

**Lectoescritura en movimiento: implementación del juego como estrategia lúdica de
aprendizaje**

Kenia Flórez Martínez

Ruth Elizabeth Luna Morales

Asesor

Leidy Carolina Torralba Rojas

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 Educativa Manuel Germán Cuello, sede Villa Castro, trabajando con estudiantes del grado transición. El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello (sede Villa Castro), a través del juego como estrategia lúdica durante el segundo semestre del 2025, utilizando la investigación-acción pedagógica con enfoque cualitativo en el que puso en juego la implementación de estrategias lúdicas, reconociendo sus efectos en el proceso de lectoescritura. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego fortaleció el proceso de lectoescritura en el nivel inicial, el cual está centrado en el aprendizaje de las consonantes m-s-p-l-c-t, sus sonidos y sus sílabas, obteniendo un avance e impacto positivo en las expresiones orales y escritas de los estudiantes.

Palabras clave: Lectoescritura, juego, aprendizaje, nivel inicial.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Manuel Germán Cuello Educational Institution, Villa Castro campus, working with kindergarten students. The general objective was to strengthen literacy learning in kindergarten students at the Manuel Germán Cuello Educational Institution (Villa Castro campus) through play as a playful strategy during the second semester of 2025. Pedagogical action research with a qualitative approach was used, which involved implementing playful strategies and recognizing their effects on the literacy process. From this research exercise, it was concluded that play strengthened the literacy process at the initial level, which is centered on learning the consonants m-s-p-l-c-t, their sounds, and their syllables, resulting in progress and a positive impact on the students' oral and written expresión.

Keywords: Literacy, play, learning, initial level.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	24
Identificación de Variaciones	25

Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	34
Apéndices.....	36

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	36
--	----

Introducción

El juego en el aprendizaje de lectoescritura es una estrategia lúdica que favorece el desarrollo de competencias en los niños y las niñas. Esta técnica es significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que mantiene el interés y la motivación de los estudiantes. La lectoescritura es fundamental en los entornos educativos, ya que conforma una base para la alfabetización, al mismo tiempo mejora la comunicación y el rendimiento académico. En el ámbito actual se buscan nuevos horizontes más allá de la metodología tradicional, en la cual los niños y las niñas descubren y exploran de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Este proyecto aborda la necesidad de estudiar la problemática que se presenta en el salón de clases del entorno educativo observado, en donde se presenta dificultad en la parte de lectoescritura al identificar letras, sonidos y formar sílabas arraigadas a la ausencia de estrategias lúdicas, ocasionando en algunas clases falta de atención y desinterés. Según (Jumbo, 2018, citado en Cuasapud y Maiguashca, 2023), a través del juego se motiva el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura y se mejoran las relaciones personales e interpersonales.

El objetivo principal de esta investigación está enfocado en fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del grado transición de la IEMGC (sede Villa Castro) a través del juego como estrategia lúdica. Este proyecto abarca las técnicas e instrumentos de recolección de datos cualitativos por medio de la observación, la entrevista, la lista de cotejo, las experiencias pedagógicas y los diarios de campo que permiten reflexionar y sistematizar los procesos.

El hallazgo más relevante destaca que el juego fortalece el proceso de lectoescritura en el nivel inicial, está centrado en el aprendizaje de las consonantes m-s-p-l-c-t, sus sonidos y sus sílabas, lo cual tuvo un impacto significativo en sus avances. Para comprender en profundidad cómo se llegó a este resultado, se invita al lector a revisar el contenido completo del informe.

Caracterización

El escenario correspondiente para la realización de esta investigación es un establecimiento que presta una educación pública, ofreciendo estudios de básica primaria de forma presencial en jornadas de mañana y tarde, atendiendo a pequeños desde preescolar hasta quinto de primaria. La Institución Educativa Manuel German Cuello sede Villa Castro, está ubicada en la Crr 12 30-483, Valledupar-Cesar, Barrio Villa Castro. Esta escuelita está conformada por un grupo diverso de personas, entre ellos estudiantes, docentes, directivos, padres de familia, personal administrativo y la sociedad en general. Su infraestructura es pequeña; cuenta con 6 aulas de clases, baños, patio de juegos, sala de informática y una cancha.

Dentro del grado transición encontramos 23 niños y niñas de edades comprendidas entre los 5 y 6 años; en el salón de clases se observan seres inteligentes, integrales, capaces de tomar sus propias decisiones además de tener una participación activa dentro de las diferentes actividades planteadas en clases. Esta institución se caracteriza por propiciar procesos de educación integral y constructivista, generando espacios participativos fundamentados en los derechos humanos, valores éticos, sociales y ambientales para la construcción de una sana convivencia. La población a la que atiende son familias de bajos recursos, ya que la mayoría se encuentra dentro del estrato 1; algunos padres de familias se dedican a labores domésticas y otros son trabajadores y empleadores.

Dentro del salón de clases se aplicó un diagnóstico inicial al comienzo del ciclo escolar que da a conocer los progresos, las dificultades y los conocimientos previos de los estudiantes a través de las actividades y la observación. Los estudiantes de este grupo presentan gran dificultad a la hora de prestar atención dentro de las clases impartidas por los docentes, esto lleva a que se atrasen en las diferentes materias y su desarrollo cognitivo presente un declive, a pesar de que los

docentes llevan sus clases con una planeación propicia se evidencia un desinterés por parte de los alumnos, observando que se necesita actividades lúdicas que motiven y capten la atención de los niños y niñas, donde la creatividad y el desarrollo del pensamiento se estimulen, apoyándose por medio de diferentes metodologías y estrategias llenas de actividades didácticas pedagógicas, con el fin de que los pequeños adquieran un aprendizaje significativo y duradero.

