

**Fortalecimiento del proceso de lectoescritura en estudiantes del grado 1 en la Institución
Katanamana -sede Waimpletu Uribia a través de actividades lúdicas durante el segundo
período del 2025**

Abigail Mónica Montiel Koen

Asesor

Ana Milena Nieves González

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la institución Katanamana -sede Waimpletu zona rural del municipio de Uribia, trabajando con estudiantes de grado 1. El objetivo general fue fortalecer el proceso de lectoescritura en estudiantes de grado primero en la Institución Katanamana - sede Waimpletu (Uribia) mediante actividades lúdicas durante el segundo período del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego las actividades lúdicas reconociendo sus efectos en el proceso de lectoescritura. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los estudiantes mejoraron en el proceso de lectoescritura aumentando la cantidad de palabras leídas.

Palabras Clave: Lectoescritura, Actividades lúdicas, Lectura, Enseñanza de lectura

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Katanamana Institution - Waimpletu campus, in the rural area of the municipality of Uribia, working with first-grade students. The general objective was to strengthen the literacy process in first-grade students at the Katanamana Institution - Waimpletu campus (Uribia) through recreational activities during the second period of 2025. This research exercise employed a qualitative and experimental approach that brought recreational activities into play, recognizing their effects on the literacy process. From this research exercise, it was concluded that students improved their literacy process, increasing the number of words read.

Keywords: Literacy, recreational activities, reading, reading instruction.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Lectoescritura.....	16
Actividades Lúdicas.....	16
Lectura	17
Enseñanza de Lectura	17
Kamishibai	18
Referentes Teóricos	18
Importancia de la Lúdica en el Aprendizaje	18
Teoría Sociocultural de Vygotsky	19
Teoría Cognitiva	20
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	22
Herramientas y Métodos	23

Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Categorías para el Análisis de Datos	24
Resultados	26
Acercamiento de la Población a la Variable	26
Experimentación	27
Identificación de Variaciones	29
Análisis Comparativo.....	29
Descripción de Cambios Observados	29
Comportamientos	29
Conclusiones	30
Análisis y Discusión	31
Conclusiones y Recomendaciones	36
Recomendaciones	37
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	40
--	----

Introducción

La lectoescritura es un proceso fundamental en la formación educativa de los niños, especialmente en el primer grado, donde se sientan las bases para el aprendizaje futuro. En un contexto educativo que busca fomentar habilidades comunicativas desde temprana edad, es crucial entender cómo las metodologías lúdicas pueden influir en el desarrollo de estas competencias. La importancia de la lectoescritura radica no solo en el dominio de la lengua escrita, sino también en su capacidad para abrir puertas al conocimiento y a la interacción social, convirtiéndose así en una herramienta esencial para el desarrollo integral del estudiante.

En la institución etnoeducativa Katanamana sede Waimpletu (Uribia), se identificó una brecha significativa en el aprendizaje de la lectoescritura entre los estudiantes de primer grado. A pesar de contar con un currículo diseñado para estimular estas habilidades, muchos niños presentan dificultades que afectan su rendimiento académico y su confianza. Estudios previos han destacado la necesidad de implementar estrategias innovadoras y efectivas que respondan a estas problemáticas, señalando que los enfoques tradicionales a menudo no logran captar el interés y la atención de los estudiantes. La investigación se justifica al buscar comprender cómo integrar actividades lúdicas puede ser una solución viable para mejorar las habilidades de lectoescritura en este grupo etario.

El objetivo general de esta investigación es fortalecer el proceso de lectoescritura en estudiantes de grado primero en la Institución Katanamana - sede Waimpletu (Uribia) mediante actividades lúdicas durante el segundo período del 2025. Para ello, se llevará a cabo un estudio cualitativo que incluirá observaciones directas, entrevistas con docentes, estudiantes y padres de familia. La recolección y análisis de datos se organizarán en torno a las experiencias vividas

durante la implementación de estas actividades dentro del aula teniendo en cuenta el nivel de complejidad acordes a la edad de los participantes de la intervención pedagógica.

Uno de los hallazgos más significativos de esta investigación es que los estudiantes mostraron un notable aumento en su interés y motivación hacia la lectura y escritura tras participar en actividades lúdicas. Este resultado resalta la efectividad de estas metodologías como herramientas para fomentar un aprendizaje activo y significativo. Mediante este documento invito al lector a explorar el contenido completo de la investigación para conocer más sobre cómo se llegó a este descubrimiento y las implicaciones que tiene para mejorar la enseñanza de la lectoescritura en el aula.

Caracterización

La institución etnoeducativa Katanamana sede Waimpletu, ubicada en la zona rural del municipio de Uribia, en el departamento de La Guajira, se dedica a atender a estudiantes de grado 1, en su mayoría pertenecientes a la etnia wayuu. Esta sede educativa implementa diversas estrategias con el objetivo de mejorar la calidad educativa que estos niños y niñas necesitan y merecen. La comunidad que conforma esta institución presenta una estructura social matrilineal organizada en clanes. La mayoría de las familias son hablantes de wayuunaiki como lengua materna, y han aprendido español como segunda lengua a lo largo de su proceso formativo.

Sin embargo, la población estudiantil proviene de contextos de bajos recursos, lo que limita su acceso a materiales educativos y afecta el apoyo que pueden recibir en casa, ya que muchos padres son analfabetas. El grupo de estudiantes está compuesto por niños y niñas de 6 a 7 años que cursan el grado 1°. Esta diversidad etaria implica atender a estudiantes en distintas etapas de aprendizaje. Muchos presentan dificultades en lectoescritura, específicamente en la asignatura de lenguaje, lo que impacta negativamente en su capacidad para realizar actividades académicas y se traduce en bajos rendimientos.

