

**Me divierto aprendiendo: fortalecimiento de la producción escrita en estudiantes de básica primaria mediante estrategias lúdicas en un contexto socioeducativo vulnerable**

Yazmin Jiménez Sigua

Asesor

Liliana Mileta Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

## Resumen

Este documento expone los hallazgos de una labor de investigación formativa realizada como requisito de grado, enfocada en el análisis de la labor docente y el robustecimiento de la redacción en la etapa básica primaria. El trabajo se ejecutó en el Plantel Educativo Nuestra Señora de Manare, situado en la zona de Paz de Ariporo (Casanare), contando con el aporte de tres alumnos de tercer grado residentes del sector Panorama. La meta central radicó en potenciar la composición en infantes a través del uso de dinámicas recreativas durante la primera mitad del ciclo 2026. El estudio se trazó bajo una ruta cualitativa, usando el modelo de investigación-acción, donde se activó el factor de tácticas de juego, identificando sus secuelas en el plano ontológico de los educandos, sobre todo en su entusiasmo, postura y visión ante el acto de escribir. Para el acopio de datos se emplearon medios como el seguimiento presencial, la bitácora de tareas, diálogos abiertos y el examen de los escritos generados. Los datos probaron un giro rotundo en la voluntad de los alumnos hacia la narrativa escrita, transitando de la apatía y el rechazo a una conducta activa y estimulada, junto a progresos en el orden y la nitidez de sus relatos. Se determina que aplicar planes lúdicos beneficia no solo el avance de destrezas expresivas, sino además la nueva interpretación del saber, al impulsar vivencias escolares más relevantes y situadas.

***Palabras clave:*** escritura, lúdica, motivación, aprendizaje, estudiantes.

### **Abstract**

This document presents the findings of a formative research project carried out as a graduation requirement, focused on analyzing teaching practice and strengthening writing skills in primary education. The study was conducted at the Nuestra Señora de Manare Educational Institution, located in Paz de Ariporo (Casanare), with the participation of three third-grade students from the Panorama neighborhood. The main objective was to enhance children's writing abilities through the use of recreational dynamics during the first half of the 2026 academic term. The research followed a qualitative approach, using the action-research model, in which playful strategies were implemented, identifying their effects on the ontological dimension of the students, particularly in their motivation, attitude, and perception toward the act of writing. Data collection methods included direct observation, a task log, open dialogues, and analysis of the texts produced. The findings revealed a significant shift in students' disposition toward written narrative, moving from apathy and resistance to an active and motivated attitude, along with improvements in the organization and clarity of their compositions. It is concluded that the application of playful approaches not only supports the development of expressive skills but also reshapes the understanding of knowledge by fostering more meaningful and context-based learning experiences.

***Keywords:*** writing, playfulness, motivation, learning, students.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales .....	15
Referentes Teóricos .....	16
Referentes Técnicos .....	18
Referentes Legales .....	20
Referentes Éticos .....	22
Herramientas y Métodos .....	24
Enfoque y Tipo de Estudio .....	24
Unidad de Análisis .....	25
Técnicas para la Recolección de Datos .....	25
Categorías para el Análisis de Datos .....	26
Resultados .....	28
Acercamiento de la Población a la Variable .....	28
Experimentación .....	29
Identificación de Variaciones .....	30

Análisis y Discusión .....	31
Conclusiones y Recomendaciones .....	35
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	40

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> .....	40
-------------------------	----

## Introducción

Redactar representa una de las destrezas vitales en la etapa escolar, puesto que permite a los alumnos ordenar sus juicios, plasmar ideas y edificar saber de forma independiente. En el marco docente de hoy, robustecer dicho talento en los ciclos iniciales de estudio resulta crucial para asegurar rutas de enseñanza con sentido y el crecimiento global del educando. En entornos como el sector Panorama de la zona de Paz de Ariporo (Casanare), donde convergen factores sociales y financieros que impactan la labor pedagógica, se vuelve todavía más urgente aplicar tácticas de instrucción que atiendan las realidades del territorio. Bajo esta visión, sumar modelos ágiles, como el juego, toma peso al brindar opciones que impulsan el entusiasmo y el gusto por el conocimiento.