Existen varios factores que influyen en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, siendo uno de estos la parte económica, que conlleva la ausencia de alimentación equilibrada de los infantes, puesto que hay niños que llegan sin almuerzo y sin merienda a la institución, lo que afecta negativamente su proceso de desarrollo y rendimiento académico. Otro factor que influye en el adecuado desarrollo es la falta de material didáctico, siendo este de gran importancia para el desarrollo de actividades que llaman la atención de los infantes.

Planteamiento del Problema

En el contexto observado, se evidencia que los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello, sede Villa Castro, ubicada en la Crr 12 30-483, Valledupar-Cesar, Barrio Villa Castro, son unos pequeños activos, autónomos y capaces de resolver problemas, en busca de descubrir algo nuevo cada día, utilizando sus aprendizajes previos a lo largo de su desarrollo. Sin embargo, confronta una dificultad con respecto a la parte de la lectoescritura arraigada a la ausencia de estrategias pedagógicas propicias para desarrollar estos conocimientos.

En el proceso de aprendizaje se han realizado diferentes actividades encaminadas al desarrollo de la lectoescritura, éstas siendo fundamentadas dentro del currículo y planeación establecida por los docentes, donde se imparten clases con gran vocación y entrega, logrando llamar la atención de los niños y niñas dentro de las diferentes tareas, la mayoría de estos momentos son basados en una educación tradicional, donde los infantes desarrollan guías, trabajos en cuaderno y pizarra, lo cual a muchos de ellos les resulta un poco desmotivante, repetitivo y monótono, lo que conlleva la falta de atención, desinterés y lo más complejo, no logran desarrollar sus aprendizajes de una forma adecuada, en algunas ocasiones se han implementado clases donde el juego y la imaginación salen a flote, es ahí donde los niños y niñas se acoplan a la clase con gran provecho y se logra avanzar de buena manera en la educación de los estudiantes.

Todos los niños y niñas merecen obtener una educación de calidad, donde su desarrollo no se mire troncado, sino más bien, se mantenga en un hilo constante de aprendizajes significativos, es así como; se plantea el juego como estrategia lúdica que fortalezca la lectoescritura dentro del salón de clases, siendo este fundamental para captar la atención de los

niños y niñas, puesto que, saldrán de lo rutinario e iniciaran con un mundo de diversión y entretenimiento, donde cada actividad planeada contribuya al desarrollo de las habilidades lingüísticas principales: hablar, escuchar, leer y escribir, que conjuntamente forman un sistema integral considerado; la base de la lectoescritura.

Se logra precisar que la falta de estrategias a la hora de impartir las clases dentro del salón del grado preescolar de la IEMGC sede Villa Castro, han provocado un déficit en el desarrollo adecuado en la parte de lectoescritura de los niños y niñas, ya que ellos siendo autónomos de sus conocimientos aprenden con gran fluidez; sin embargo, la educación tradicional a la que han estado expuestos no les permite descubrir nuevos horizontes en los cuales fortalezcan aprendizajes significativos, por ende, se implementará el juego como estrategia lúdica para fortalecer el conocimiento de los niños y niñas, transportándolos de lo monótono y abstracto a lo divertido, motivante y transformador.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello (sede Villa Castro) a través del juego como estrategia lúdica durante el segundo semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello (sede Villa Castro) a través del juego como estrategia lúdica durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Manuel Germán Cuello (sede Villa Castro) al juego como estrategia lúdica.

Potenciar el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del grado transición a través de la implementación del juego como estrategia lúdica.

Evaluar los cambios en el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del grado transición después de la implementación del juego como estrategia lúdica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Dentro de la investigación es importante tener en claro conceptos fundamentales que ayudan al curso de esta, donde se patentan conceptos propicios para el desarrollo adecuado de este proyecto.

Es así como se puede incluir la lectoescritura como una habilidad para leer y escribir, dos procesos que van muy ligados entre sí, desarrollándose de manera simultánea, donde cada etapa es importante para la evolución de esta y se las debe fomentar con diferentes estrategias, logrando reconocer y comprender diferentes letras y palabras, además de expresarse de forma escrita correspondiente para el nivel inicial de los niños y niñas de esta institución. Ferreiro y Teberosky (1979) plantean que, la lectoescritura se la adquiere de forma gradual y no siempre inicia en la escuela regularmente es en casa, cuando los niños por sí solos empiezan a hacer garabatos en una libreta, en la pared o en cualquier superficie, en promedio la adquisición de la escritura es de los 3 a los 7 años, pero puede variar por muchos motivos, uno de ellos es el ritmo de aprendizaje de los niños.

El concepto de aprendizaje no se lo puede dejar de lado, siendo este uno de los principales para la investigación, donde este; es el proceso mediante el cual se incorpora conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través de las experiencias, estos pueden ser adquiridos de diferentes formas, ya que se tiene diversos estilos de aprendizaje; visual, auditivo, kinestésico, lecto-escritor, procedimental, global u holístico, todos estos deben ser implementados ya sea por observación, instrucciones, razonamientos o experiencias del diario vivir, Según Moreira (2012),

El aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre el nuevo conocimiento y el conocimiento previo. En ese proceso, que es no literal y no arbitrario, el nuevo

conocimiento adquiere significados para el aprendizaje y el conocimiento previo queda más rico (p.85).