Para abordar estas dificultades, es fundamental fomentar el hábito de lectura entre los estudiantes, ya que necesitan reforzar las habilidades de leer y escribir en español. El desarrollo de estas habilidades no solo estimula el crecimiento del lenguaje y enriquece el vocabulario, sino que también promueve la imaginación, la creatividad y habilidades de concentración. Sin embargo, el entorno presenta limitaciones significativas debido a la escasez de materiales de apoyo. Esto dificulta el fortalecimiento constante de sus habilidades de expresión escrita y comunicación efectiva. Es esencial llevar a cabo este proceso de manera lúdica para motivar a los niños y niñas a participar activamente en su aprendizaje. Por lo tanto, es crucial desarrollar

estrategias innovadoras y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes para mejorar sus competencias educativas y contribuir al desarrollo integral de la comunidad wayuu.

Los factores contextuales que influyen en el aprendizaje de los estudiantes de la institución etnoeducativa Katanamana son diversos y complejos. En primer lugar, las condiciones sociales y económicas de la comunidad impactan significativamente las oportunidades educativas. La mayoría de las familias viven en situación de pobreza, lo que limita su acceso a recursos básicos y materiales educativos necesarios para el desarrollo académico de los niños y niñas. Además, el alto índice de analfabetismo entre los padres dificulta el apoyo que pueden brindar a sus hijos en sus tareas escolares, generando una brecha en el proceso de aprendizaje. Las características culturales de la comunidad wayuu también juegan un papel importante; aunque la lengua materna wayuunaiki es un elemento enriquecedor, la falta de recursos en español puede obstaculizar la adquisición de habilidades en esta segunda lengua. Asimismo, el entorno comunitario presenta limitaciones en infraestructura y servicios básicos, lo que afecta la asistencia regular a la escuela y la motivación por parte de los estudiantes para participar activamente en su educación. Estas condiciones crean un contexto desafiante que requiere estrategias específicas para promover un aprendizaje significativo y equitativo.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes han demostrado un desempeño destacado en su aprendizaje, evidenciando una participación activa y colaboración en grupo, a pesar de las limitaciones en materiales didácticos. Su resiliencia y creatividad al utilizar recursos del entorno reflejan un fuerte potencial para el aprendizaje. Con el apoyo y los recursos adecuados, estos estudiantes pueden desarrollar aún más sus habilidades, lo cual les permitirá mejorar y adquirir capacidades de lectoescritura de manera efectiva. Por ello se sugiere implementar actividades lúdicas como juegos de palabras, lecturas interactivas, dramatizaciones de cuentos y actividades artísticas. Estas actividades no solo mejoran las habilidades de lectoescritura, sino que también hacen que el proceso de aprendizaje sea placentero, lo cual es fundamental para desarrollar una amplia gama de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Al analizar las estrategias pedagógicas implementadas hasta ahora, se observa que algunas han despertado interés de los niños y niñas. Actividades como rimas, canciones ayudan a familiarizarlos con los sonidos, mientras que los cuentos con títeres capturan su atención y estimulan la imaginación, las lecturas en voz alta a través de kamishibai permiten a los educandos conocer historias y ampliar su vocabulario al estar expuesto a nuevas palabras. Además, los dibujos relacionados con las historias ayudan a los estudiantes a hacer conexiones entre el texto y las imágenes. Los trabalenguas fortalecen las habilidades necesarias para la lectura. A pesar del interés generado por algunas actividades lúdicas hay aspectos que no cumplen con las expectativas. La falta de materiales adecuados o atractivos limita la efectividad de las actividades. Sin embargo, se ha observado que aquellas que fomentan la colaboración entre los estudiantes, como juegos en grupo y dinámicas interactivas, son efectivas para captar su atención y motivación. Es crucial reflexionar sobre los métodos actuales para identificar qué

funciona y qué no. Las estrategias que incorporan el juego y la interacción social son prometedoras y deben ser priorizadas. No obstante, es fundamental también abordar las limitaciones en recursos, buscando alternativas creativas o colaboraciones con la comunidad para enriquecer el entorno educativo.

Además, surge el interés por implementar actividades lúdicas para fortalecer el proceso de lectoescritura en casa. Estas estrategias pueden fomentar el interés en la lectura mediante materiales atractivos de diversos géneros literarios que contribuyan a tener una mayor conexión con los estudiantes. Se propone utilizar grupos de discusión para fomentar la expresión de opiniones y emociones sobre las lecturas, promoviendo no solo la lectoescritura, sino también habilidades socioemocionales. Un sistema de retroalimentación constante podría enriquecer la experiencia educativa y aumentar la confianza en las habilidades comunicativas, convirtiendo la mediación del aprendizaje en un espacio colaborativo que fomente el interés genuino por la lectura.

Uno de los principales desafíos para implementar esta propuesta es la falta de acceso a materiales didácticos adecuados. Es necesario adaptar las estrategias pedagógicas a las realidades del grupo de estudiantes de grado 1 pertenecientes a una sede educativa rural del municipio de Uribia, quienes presentan dificultades en lectoescritura. Aunque los estudiantes pueden tener un conocimiento básico sobre la lectura y la escritura, a menudo carecen de las habilidades necesarias para comprender textos más complejos y expresar sus ideas con claridad. Además, es posible que no estén familiarizados con diferentes géneros literarios o técnicas narrativas que podrían enriquecer su aprendizaje y expandir su visión literaria.

