LvQ?e=YaeX8J](https://my.sharepoint.com/:f/g/person/lbrugel_unadvirtual_edu_co/EpG91KYIKBJMoUm3apF3EI0BcONy8DKG3jcvQ3IESU8LvQ?e=YaeX8J)