Por consiguiente, un aprendizaje significativo es generado por medio de diferentes estrategias o materiales didácticos que hacen de este algo más estable y concreto, pasando de ser un presaber a introducirse como aprendizaje significativo y que perdurará en la mente de los infantes.

Es de esta forma como los niños y niñas construyen sus aprendizajes de diversas formas y gracias a la diversidad de metodologías y herramientas con las que cuenta un docente, es así como se puede incluir el juego como estrategia lúdica para fortalecer los aprendizajes, siendo esta una actividad que se realiza generalmente para divertirse, pasar el tiempo o entretenerse y en la que se coloca en práctica alguna capacidad o destreza, el juego es indispensable para el aprendizaje de los niños y niñas, ya que, fomenta la motivación, la habilidad para solucionar problemas, desarrollo de autonomía y en la forma más sencilla para poder afianzar conocimientos, Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

Por esta razón, la estrategia lúdica forma parte fundamental dentro del desarrollo de esta investigación, puesto que por medio de esta se logra potenciar las actividades de aprendizaje, ayudando a resolver problemas y generando un ambiente favorable para que los niños y niñas sientan interés y motivación por lo que se les está enseñando, contribuyendo de manera muy efectiva al desarrollo de aprendizajes integrales, fortaleciendo estructuras mentales, habilidades y destrezas propias de cada infante.

En relación con lo anterior Marín (2018) señala la importancia de implementar el juego como una estrategia lúdica:

La estrategia lúdica se define como un conjunto de acciones planificadas y orientadas a la consecución de objetivos educativos a través del juego, donde este se convierte en un recurso didáctico fundamental para promover el aprendizaje significativo, la motivación intrínseca y el desarrollo integral del alumnado (p. 23).

Referentes Teóricos

Para iniciar, se muestran algunas teorías de revisión que se consideran pertinentes para la fundamentación con relación a la problemática sobre el fortalecimiento de la lectoescritura por medio del juego, como estrategia lúdica del grado preescolar dentro de la institución.

Como principal referente teórico se tiene a Vygotsky, quien enfatizó dentro de su teoría que el juego es esencial en la formación de habilidades cognitivas y sociales de los niños y niñas. Plantea además que el juego no solo es una diversión, sino una herramienta fundamental para el aprendizaje y adecuado desarrollo. Como lo plantea Vygotsky (1932) “El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño” (p.242). Este pedagogo contemporáneo además describe que el juego contribuye al desarrollo de funciones propias de los niños y niñas, como lo son la atención, la memoria y la resolución de problemas, también sirve como medio para que ellos aprendan normas, valores y roles sociales.

Es como también dentro de la teoría de este pedagogo manifiesta que el juego contribuye de gran manera al desarrollo del lenguaje, ya que los niños y niñas amplían su vocabulario, mejorando la pronunciación y fortaleciendo habilidades de comunicación efectiva con los de su alrededor, permitiendo que estos construyan progresivamente sus propios conocimientos a través de todo lo que implica el jugar: Explorar, observar, experimentar, indagar; procesos fundamentales para lograr aprendizajes significativos dentro de la lectoescritura.

Montañez et al. (2000) señala que:

El juego tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que lo rodea y de agudizar la atención, la memoria y el ingenio (p. 241).

Posteriormente, tenemos a una gran autora actual, Imma Marin, una mujer que habla claramente como el juego es fundamental dentro del desarrollo de los niños y niñas, planteando la teoría de “el juego y su incomparable valor educativo”, donde se deduce que el juego es fundamental en el aprendizaje y en la educación, como también se encuentra muy enlazado en la salud de los niños, demostrando que recientemente existe una declaración política de la academia de pediatras americana, en donde después de varios estudios recomiendan a los pediatras que se receten a las familias a tiempo de juegos libres y espontáneos para los niños, porque cada vez el juego libre y espontáneo o la falta de este, se asocia a problemas graves como son la depresión infantil y la ansiedad.

Todo niño o niña tiene derecho a jugar y qué mejor que este sea con un fin establecido; el aprendizaje, donde resulta más fácil de adquirir, puesto que los niños y niñas aprenden jugando. Gracias al juego, la mente de ellos está abierta a recibir cualquier conocimiento y esto se debe a que el juego ayuda a activar la parte cognitiva, siendo mucho más fácil la adquisición de saberes, como lo manifiesta, Marin (2018)

Sólo aprendemos y aprendemos aquello que es significativo para nosotros y que, como nos explica ya la neurociencia, el cerebro sólo aprende si hay emoción. Y de lo que no podemos dudar es que en el juego se despiertan multitud de emociones (p.21).