Además, es crucial que adquieran actividades específicas para mejorar su comprensión lectora. Fomentar la confianza en su capacidad para escribir y comunicarse efectivamente es un

objetivo fundamental. Esto no solo implica dominar el lenguaje, sino también desarrollar habilidades críticas y creativas que les permitan conectar sus experiencias personales con el contenido literario. Esta propuesta busca abordar estos desafíos clave para mejorar el proceso educativo e impulsar el interés por la lectura y escritura entre los estudiantes. Se anticipa la formulación de una pregunta de investigación que guiará el desarrollo posterior de este estudio, con el fin de establecer un marco efectivo que apoye el crecimiento integral de los estudiantes en sus habilidades comunicativas.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el proceso de lectoescritura en estudiantes de grado primero en la Institución Katanamana - sede Waimpletu (Uribe) a través de actividades lúdicas durante el segundo período del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el proceso de lectoescritura en estudiantes de grado primero en la Institución Katanamana - sede Waimpletu (Uribia) mediante actividades lúdicas durante el segundo período del 2025

Objetivos Específicos

Diseñar propuesta didáctica a través de actividades lúdicas que fortalezcan el proceso de lectoescritura de los estudiantes de grado primero

Implementar actividades que fortalezcan el proceso de lectoescritura en los estudiantes del grado primero a través de actividades lúdicas

Analizar el impacto de la implementación de las actividades lúdicas en los estudiantes de grado primero en la sede Waimpletu a partir de técnicas amigables

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Estos conceptos son fundamentales para entender como se interrelacionan en el contexto educativo y como afectan el proceso de aprendizaje en materia de lectoescritura. Cabe resaltar que su correcta aplicación puede contribuir significativamente el desarrollo integral de los estudiantes de grado primero. Las palabras claves que a continuación se definen son: lectoescritura, actividades lúdicas, lectura, enseñanza de lectura.

Lectoescritura

La lectoescritura es fundamental que estimula la creatividad y la imaginación en los niños y niñas. La lectoescritura no solo es crucial para el aprendizaje académico, sino que también contribuye al desarrollo integral del niño promoviendo habilidades sociales y emocionales.

En relación con la lectoescritura Salazar (2023), señala lo siguiente:

Se puede mencionar que la lectoescritura es una atractiva herramienta que provoca la creatividad e imaginación de los niños y niñas porque les da la oportunidad de leer historias o crearlas, lo cual habla de una capacidad cognoscitiva que les admite ir madurando diversas áreas de comprensión que perdurarán por el resto de su vida en medida de su constante ejercitación (p.4).

Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son aquellas propuestas que involucran el juego como herramienta principal para el aprendizaje y desarrollo de habilidades. Estas actividades fomentan la participación activa, la creatividad y la interacción social, permitiendo a los participantes explorar conceptos de manera divertida y motivadora. Se utilizan en diversos contextos educativos y recreativos, y son especialmente efectivas en la enseñanza de niños y niñas, ya que facilitan el aprendizaje a través de la experiencia y el disfrute.

Según las palabras de Venegas et al. (2021), sostiene que las actividades lúdicas deben tener como objetivo maximizar la diversión, la relajación y la risa espontánea. Es decir, los juegos intentan descubrir el origen de las emociones que a veces son retenidas por el formalismo rutinario, serio y poco dispuesto a socavar el plan impuesto. (p.503)

Lectura

La lectura es el proceso de interpretar y comprender símbolos escritos, permitiendo el acceso a información, ideas y emociones a través de textos. Es fundamental fomentar la lectura desde temprana edad porque permite el desarrollo cognitivo, estimulando el pensamiento crítico, la concentración y la memoria. Además, desarrolla las habilidades lingüísticas dado que mejora el vocabulario, la gramática y las habilidades de comunicación. También Fomenta la creatividad y la imaginación al permitir que los niños exploren diferentes mundos e ideas. La lectura es una base para el aprendizaje siendo un aspecto esencial en todas las áreas del conocimiento, sirviendo como fundamento para el aprendizaje en diversas disciplinas. Iniciar este hábito desde pequeños contribuye a formar lectores competentes y apasionados por el conocimiento a lo largo de su vida. Según Cajamarca (2023):

La lectura es un acto social que puede ser realizado en diferentes espacios físicos, momentos del día o situaciones. Además, estimula el desarrollo cognitivo y el pensamiento crítico. Por ello, se considera fundamental desarrollarla desde los primeros años de la escuela, cuando los niños y niñas pueden adquirir rápidamente diferentes conocimientos, habilidades y destrezas que fortalezcan su desarrollo cognitivo y emocional (p.32).

Enseñanza de Lectura

La enseñanza de la lectura es el proceso educativo mediante el cual se instruye a los estudiantes en las habilidades necesarias para decodificar y comprender textos escritos. Este proceso incluye la enseñanza de la fonética, el reconocimiento de palabras, la fluidez lectora y la

comprensión lectora. Su objetivo es equipar a los alumnos con las herramientas necesarias para que puedan interpretar y disfrutar de la lectura, fomentando así su desarrollo académico y personal. Una enseñanza efectiva de la lectura promueve un amor por los libros y una habilidad crítica que es esencial en todos los aspectos del aprendizaje. Santamaria & Vega (2022) afirma:

La enseñanza de la lectura es una tarea particularmente compleja, enseñar a leer y mejorar las destrezas lectoras del niño requiere una profunda comprensión sobre el proceso de desarrollo y un sólido conocimiento de la teoría y la práctica de la didáctica, incluyendo los métodos de enseñanza, el manejo de la clase y el conocimiento de los materiales apropiados. Además, es importante que los docentes se mantengan al día en las investigaciones relacionadas con las técnicas eficaces de enseñanza (p.480).

Kamishibai

El Kamishibai es una herramienta que se utiliza para compartir narraciones orales además se usa imágenes para contar historias, donde la voz del narrador es clave, su entonación, pausas y cambios de voz dan vida a la historia, las imágenes secuenciales se diseñan para ver el orden específico de la narración, a través de dicho herramienta se fomenta el amor por la lectura y la narración, desarrollando la imaginación y creatividad permitiéndoles a los estudiantes mejorar la escucha y la atención.