Es así como el juego se puede considerar el lenguaje natural del aprendizaje, donde cada momento vivido, ya sea correr, comer e inclusive sentarse, va de la mano del juego, y esto también se debe a la gran imaginación de los estudiantes, puesto que ellos cada acción la

convierten armónicamente en saberes propios, derivados de experiencias lúdicas vividas y de actividades recreativas.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (2014) en el documento No. 22 titulado El juego en la educación inicial. Integra el desarrollo del lenguaje y una serie de orientaciones pedagógicas en el marco de la atención integral, en la cual se reconoce el juego como actividad rectora en la primera infancia. El juego es una estrategia pedagógica, la cual tiene un gran valor cultural, natural y social que le brinda a los niños y las niñas un escenario de imaginación, representación, construcción, creatividad, interacción, exploración y libre expresión que potencia el desarrollo cognitivo y lingüístico que enriquece las experiencias pedagógicas en los entornos educativos.

https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

La UNESCO trabaja desde 1946 en una visión de alfabetización basada en adquirir y mejorar las competencias de lectoescritura como un derecho fundamental a la educación y proceso de aprendizaje continuo para todos. No obstante, a pesar de los avances desarrollados a escala mundial, 739 millones de adultos (UIS, 2025) siguen sin saber leer ni escribir. La UNESCO describe que la alfabetización promueve el desarrollo sostenible, amplía las oportunidades laborales, mejora la calidad de vida, la salud y la nutrición de los niños y niñas y de las familias. El enfoque de la UNESCO en el área de lectoescritura va más allá de lo básico, ya que va abarcando habilidades y competencias digitales. <https://www.unesco.org/es/literacy>

Referentes Legales

La Ley 115 de 1994 es la ley general de educación en Colombia que garantiza los derechos, los deberes y la formación integral del ser humano, los cuales han sido establecidos en la Constitución Política. El artículo 16 plantea los objetivos específicos de la educación

preescolar, en los cuales se relaciona y se busca la participación de la primera infancia en las actividades lúdicas, lo que contribuye significativamente en el desarrollo de la creatividad, la curiosidad, la exploración, la expresión, el aprendizaje, el crecimiento físico y social, facilitando la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la solución de problemas y la lectoescritura, permitiéndoles a los niños adquirir habilidades de lectura, comprensión, escritura, habla y escucha.

La ley 1804 de 2016 establece la política nacional para el desarrollo integral de la primera infancia “de cero a siempre”; tiene como objetivo garantizar los derechos de los niños y las niñas, promoviendo entornos seguros para su óptimo desarrollo. El artículo 5 plantea que la educación infantil es un derecho de los niños menores de 6 años, en los cuales se potencian y desarrollan sus capacidades y habilidades a través de las actividades rectoras como el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, siendo estas experiencias fundamentales para el proceso inicial de la lectura y la escritura.

Referentes Éticos

El consentimiento informado asegura la comprensión del propósito de la investigación, respetando y protegiendo la identidad de los participantes menores de edad, su participación en las actividades e informa a los padres o cuidadores acerca del proceso educativo, de las intervenciones y de la toma de evidencia sin incluir datos personales ni imágenes que permitan su identificación, la cual es utilizada únicamente para fines académicos y el desarrollo de este proyecto; se informa sobre las estrategias lúdicas, las cuales están relacionadas con el juego y la lectoescritura, la duración del proyecto y los beneficios obtenidos.

Es fundamental respetar los ritmos de desarrollo y aprendizaje de cada uno de los participantes, garantizar el bienestar físico y emocional durante la investigación, crear un

ambiente de confianza donde se reconozcan los derechos, los intereses y las necesidades de los niños, integrar actividades lúdicas y seguras que promuevan la participación, el juego y las expresiones, lo cual enriquece el desarrollo de la lectoescritura, generando experiencias pedagógicas significativas.

(ONU, 1989, citado en Cáceres et al., 2018) menciona una perspectiva inclusiva relacionada con la educación inicial basada en un enfoque de derecho que sustenta el acceso de todos los niños y niñas a la educación y una enseñanza de calidad fundada en los valores y principios de los Derechos del Niño. La equidad y la inclusión son principios éticos que guían las estrategias pedagógicas. Es crucial que todos los niños, sin importar su condición social, económica o cultural, tengan acceso a la participación en actividades lúdicas, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico aplicado es un enfoque cualitativo. Como señala Cerrón (2019) la investigación cualitativa interviene, interactúa, comprende, interpreta y realiza la mejora del sistema educativo basándose en huellas pedagógicas. Por ende, nos ayuda a comprender y analizar en profundidad las opiniones, las experiencias y las interacciones de los niños y las niñas en el contexto educativo. Este enfoque permite abarcar el juego como estrategia lúdica para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de nivel preescolar, en las cuales adquieren conocimientos de identificación de sonidos, letras, entre otros aspectos fundamentales. El enfoque cualitativo no solo mide los resultados; también se enfoca en valorar el proceso. En él se implementan actividades de exploración e interpretación que integran las técnicas de observación participante y la entrevista para conocer las percepciones de los docentes y estudiantes durante el proceso de enseñanza.

El tipo de estudio llevado a cabo es estudio de caso, ya que permite observar en profundidad un grupo de estudiantes en el nivel preescolar, determinando cuáles son las dificultades, cómo se dan las experiencias y los avances obtenidos. Mediante el estudio de caso se analiza la aplicación de las estrategias lúdicas centradas en el juego para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura. Este estudio lleva a cabo un proceso continuo de observación, planificación, implementación y reflexión. Su propósito es comprender cómo influyen las estrategias en el aprendizaje de los niños y las niñas.

Unidad de Análisis

El foco principal de análisis son los estudiantes del grado transición de la institución educativa Manuel Germán Cuello (sede Villa Castro); en este contexto se evaluarán los

aprendizajes e interacciones de los niños frente a la aplicación de las estrategias lúdicas que fortalecen el aprendizaje de la lectoescritura.