Referentes Teóricos

Importancia de la Lúdica en el Aprendizaje

La lúdica es una herramienta fundamental para el aprendizaje en los niños y niñas, ya que permite explorar conceptos en un ambiente seguro y divertido. Su aplicación en el proceso incorporando juegos relacionados con letras, palabras y cuentos puede hacer que la experiencia de aprender a leer y escribir sea más atractiva y efectiva. Arroyo (2024) indica que:

Estas tendencias pedagógicas sobre la importancia de la lúdica en los procesos de enseñanza han transitado por etapas de perfeccionamiento y desarrollo, teniendo en cuenta principios pedagógicos de autores como Piaget y Vygotsky, quienes reconocen el juego como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo y social de los niños. El juego permite asimilar y acomodar nuevos conocimientos, adaptarse al entorno y desarrollar el pensamiento abstracto y la regulación emocional. En conjunto, estas teorías promueven un enfoque educativo que valora el aprendizaje activo, la creatividad y la interacción social, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo. (p.25)

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que la lúdica representa una actitud de disfrute y bienestar que permite al individuo salir de la rutina y generar conocimientos a través del juego y la colaboración. Durante las actividades lúdicas, los niños pueden expresarse con libertad, lo que les ayuda a desarrollar su pensamiento, adquirir conocimientos, recordar con mayor facilidad, fortalecer su personalidad y aumentar su autoestima. Todo esto los prepara para enfrentar diversas situaciones en la vida y en su entorno. (Herrera & Fernandez,2022, p.3)

Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky enfatiza la influencia del contexto social y cultural en el aprendizaje. La interacción con otros (padres, maestros y compañeros) es fundamental para el desarrollo cognitivo. Cabe resaltar que la lectoescritura puede potenciarse mediante la colaboración y el apoyo social. Actividades grupales y el uso de materiales relevantes para los niños y niñas pueden mejorar su motivación e interés por leer y escribir. Según Arroyo (2024):

Desde la concepción teórica de Vygotsky, se deduce que la relación entre la lúdica, la didáctica de la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura es parte del contexto sociocultural del niño. Mientras que las actividades lúdicas que realiza, como el juego, le permiten proyectar su creatividad y crecer social e individualmente, generando un estado de motivación hacia el aprendizaje de la lectura, lo cual da la posibilidad de reconstruir ideas y desarrollar el conocimiento a través del intercambio que establece con otros niños en actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje de diferentes textos. (p.27)

La teoría sociocultural Según (Vygotsky,1978, como se citó en Zapata et al.,2025, p.97),

Subraya la importancia del contexto social y las interacciones en el desarrollo de habilidades comunicativas. Vygotsky considera que el aprendizaje es un proceso social donde el lenguaje juega un papel crucial. La motivación hacia la lectoescritura se fortalece en entornos colaborativos donde los estudiantes interactúan y comparten experiencias.

Teoría Cognitiva

Según la teoría de Jean Piaget sobre el desarrollo cognitivo es fundamental para comprender como los niños y niñas aprenden a leer y escribir, entendiendo que se produce a través de una serie de etapas que reflejan la evolución del pensamiento y la comprensión del mundo.

La teoría cognitiva de Piaget (1981) proporciona una visión estructural sobre cómo los niños construyen su conocimiento a través de etapas de desarrollo. En segundo año de básica, los estudiantes están en la etapa de operaciones concretas, avanzando hacia operaciones formales, lo cual implica una creciente capacidad para manejar símbolos abstractos y realizar inferencias. Alinear las estrategias de enseñanza de lectoescritura con estas etapas de desarrollo cognitivo asegura que las actividades sean tanto accesibles como desafiantes, fomentando un interés sostenido y la motivación para aprender. (Zapata et al.,2025, p.98).

Referentes Técnicos

La propuesta está basada en referentes técnicos que menciona lo esencial que es la lúdica para el desarrollo de experiencias significativas con los niños y niñas, donde el juego y la literatura se reconoce como una herramienta primordial para el desarrollo integral de los estudiantes. Según MEN (2014) “El juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos” (p.15).

Así mismo, la UNESCO aporta un enfoque global sobre educación inclusiva y sostenible que aporta valiosas directrices para la implementación de estrategias efectivas en el aula. Por otro lado, el documento de actividades rectoras del Ministerio Educación Nacional sirve como un referente técnico clave al proporcionar un marco conceptual y estrategias pedagógicas específicas que fomentan el desarrollo integral del estudiante, lo cual es esencial para implementar programas educativos efectivos en lectoescritura.

El PNLEO la Política Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad que guían nuestras estrategias en el fomento de habilidades lectoras. En el artículo 5 establece los fines de la educación en Colombia, que incluyen el desarrollo integral del estudiante y la formación en valores, además de la adquisición de competencias comunicativas, lo que abarca la lectura y escritura.

Referentes Legales

Para respaldar esta propuesta educativa, se consideran referentes legales la Ley General de Educación de 1994 y la constitución política de Colombia.

Ley General de Educación (Ley 115,1994, art. 21)

Establece principios rectores del sistema educativo colombiano:

Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria: c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura (p.29)

Referentes Éticos

En este apartado se menciona los referentes éticos fundamentales, el consentimiento informado en la propuesta, no solo permite actuar éticamente, sino que también a través de ella se fomenta un ambiente de confianza y respeto entre docente, estudiantes y familias. Cabe resaltar que su implementación puede mejorar la disposición de los estudiantes para participar activamente y beneficiarse del proceso de aprendizaje.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio empleará un enfoque metodológico cualitativo. Se utilizará un diseño de investigación etnográfico que no solo permitirá obtener una visión profunda del proceso de aprendizaje de la lectoescritura, sino que también fomentará un ambiente participativo y reflexivo para docente y estudiantes. La investigación se centrará en el fortalecimiento del proceso de lectoescritura en estudiantes de primer grado, utilizando actividades lúdicas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis será cada estudiante del grado primero de la Institución Etnoeducativa Katanamana, sede Waimpletu (Uribia). El análisis se enfocará en el progreso individual de cada estudiante en las habilidades de lectoescritura, así como en las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación con las actividades lúdicas implementadas.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos se seleccionarán técnicas adecuadas que permitan obtener información relevante y significativa, garantizando que estén alineadas con los objetivos específicos del estudio. A continuación, se describen las técnicas que se utilizarán para cada objetivo:

Objetivo 1 Diseñar Propuesta Didáctica a través de Actividades Lúdicas que Fortalezcan el Proceso de Lectoescritura de los Estudiantes de Grado Primero

Observación Sistemática. Se llevará a cabo una observación directa y estructurada durante las actividades lúdicas. Se registrarán los comportamientos, niveles de participación y desempeño de los estudiantes en diversas tareas relacionadas con la lectoescritura. Esta técnica

permitirá identificar patrones en el comportamiento de los estudiantes y evaluar su compromiso con las actividades propuestas.

Objetivo 2 Implementar Actividades que Fortalezcan el Proceso de Lectoescritura en los Estudiantes del Grado primero a través de Actividades Lúdicas.

Implementación de actividades y entrevistas semiestructurada: Se realizarán entrevistas con estudiantes, docentes y padres de familia para recopilar información cualitativa sobre sus experiencias y percepciones respecto a las actividades lúdicas implementadas. Estas entrevistas se llevarán a cabo utilizando un enfoque amigable y adaptado a la edad de los estudiantes, facilitando así una comunicación abierta y sincera. Las preguntas estarán diseñadas para explorar cómo estas actividades han influido en el interés y la motivación hacia la lectoescritura.

Objetivo 3 Analizar el Impacto de la Implementación de las Actividades Lúdicas en los Estudiantes de Grado primero en la Sede Waimpletu a partir de Técnicas Amigables

Análisis de documentos: Se revisarán los registros escritos y materiales producidos por los estudiantes durante las actividades lúdicas, así como cualquier otro documento relevante, como informes de progreso o evaluaciones previas. Esta técnica proporcionará datos cualitativos sobre la participación activa y el progreso individual en el proceso de lectoescritura. Además, se podrán identificar áreas específicas donde los estudiantes han mejorado o enfrentado desafíos.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de los datos se utilizarán las siguientes categorías alineadas con las técnicas de recolección seleccionadas para cada objetivo:

Categoría 1 Habilidades de Lectoescritura

Esta categoría se enfocará en analizar el progreso de los estudiantes en las habilidades de lectura y escritura. Se utilizarán los datos cualitativos obtenidos a través de la observación

sistemática, donde se registrarán comportamientos y desempeños específicos en las actividades lúdicas. Esta información permitirá identificar áreas de mejora y avance en las competencias lectoras y escritoras.

Categoría 2 Participación en las Actividades

En esta categoría se analizará la participación activa de los estudiantes en las actividades lúdicas. Se emplearán los datos obtenidos tanto de la observación sistemática como de los registros en el diario de campo. Esto permitirá evaluar no solo la cantidad de participación, sino también la calidad del compromiso mostrado por los estudiantes durante las actividades.

Categoría 3 Percepciones y Experiencias

Esta categoría se dedicará a estudiar las percepciones y experiencias compartidas por estudiantes, docentes y padres de familia en relación con las actividades lúdicas. Se utilizarán los datos cualitativos recogidos a través de las entrevistas semiestructuradas. Esta información será fundamental para comprender cómo estas actividades han influido en la motivación y el interés por la lectoescritura.

Categoría 4 Impacto de las Actividades Lúdicas

En esta categoría se integrarán los hallazgos de las tres categorías anteriores para evaluar el impacto general que han tenido las actividades lúdicas en el fortalecimiento del proceso de lectoescritura. Se considerarán tanto los avances observados en habilidades específicas como las percepciones recogidas, permitiendo una visión holística del efecto que estas actividades han tenido sobre los estudiantes.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

La propuesta pedagógica implementada con los estudiantes de grado 1 en la sede Waimpletu de la institución Katanamana se fundamentó en instrumentos diseñados específicamente para este propósito. El acercamiento de la población a la variable de estudio se llevó a cabo mediante observaciones que permitieron explorar la relación de los estudiantes con las actividades lúdicas propuestas.

Durante esta fase exploratoria, se evidenció una interacción activa y entusiasta por parte de muchos estudiantes en las actividades lúdicas. Los niños mostraron un notable interés y energía al participar en diversas experiencias pedagógicas, lo que sugiere una conexión positiva con el enfoque lúdico del aprendizaje. Por ejemplo, al realizar juegos de palabras y actividades creativas, varios niños se mostraron motivados y disfrutaron del proceso, lo que indica que estas dinámicas pueden ser efectivas para fomentar su participación.

Sin embargo, también se observó cierta resistencia por parte de algunos estudiantes a involucrarse plenamente en las actividades. Este comportamiento podría atribuirse a su familiaridad con un ambiente de aprendizaje más estructurado y tradicional, limitando así su disposición para participar en enfoques más abiertos y creativos. Además, el nivel de desempeño en las actividades mostró poca variabilidad, dado que algunos estudiantes no han desarrollado aun las habilidades necesarias para realizar las actividades. Por lo tanto, se sugiere la necesidad de implementar estrategias adecuadas para despertar un mayor interés y compromiso entre los estudiantes.