Técnicas para la Recolección de Datos

Dentro de la investigación cualitativa, es de vital importancia la recolección de datos, puesto que de esta manera se adentra a la investigación y abre camino a las posibles soluciones con una información certera y que ayudará a resolver las diferentes situaciones presentes, además de precisar resultados mediante análisis de diferentes datos almacenados a lo largo de esta.

Teniendo en cuenta que se debe explorar el acercamiento que los niños y niñas tienen al juego, para este objetivo se utilizará la observación directa por medio de juegos impartidos en el aula de clases, donde se logre percibir cómo los estudiantes se encuentran a disposición de aprender por medio del juego; con esta se pretende estudiar el comportamiento y la aceptación en tiempo real.

Posteriormente, para la ejecución del segundo objetivo, donde se potenciará el aprendizaje de la lectoescritura por medio del juego, se llevarán a cabo los diarios de campo, donde se plasmará todo tipo de información acerca de las actividades desarrolladas, manteniendo la observación y realizando reflexiones a raíz de la investigación, además de implementar la técnica de soportes sonoros y videos.

Finalmente, para recolectar información correspondiente al tercer objetivo, se implementará una lista de cotejo y una entrevista, en la cual se podrá evidenciar los cambios obtenidos gracias a la implementación del juego como estrategia lúdica; de esta forma se logra observar, analizar y valorar el proceso lectoescritor de los niños y niñas.

Categorías para el Análisis de Datos

Dentro de las habilidades de lectoescritura, se tendrá en cuenta el progreso con el que los niños y niñas vayan avanzando a medida de la impartición de las diversas actividades, o en este caso, con cada juego desarrollado, donde se registrarán actitudes, comportamientos y destrezas específicas.

También se debe tener en cuenta la motivación dentro de cada actividad, ya que mediante la observación directa se logra percibir si los estudiantes muestran interés por los juegos establecidos; esta también es visible dentro de los diarios de campo, puesto que se tendrá conocimiento de las actividades más relevantes para los alumnos y de esta manera continuar implementándolas.

Finalmente, se observará cuál ha sido el impacto del juego dentro del proceso de lectoescritura; se deben considerar todos los avances desde el inicio hasta el final de la investigación, obteniendo resultados positivos y verídicos gracias a la implementación de diversas actividades.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En la institución educativa Manuel Germán cuello sede villa castro se realizó un primer acercamiento con los estudiantes del grado transición inicialmente con el acompañamiento de la docente titular del salón y luego por medio de las observaciones en las clases impartidas normalmente, la cual me permitió identificar una situación problema o dificultad en la parte de lectura y escritura, en ellas se observó que algunos niños se distraían con facilidad lo que ocasionaba que en algunas clases tuvieran dificultad para mantenerse concentrados, como resultado no lograban identificar algunas consonantes entre ellas m-p-s-l-t-c, confundían sus sonidos y su formación con las vocales, posteriormente y debido a esto se realizó el diseño e implementación de las estrategias o actividades lúdicas basadas en el juego de manera que capten el interés de los niños y estimulen su motivación para la adquisición del aprendizaje de lectoescritura. A través de este proceso de desarrollo, utilizando la técnica del juego, se observó participación activa tanto individual como colaborativa con sus compañeros; se evidenció autonomía, iniciativa, atención, entusiasmo, curiosidad, diversión, etc. Aunque, una estudiante estaba un poco tímida al momento de participar se fomentó un ambiente de confianza y seguridad sin presiones y respetando su ritmo de aprendizaje.

Experimentación

En un primer momento, se realizó la observación participante, en la cual se analizó la participación activa de diecinueve estudiantes que formaron parte de la intervención realizada por medio de las actividades. En un segundo momento, se realizaron los registros en los diarios de campo de estas intervenciones en los procesos de aplicación de las experiencias pedagógicas, en las cuales se evidenció un avance significativo; se anotaron las reflexiones iniciales y finales y

las evidencias fotográficas de cada momento de las sesiones, en las cuales se resalta la importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, se puede concluir que la implementación del juego logró los resultados deseados en la parte de lectoescritura en los alumnos, debido a que se identificó mayor interés y mejoramiento en el aprendizaje de las consonantes, puesto que los niños y niñas lograron reconocer y pronunciar de manera correcta las letras trabajadas, sus sonidos y sus sílabas. Durante las intervenciones se llevaron a cabo dos actividades lúdicas, en la cual una estudiante estaba un poco tímida al participar en la segunda actividad, por lo cual se brindó orientación y apoyo, lo cual generó mayor interacción y cooperación por parte de la alumna. De manera general, el grupo de estudiantes se mostró creativo; les generó curiosidad y sorpresa los materiales didácticos dispuestos, manifestando alegría y ganas de ser los primeros en participar. De esta manera se potenciaron las habilidades de lectura y escritura a través del juego en todos los niños y las niñas.

Identificación de Variaciones

Es de reconocer que dentro del proceso de acercamiento se lograron observar cambios significativos en cuanto al fortalecimiento de las diferentes consonantes trabajadas, los niños y niñas principalmente mostraron interés por las actividades, puesto que al venir de unas clases monótonas y tradicionales, cambiaron a experiencias enriquecedoras por medio de la aplicación del juego como actividad rectora, los pequeños demostraban empatía y gusto por la clase impartida, donde visiblemente y plasmado en los diarios de campo se logra evidenciar un proceso satisfactorio, es donde se puede afirmar que los estudiantes logran avanzar en su proceso lectoescritor gracias a actividades que salen de lo rutinario y se vuelven en experiencias significativas.