Otro factor relevante identificado durante las observaciones fue la escasez de libros adecuados para la edad y el grado dentro del escenario pedagógico. Esta falta de recursos limitó

las oportunidades para enriquecer el proceso educativo. En respuesta a estas dificultades, se desarrollaron diversas actividades enfocadas en mejorar las habilidades de lectoescritura a través del juego. Entre las estrategias implementadas se incluyen trabalenguas, postales creativas, narración de historias mediante kamishibai, cuentos contados con títeres y momentos dedicados a lecturas utilizando libros ilustrados.

Estas iniciativas no solo buscan abordar las dificultades en el proceso de lectoescritura, sino también crear un ambiente más atractivo y estimulante para los estudiantes. A través de estas experiencias lúdicas, se espera fomentar un mayor interés por la lectura y mejorar el desempeño académico en el área.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se realizaron diversas actividades lúdicas para evaluar cómo la variable de la lúdica influye en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los participantes. Los siguientes resultados fueron significativos:

Habilidades Cognitivas

Se evidenció atención, concentración, memoria y creatividad. No obstante, algunos estudiantes mostraron dificultades en memoria y comprensión durante actividades como trabalenguas.

Habilidades Lingüísticas

Los estudiantes se comunicaban y expresaban emociones, aunque algunos tuvieron problemas al inventar historias con máscaras y títeres. También hubo dificultades en la escritura de palabras y en la pronunciación durante la lectura.

Las experiencias pedagógicas demostraron ser adecuadas e innovadoras para fortalecer las habilidades de lectoescritura en primer grado. A continuación, se detallan las actividades realizadas:

Primera Experiencia "Fortaleciendo mis Habilidades de Lectoescritura"

Se implementaron actividades lúdicas con rimas para ayudar a los estudiantes a reconocer sonidos de palabras. Historias contadas por video y momentos de lectura con material reciclado generaron gran interés y mantuvieron su atención. Las actividades favorecieron el desarrollo de habilidades para identificar letras y mejorar la escritura.

Segunda Experiencia "Practicando Trabalenguas Aprendo Fonemas y Lecturas"

El objetivo fue fomentar rapidez y precisión en la lectura a través de trabalenguas. Aunque algunos estudiantes tuvieron dificultades para pronunciar, mostraron interés. El juego "Alcanzando estrellas" promovió una participación activa y contribuyó a memorizar algunos trabalenguas.

Tercera Experiencia "Me Divierto con la Manipulación de Títeres"

Esta actividad buscó fomentar expresión, escucha y comprensión mediante el uso de títeres. Los estudiantes mejoraron su pronunciación y vocabulario al narrar historias. Se observó buena interacción grupal, aunque algunos tuvieron dificultades para inventar relatos con los títeres.

Identificación de Variaciones

Este estudio analiza el impacto de la intervención para fortalecer el proceso de lectoescritura implementado en un aula de primer grado. El objetivo es identificar las variaciones en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes antes y después de la intervención.

Se implemento actividades lúdicas de lectoescritura, observaciones en el aula y entrevistas mediante técnicas amigables con los estudiantes y los padres de familia. Se realizaron observaciones iniciales al inicio de la intervención y una técnica amigable al finalizar el proceso.

Análisis Comparativo

En la observación Inicial. Pocos estudiantes podían reconocer letras y sonido básicos.

Fueron pocos los estudiantes que podían escribir algunas palabras correctamente.

Algunos expresaron que no disfrutaban leer.

Datos Posteriores a la Intervención. Al finalizar la intervención con los estudiantes podía reconocer letras y sonidos básicos, la mayoría se motivaron a escribir y leer palabras.

La mayoría disfrutaron más la lectura y participar activamente en las actividades lúdicas

Descripción de Cambios Observados

Antes de la intervención, muchos estudiantes mostraban desinterés por la lectura.

Después, se observó que la mayoría disfrutaron leer cuentos y participaron en actividades lúdicas relacionadas con la lectura, disfrutaron de los cuentos ilustrados debido que es adecuado para la edad de ellos.

Comportamientos

En las actividades iniciales, la cantidad de palabras leídas por estudiante era muy pocas por actividad. Tras la intervención, aumentó la cantidad de palabras, mostrando una mejora notable en su capacidad para escribir y leer. Se hizo una actividad donde se grabó un audio con

celular mientras leen los estudiantes uno por uno, con esto se tuvo la información de que los estudiantes leían entre 10 y 15 palabras por minutos, después de la implementación de las experiencias pedagógicas se evidenció una mejoría alcanzando la mayoría una cantidad de 20 a 25 palabras por minutos.

Conclusiones

Los resultados indican que la intervención en el proceso de lectoescritura tuvo un impacto significativo en las habilidades de lectoescritura. Las variaciones observadas reflejan no solo mejoras en las competencias académicas, sino también un cambio positivo en las actitudes hacia la lectura y la escritura. Los padres de familia manifiestan haber visto en ellos un cambio muy significativo debido que en sus casas leen las indicaciones de lo que ellos compran en el hogar.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta propuesta pedagógica sobre la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de lectoescritura en primer grado han revelado cambios significativos en las habilidades de los estudiantes, permitiéndoles tener mayor participación en cada una de las actividades. En consonancia con los objetivos planteados, se observa un avance considerable en la comprensión lectora y la expresión escrita. Este análisis se enfocará en discutir estos hallazgos, resaltando la importancia de la variable introducida como fundamental para despertar el interés en este proceso y su impacto en el aspecto ontológico de los participantes.

Inicialmente, la relación de los estudiantes con la lectoescritura era limitada, con muchas dificultades para reconocer letras, formar palabras y poder leer palabras sencillas. Las expectativas iniciales planteaban que los estudiantes presentarían resistencia a estas actividades, sin embargo, se observó una sorpresa positiva, muchos mostraron curiosidad e interés desde el inicio. Esto confirma la hipótesis de que un enfoque lúdico puede facilitar el acercamiento a la lectura y escritura debido a esto se diseñó actividades lúdicas encaminadas a las dificultades evidenciadas en el escenario.

Durante la fase de experimentación, se evidenció que las estrategias implementadas, como juegos y dinámicas grupales, influyeron notablemente en el aprendizaje. Los estudiantes no solo mejoraron sus habilidades lingüísticas, comunicativas, sino que también mostraron un aumento en la confianza al participar. Relacionando estos resultados con teorías educativas sobre el aprendizaje activo, se puede afirmar que las metodologías utilizadas fueron pertinentes y efectivas ya que generó un impacto significativo. Durante el desarrollo de las actividades logré interpretar la importancia de la lúdica para el desarrollo integral del estudiante. Como afirma

(Arroyo, 2024), quien presenta una visión general sobre la importancia de la lúdica en la educación, apoyado de las teorías de Piaget y Vygotsky, se basa en las reconocidas teorías del desarrollo cognitivo de Piaget y la sociocultural de Vygotsky, lo que proporciona una base sólida y respetada en el campo de la educación. Ambas teorías enfatizan la importancia del juego y la actividad para el aprendizaje. Además, se enfoca en el desarrollo integral, lo cual destaca que la lúdica no solo promueve el desarrollo cognitivo, sino también el social y emocional, lo cual es crucial para una educación integral. La mención de la regulación emocional es particularmente importante, ya que se relaciona con la capacidad de los niños para gestionar sus emociones y aprender de manera efectiva.

La intervención implementada generó cambios significativos en la percepción de los estudiantes sobre sus habilidades lectoras y escritoras. Una evaluación final, realizada a través de una técnica amigable, reveló que la mayoría se sentía más segura al leer y escribir, disfrutando de la participación activa en las actividades y destacando el aprendizaje de nuevos conocimientos. Esta transformación ontológica muestra una identificación creciente con su rol como aprendices activos. El impacto positivo se extendió al hogar, según reportaron los padres de familia en entrevistas. Estos observaron mejoras en la lectoescritura de sus hijos, quienes, por ejemplo, intentaban leer etiquetas de productos, identificar fechas de vencimiento y relacionar letras con sonidos del entorno. Estos resultados resaltan la importancia de estrategias lúdicas en las instituciones educativas para abordar las dificultades en lectoescritura, fortaleciendo el desarrollo cognitivo y las capacidades de aprendizaje. Como lo señala Salazar (2023), la lectoescritura estimula la creatividad e imaginación, potenciando el desarrollo cognitivo y la comprensión en diversas áreas, con beneficios que perduran a lo largo de la vida a través de la práctica constante.

Al comparar estos hallazgos con estudios previos que analizan metodologías similares en educación básica, se evidencia una notable coincidencia en la efectividad del aprendizaje lúdico. Por ejemplo, un estudio sobre la "Motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes" realizado por Santamaría y Vega (2022) indica que "La mayoría de los discentes consideran que, cuando el profesor/a les estimula hacia la lectura, aprenden más rápido", lo que resalta cómo la motivación influye positivamente en la lectura (p. 491).

Asimismo, las investigaciones de Arroyo (2024) y Venegas et al., (2021) concluyen que las actividades lúdicas generan cambios significativos en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, convirtiéndose en herramientas cruciales para mejorar la enseñanza.

Sin embargo, algunos estudios sugieren que el impacto podría ser aún mayor si se integran tecnologías digitales. Esta perspectiva invita a reflexionar sobre cómo las herramientas contemporáneas pueden enriquecer aún más el proceso educativo. Según Soledad et al. (2025), el uso de las TIC resulta favorable para la enseñanza de la lectoescritura, ya que permite a los estudiantes no solo centrarse en cuadernos, sino también desarrollar actividades utilizando recursos digitales.

Entre las limitaciones del presente estudio, se destaca el tamaño reducido de la muestra, ya que la intervención se realizó en un período corto y no fue posible llevar a cabo entrevistas con la mayoría de los padres de familia. Además, el tiempo limitado para implementar las estrategias puede haber influido en los resultados; con más tiempo, los estudiantes podrían haber disfrutado más de su participación, aunque las actividades desarrolladas fueron escasas. Estos factores podrían haber impactado en los resultados obtenidos.

Para futuras investigaciones, sería recomendable ampliar el número de participantes y extender el tiempo destinado a cada actividad, lo que permitiría obtener datos más sólidos y

significativos. Asimismo, durante la intervención para el desarrollo del ejercicio práctico se presentó una barrera adicional: la sede educativa estaba ocupada con actividades de semana cultural, lo que limitó la disponibilidad de los estudiantes.

Los resultados indican que la incorporación de actividades lúdicas en el aula puede ser fundamental para mejorar las habilidades de lectoescritura desde una edad temprana. Esto tiene implicaciones prácticas importantes para docentes, quienes podrían diseñar currículos más flexibles, inclusivos y dinámicos que promuevan un aprendizaje activo.

Considero que he dejado una huella a través de la implementación de actividades lúdicas, abordando una de las problemáticas más evidentes en el entorno educativo. Los estudiantes expresaron que disfrutaron de las actividades y preguntaron cuándo se realizarían otras similares. Además, la docente encargada del grupo se mostró muy interesada, solicitando que le proporcionaran los materiales de apoyo utilizados, ya que estaban alineados con las necesidades e intereses de los estudiantes.