Podemos realizar comparaciones en cuanto al inicio de la investigación y como el proceso de esta ha generado cambios en el aprendizaje lectoescritor de los alumnos, puesto que al iniciar se podía evidenciar como los ellos no mostraban gran interés por las clases impartidas, lo que hacía que su aprendizaje no fuera progresivo, esto se debía en gran manera a la metodología utilizada por la docente encargada, puesto que cumplía con el desarrollo de sus clases, pero de una manera monótona, donde prevalecían la forma tradicional, contrariamente sucede en las actividades que se han realizado basadas en juegos, donde los niños con gran interés participan de estas prestando mucha atención y desarrollando a cabalidad cada una de ellas.

También se evidenció una falencia en el aprendizaje con respecto a las consonantes m-p-s-l-t-c, donde los niños y niñas solo lograban vivenciarlas dentro de su contexto, mas no llegaban a identificarlas con claridad. Es así como, por medio de las diferentes actividades, se buscó fortalecer el aprendizaje de estas, implementando juegos fonológicos, de identificación y comparación. Es así como los niños y niñas lograron identificar consonantes iniciales, medias o finales en palabras, utilizando recursos visuales, auditivos y táctiles, además de reconocer, nombrar y producir sonidos consonánticos en diferentes palabras, asociando sonidos con representaciones gráficas.

Las diferentes actividades impartidas apoyándose principalmente en los juegos, se mostraron pertinentes, no solo por la observación directa, sino también por las opiniones y percepciones finales de la docente titular, registradas a través de la entrevista realizada, en donde resalta el trabajo desarrollado como un pilar fundamental para potenciar el aprendizaje de los estudiantes; además, logra percibir el avance que cada alumno ha logrado obtener en cuanto al proceso lector.

Análisis y Discusión

Los resultados generales obtenidos a lo largo de este proyecto evidencian un cambio significativo y enriquecedor en el área de la lectoescritura en los estudiantes del grado transición, ya que se muestra una mayor comprensión y nuevas habilidades en el aprendizaje de las consonantes m-p-s-l-t-c, sus sonidos y su formación con las vocales para formar sílabas; estos aspectos fueron trabajados mediante la implementación de actividades sonoras, de reconocimiento de objetos, palabras, etc. Lo cual contribuyó en el proceso académico de los estudiantes, logrando desde sus inicios explorar y fortalecer sus conocimientos de lectoescritura a través de estrategias lúdicas utilizando la metodología del juego; por medio de esta estrategia se observó motivación, comprensión y participación en los niños y las niñas. Por consiguiente, el enfoque que adopta el análisis resalta la importancia de los hallazgos de la variable principal, el juego, y cómo se relaciona en el proceso de adquisición de lectura y escritura; de este modo, no solo se conciben estas actividades como una herramienta didáctica, sino como una manera de explorar, experimentar, conocer, interactuar y compartir.

Primeramente, mediante las clases y asignaturas que normalmente se imparten se observó en los estudiantes la falta de atención y el desinterés lo que ocasiono que los niños y las niñas estuvieron distraídos y no prestaran atención específicamente en el área de lectura y escritura, debido a esto, se abarcó este proyecto con el objetivo de fortalecer el aprendizaje de las letras, sonidos y silabas en donde mayormente los niños presentaban dificultad, de manera que pudiera captar su atención e interés a través de estrategias didácticas por medio del juego, teniendo en cuenta esto se analizaron los primeros acercamientos de los estudiantes en las cuales se determinaron los aprendizajes previos y lo que se requiere potenciar, en el proceso se tuvo en cuenta los ritmos de aprendizaje, las voces de los niños y las niñas y las percepciones de la

docente titular del salón los cuales fueron adecuadas y bases sólidas en las observaciones y registros, facilitando el aprendizaje en la comprensión de lectura y escritura, logrando un avance significativo en el reconocimiento y pronunciación de las consonantes trabajadas.

En el transcurso de la implementación de las actividades, jugando con letras y sonidos y las estaciones mágicas, facilitaron espacios de juego, reflexión, motivación e imaginación en los estudiantes; estas actividades fomentaron el aprendizaje fonológico y de resolución de problemas. Según (Mora et al., 2025) el juego simbólico activa circuitos neuronales vinculados a la memoria, la atención y el control ejecutivo, competencias que son esenciales en el proceso de adquisición del lenguaje. Por ende, se plantea que el juego activó áreas del cerebro que les permitieron a los niños y las niñas pensar y comunicarse adecuadamente en la experimentación, influyendo de forma positiva no solo en su aprendizaje, sino que también fortaleció su desarrollo integral, social, emocional y cognitivo, además de que adquirieron habilidades lingüísticas y motoras. Este proceso generó en el ambiente curiosidad, entusiasmo e iniciativa, dando como resultado una mejora significativa en la escritura de letras y sílabas y en la realización de trazos.

Se observó un cambio y mejora en el aprendizaje de lectura y escritura en los niños y las niñas después de la intervención realizada por medio de las estrategias didácticas enfocadas en el juego en las cuales se determinó una transformación e innovación de manera activa, práctica y enriquecedora en las cuales los niños se convirtieron en protagonistas de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, en este ambiente lúdico se le dio lugar a la toma de decisiones, la exploración, la creatividad y la solución de dudas que surgieron mediante el proceso de desarrollo de las actividades, lo cual enriqueció la experiencia, por consiguiente y por medio de la entrevista se registraron las opiniones y percepciones de la docente la cual concluyó que a través de la aplicación del juego se fortalecieron las habilidades de lectoescritura generando en

los niños conciencia fonológica, fonética, interacción, colaboración y a través de la manipulación de los recursos didácticos lograron afianzar sus conocimientos.

El juego como eje fundamental de esta investigación trazó grandes resultados, donde los niños y niñas fueron partícipes y adquirieron aprendizajes significativos dentro de la lectoescritura, de igual forma que en los resultados de las investigaciones donde nos apoyamos, dejando en claro que los estudiantes necesitan de actividades lúdicas que salgan de lo rutinario y tradicional, haciendo que ellos se motiven, se interesen y aprendan por medio de juegos. Es de resaltar que no solo es jugar y ya, sino de juegos planeados y estructurados donde se buscaba y se logró que los niños y niñas abrieran sus conocimientos previos y alcanzaran unos nuevos que seguramente perdurarán y serán la base para continuar. (Figueroa et al., 2022) señala que la actitud lúdica de la educadora mediadora debe ser constante y consciente, operando como una gestora de espacios para la realización de aprendizaje basado en juego. Por lo tanto, el rol de docente como mediador lúdico es promover nuevos escenarios que capten los intereses de los estudiantes, ser su guía y facilitar los aprendizajes a través del juego, transformando lo rutinario en experiencias divertidas y creativas.

Dentro de la investigación, el apoyo por las docentes fue muy fundamental, puesto que mostraron interés por las actividades impartidas, a pesar de que sus clases eran tradicionales y muy fácilmente pudieron optar por no dejarlas realizar y continuar con el proceso en el que se venía. Este hubiera sido un factor que limitaba grandemente la fluidez de las actividades, lo que claramente podría haber acarreado una inestabilidad en el cumplimiento de los logros establecidos. Se pudo haber logrado más conocimientos para con los estudiantes, pero el tiempo limitó algunas actividades de fortalecimiento, las cuales pudieron ser creadoras de grandes aprendizajes.

Una vez apreciados los resultados obtenidos dentro del salón de clases, la docente encargada mira la necesidad de implementar actividades lúdicas donde las niñas y niños fortalezcan y generen nuevos conocimientos; es así como, dentro de las planeaciones, se logra vivenciar clases más activas, siendo el juego un factor primordial dentro de estas. También se podrían generar dichas actividades no solo en el salón del grado transición, sino fomentarlo e impartirlo dentro de toda la sede en general, donde el juego fortalezca los diversos conocimientos en las diferentes áreas y grados de la institución. La implementación del juego como estrategia en el fortalecimiento del proceso de lectoescritura ha demostrado dentro de la investigación ser una herramienta poderosa para fomentar el interés, la atención, la participación activa y el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas. A través de dinámicas lúdicas, se facilita la apropiación de códigos lingüísticos, se estimula la creatividad y se promueve la construcción del sentido desde la experiencia. El juego no solo actúa como mediador cognitivo, sino también como vehículo para la expresión emocional, la interacción social y la inclusión educativa, ya que todos pueden jugar y aprender.

Este análisis evidencia que el juego, cuando se integra de manera intencional, estructurada y contextualizada, permite abordar la lectoescritura desde una perspectiva multimodal, multisensorial y significativa. Además, favorece la equidad en el acceso al aprendizaje, especialmente en poblaciones con necesidades educativas diversas, al ofrecer múltiples vías de entrada al conocimiento. De esta investigación surgen nuevas preguntas que fácilmente podrían ser desarrolladas dentro de grandes investigaciones, como lo son: ¿Cómo adaptar juegos para niños con discapacidades visuales, auditivas o cognitivas en el proceso de lectoescritura? ¿Cómo se puede integrar el juego en el currículo de lectoescritura sin desdibujar los objetivos de aprendizaje?

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación nos permitió diseñar e implementar las experiencias "Jugando con letras y sonidos" y "Las estaciones mágicas" como estrategias lúdicas enfocadas en el juego. Estas actividades facilitaron y promovieron el aprendizaje de lectura y escritura en los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa Manuel Germán Cuello, sede Villa Castro, en la cual se analizó que los niños lograron identificar las letras trabajadas, sus sonidos y sus sílabas. Se cumplió de manera satisfactoria los objetivos planteados, logrando explorar por medio de la observación directa el acercamiento de los estudiantes al juego; luego de esto, se potenció el aprendizaje de la lectoescritura identificando las letras m-s-p-t-l-c, por último, se evaluaron los cambios obtenidos por medio de la entrevista que captó las percepciones y opiniones finales y una lista de cotejo general que evidencia los logros alcanzados y las participaciones de los estudiantes. Estos hallazgos responden de manera directa a la pregunta de investigación, la cual buscaba el fortalecimiento del aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes por medio del juego, obteniendo como resultado mayor interacción, interés, participación y comprensión.

El proceso de esta investigación permitió movilizar el aspecto ontológico al transformar la comprensión del ser de los alumnos en relación consigo mismos, asumiendo un rol activo y creador de su propio aprendizaje. A lo largo de este proyecto se planteó el concepto de aprendizaje de lectoescritura y el uso del juego como herramienta fundamental para impartir estos conocimientos y a su vez desarrollar habilidades sociales, motrices, cognitivas y emocionales en los niños y las niñas. Este cambio fue observado en la medida en que los niños tuvieron el primer acercamiento con las actividades, asumiendo una actitud positiva de entusiasmo, iniciativa, seguridad y expresiones a través de los diversos lenguajes hacia la lectura y la escritura. Mediante este proceso se lograron avances y descubrimientos significativos; entre

ellos se evidenció mayor motivación en la unidad de análisis del estudio, en la cual los niños fueron adquiriendo hábitos de lectura y práctica en la caligrafía.