En conclusión, esta investigación ha evidenciado que las actividades lúdicas tienen un impacto transformador en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de primer grado. Es fundamental sensibilizar a los educadores sobre la relevancia de estas metodologías para abordar las problemáticas más comunes que afectan el proceso de aprendizaje, siendo la lectoescritura un pilar esencial en el desarrollo académico a lo largo de diversas asignaturas. Por ello, es crucial prestar atención a la necesidad de ofrecer a los estudiantes una educación de calidad que promueva su desarrollo integral desde las primeras etapas educativas.

La implementación de nuevas y atractivas actividades lúdicas puede ser clave para mejorar las habilidades de lectoescritura en niños y niñas de la institución. A partir de estos hallazgos, surgen interrogantes adicionales sobre cómo los distintos contextos culturales pueden

influir en este proceso. Se sugiere que futuras investigaciones exploren enfoques multidimensionales, incluyendo el uso de tecnologías digitales, para seguir enriqueciendo el aprendizaje en este ámbito. Durante el desarrollo de diversas actividades, se emplearon dispositivos como celulares y portátiles para visualizar videos de historias y grabar la voz de los estudiantes mientras leen palabras o textos sencillos. A través de estas dinámicas, se evidenció que los estudiantes muestran un gran interés en trabajar y desarrollar actividades que incorporen el uso de la tecnología. A partir de los resultados obtenidos, surge una nueva pregunta:

¿Cómo se puede fortalecer el proceso de lectoescritura en estudiantes de primer grado en la Institución Katanamana - sede Waimpletu (Uribia) mediante el uso de la tecnología durante el segundo período del 2025?

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación ha evidenciado que la implementación de actividades lúdicas en el aula de primer grado ha mejorado significativamente las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Los resultados obtenidos respondieron a los objetivos planteados, mostrando que el aprendizaje a través de la lúdica no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también facilita la adquisición de competencias lingüísticas esenciales. Esto confirma nuestra pregunta de investigación sobre el impacto positivo de las metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De igual manera a través de esta investigación, se movilizó el aspecto ontológico al comprender cómo las experiencias lúdicas transforman la percepción y actitud de los estudiantes hacia la lectura y escritura. Se logró un avance notable en la unidad de análisis, que son los estudiantes, quienes mostraron un mayor interés y participación activa en las actividades propuestas, lo que sugiere un cambio positivo en su relación con el aprendizaje, lo cual fue logrado a través del desarrollo de cada una de las actividades lúdicas que se implementó.

La variable utilizada, es decir, las actividades lúdicas, tuvo un impacto significativo en la población estudiada. Los logros evidenciados incluyen una mejora en la motivación y en las habilidades básicas de lectoescritura. Sin embargo, algunos aspectos menos efectivos fueron la limitada duración de las intervenciones y el tamaño reducido de la muestra, lo que puede haber restringido la generalización de los resultados.

Los resultados del estudio contribuyen a la literatura existente al confirmar la efectividad del aprendizaje lúdico en la educación básica. Además, se aportan nuevas perspectivas metodológicas que pueden ser útiles para futuras investigaciones sobre el tema, especialmente al considerar cómo integrar tecnologías digitales para enriquecer aún más el proceso educativo,

dado que se utilizó portátil y celular para el desarrollo de algunas actividades y fue muy interesante para los estudiantes trabajar con dicha herramienta.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes de la sede educativa implementar estrategias más amplias y variadas de actividades lúdicas en el currículo, asegurando que se integren regularmente en las clases de lectoescritura. Esto podría incluir juegos interactivos, narración creativa y dinámicas grupales que fomenten un ambiente de aprendizaje activo y participativo.

Así mismo para obtener una visión más completa del fenómeno estudiado, se sugiere explorar ajustes metodológicos como incluir un mayor número de participantes y extender el tiempo dedicado a las actividades lúdicas. Asimismo, sería interesante investigar el efecto de variables adicionales como el uso de tecnologías digitales o la diversidad cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- Arroyo Bula, J. (2024). Actividades Lúdico - Didáctico en El Proceso De Enseñanza De La Lectoescritura Para El Desarrollo De Competencias Lingüísticas. *Ciencia y Educación (2707-3378)*, 5, 19–31.
- Cajamarca, Á. (2023). La lectura recreativa como origen y finalidad del hábito de leer. *Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, (20), 23-33.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8874513>
- Fabiana, E. F., & Jisson Oswaldo Vega Intriago, J. O. V. I. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 476–493.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1641>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación inicial
https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Ley 115/1994, de 8 de febrero. *Por la cual se expide la ley General de Educación*. (1994).
Editorial Centauros S.A.S.2016, 19-939.
- Salazar Carpio, S. S. (2023). *La lectoescritura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Miguel Suarez Seminario 2022* (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2023).
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13747>
- Soledad, M., Alfonso, N. E., & Cucunuba, Y. (2025). Juegos interactivos digitales: una estrategia de lectoescritura para preescolar. *Revista Espacios*, 46(2), 328–341. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.48082/espacios-a25v46n02p25>

Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Cóndor, G. (2021).

Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica.

Zapata Lozano, L. M., Chacón Maldonado, M. R., & Sánchez Andrade, V. J. (2025). Estrategia

didáctica para la motivación a la lectoescritura en segundo año de básica de la Unidad Educativa Río Cenepa. *Sinergia Académica*, 8(1), 95–127.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ammontielk_unadvirtual_edu_co/EaoNQ3cr1r9Mn5iERSVHB

[0kBFW8MhH5T6tzOB5MjYYW6XA](https://my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ammontielk_unadvirtual_edu_co/EaoNQ3cr1r9Mn5iERSVHB)