El juego, como la variable utilizada en la investigación, generó un impacto positivo en el grupo de estudiantes, ya que promovió un ambiente propicio y significativo para el aprendizaje de la lectoescritura en el nivel inicial. A través de las estrategias lúdicas se logró mejorar en los niños el lenguaje y la memoria auditiva y visual. Actividades como “Jugando con letras y sonidos” y “Las estaciones mágicas” fueron experiencias pedagógicas que influyeron positivamente en los estudiantes, aumentado su gusto por aprender a leer y escribir las letras, las sílabas y sus sonidos de manera divertida por medio de juegos individuales y colaborativos lo cual fomentó el respeto y la cooperación en los niños; sin embargo, el tiempo asignado para cada actividad no fue suficiente para que todos los niños participaran en todas las actividades y el espacio al no ser tan amplio se presentaba dificultad al realizar algunas de las actividades, aun así, se buscó la manera de ejecutar las experiencias y que los niños se divirtieran y aprendieran en el proceso.

El juego como estrategia pedagógica fue una gran herramienta para fortalecer la lectoescritura, permitiendo además potenciar la parte del desarrollo integral de los niños y niñas, pues estos lograron articular el lenguaje con la imaginación, las emociones, la motricidad y el pensamiento simbólico, vinculando las experiencias impartidas y logrando transformar el aula en un lugar donde la exploración y la construcción de conocimientos se dieron por autonomía propia, generando un interés a la hora de leer y escribir. Se puede ratificar que el juego no solo es un momento de diversión, sino que, enfocado y dirigido para un fin, es excelente mediador para los procesos cognitivos complejos, como lo es la comprensión lectora y producción escrita.

Si bien el juego como variable funcionó muy bien en el fortalecimiento de la lectoescritura en los niños y niñas del grado de transición, es de recomendar la implementación de materiales y ambientes multisensoriales, donde se manejen actividades vinculadas a las raíces y cultura de ellos, además de realizar evaluaciones integrales, en las cuales se valore la imaginación, creatividad, la expresión no solo verbal, sino también corporal, además de la colaboración y el interés. El material didáctico para elaborarse debe tener como fin el fortalecimiento lector, que será utilizado dentro de los juegos por todos los niños, pues estos deberán ser diseñados dentro del Diseño Universal de Aprendizaje; de esta forma, toda niña y niño será partícipe activo de las actividades sin limitación alguna.

Dentro de la investigación se podría implementar una combinación metodológica cuantitativa y cualitativa, de tal manera que se arrojen resultados más precisos, realizando la observación participante y el análisis de lectoescritura con pruebas estandarizadas, permitiendo captar la profundidad del proceso y el desarrollo medible de las habilidades. Se debe tener en cuenta no solo la participación del docente y el alumnado, sino también incluir a familias y cuidadores encargados de los niños y niñas, con el fin de generar un cambio más sólido. Se puede recomendar que la participación familiar como variable a explorarse y fundamental dentro del desarrollo integral de los niños y niñas es necesaria establecerla, pues esta permite la práctica de la lectoescritura no solo dentro del plantel educativo, sino además en los hogares.

Referencias Bibliográficas

Cáceres, F., Granada, M. y Pomés M. (2018). *Inclusión y juego en la infancia temprana.*

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext&tlng=pt

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/>

Cuasapud, J. y Manguashca, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica.*

https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151

Figuroa, I., Lambiasi, R. Y Cáceres P. (2022). *Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos.*

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622022000300371&script=sci_arttext&tlng=pt

Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación.*

Barcelona: Paidós Educación. Recuperado de:

https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/38/37554_Jugamos.pdf

Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, MD (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico.* *Revista Educación*, 25 (2), 113-124. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Mora, S., Mora, D., Tenesaca, M., Yunga, R. y Yunga E. (2025). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial: Un enfoque desde la neuroeducación y la interacción social*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10387210>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 22. *El juego en la educación inicial*.

https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P., y Turégano, P. (2000). *El juego en el medio escolar*. Revista de la Facultad de Educación de Albacete. ISSN-e 2171-9098, ISSN 0214-4824, [Nº. 15, 2000](#), págs. 235-260. Recuperado de: [file:///C:/Users/Ruth/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/Ruth/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20(1).pdf)

[ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ruth/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20(1).pdf)

Moreira, M. (Septiembre de 2012). La Teoría del Aprendizaje Significativo Crítico: un referente para organizar la enseñanza contemporánea. *UNION-REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA*-(31), 9-20. Obtenido de

<http://funes.uniandes.edu.co/15845/1/Moreira2012La.pdf>

Ley 115 de 1994, *Por la cual se expide la ley general de educación*, república de Colombia.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 1804 de 2016, *Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre*, Congreso de Colombia. [https://www.suin-](https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30021778)

[juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30021778](https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30021778)

Unesco. (2025). *Alfabetización: promover el poder de la alfabetización para todos*.

<https://www.unesco.org/es/literacy>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

Enlace de la carpeta: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/kflorezm_unadvirtual_edu_co/EmSYp6sFHk5AkawFpTR60S8BvTTZf2WK3JPGTo9RFdBGmA?e=Zndh22