Sin embargo, en el ámbito estudiado se detectó un escollo crítico vinculado a la apatía y las trabas que exhiben los alumnos de tercer grado ante la redacción. Mediante el seguimiento directo y el examen del medio, se comprobó que los modelos clásicos, tales como el dictado y la transcripción, no consiguen atraer el interés infantil, provocando desgano, duda y éxito escolar deficiente. Tal escenario empeora por elementos como el nulo respaldo parental y la carencia de medios didácticos en casa. Múltiples trabajos han indicado que la falta de planes educativos disruptivos frena el progreso de destrezas expresivas en la formación inicial (Posligua-Acosta et al., 2024), en tanto que aplicar tareas recreativas impulsa el entusiasmo y optimiza la creación escrita (Enríquez, 2025; Rondoy Peña, 2024). Por tanto, resulta urgente tratar dicho conflicto bajo una visión docente que fomente el saber con sentido y atienda los requerimientos del territorio.

Bajo este marco, el estudio actual se planteó como meta central robustecer la redacción en infantes de tercer nivel de la zona del barrio Panorama en Paz de Ariporo (Casanare),

mediante tácticas recreativas en la primera mitad del año 2026. Con tal fin, se eligió una ruta cualitativa bajo el modelo de investigación-acción, hecho que facilitó no solo entender el conflicto, sino además actuar de forma directa en él. El acopio de datos se ejecutó a través de medios como el seguimiento presencial, la bitácora de labores, el examen de textos creados y diálogos abiertos, herramientas que se procesaron usando ejes como el entusiasmo, éxito en la composición, involucramiento y efecto de las dinámicas de juego.

Un punto crucial de este estudio reside en el giro rotundo de la postura de los alumnos ante la redacción, transitando de una visión de apatía y resistencia hacia una voluntad favorable y activa, probada tanto en sus textos creados como en sus relatos orales. Dicha mudanza comprueba que aplicar tácticas recreativas no solo potencia destrezas escolares, sino que además altera la forma en que los educandos interactúan con el saber. Se convida al público a explorar el cuerpo de este reporte, sitio donde se detallan de forma minuciosa las fases, conclusiones y juicios que dan base a estos descubrimientos.

## Caracterización

El estudio se lleva a cabo con un grupo de niños de la comunidad del barrio panorama que se encuentra ubicado en el municipio de Paz de Ariporo (Casanare). Este barrio se considera el más grande del Municipio con un aproximado de 800 habitantes, es un barrio de estrato bajo, donde se encuentra las zonas de tolerancia y un índice de delincuencia alto comparado con los otros barrios. El barrio cuenta con todos los servicios públicos y sus vías centrales son pavimentadas. La población estudiantil está conformada por niños de bajos recursos pertenecientes al barrio panorama, ya que este barrio cuenta con dos sedes de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Manare.

El grupo está compuesto por 3 niños entre los 7 y 8 años, que cursan actualmente el grado tercero, quienes provienen de un hogar de bajos recursos de familias colombianas dedicados a trabajos informales que ocupan mucho tiempo y nos les permite un apoyo adicional en la formación estudiantil de sus hijos. Se observa que necesitan apoyo académico particularmente en la escritura afectando su rendimiento académico y su aprendizaje ya que los niños se atrasan en sus textos escolares así mismo presentan dificultades de materiales de apoyo en casa. Este grupo de niños cuentan con diferentes factores que dificultan su aprendizaje tales como: La falta de apoyo de los padres debido al poco tiempo disponible para sus hijos y al analfabetismo, la falta de motivación y la falta de materiales de apoyo. Para responder a estas dificultades es necesario organizar espacios para implementar estrategias de aprendizaje que involucren la lúdica como herramienta fundamental en la motivación en la escritura. El aprendizaje de estos niños tiene varios factores externos que los afecta directamente debido a sus condiciones económicas, pasan mucho tiempo sin apoyo y supervisión de sus padres, tanto en lo personal como en lo académico agravando un poco más la situación siendo padres sin acceso a educación.

Hay que entender que la situación económica y social de una comunidad afecta de lleno cómo aprenden los alumnos, pues muchas veces no tienen ni materiales ni ayuda de sus padres. Como explica López (2021), en los pueblos o zonas pobres, la diferencia en la educación se nota más porque faltan recursos y guía docente fuera de la escuela. Por eso, es fundamental que los profesores busquemos formas creativas de enseñar en clase, para equilibrar la balanza y lograr que todos los niños aprendan de verdad.

## Planteamiento del Problema

Se puede observar que en algunos niños de la comunidad del barrio Panorama pertenecientes a la Institución Educativa Nuestra Señora de Manare, muestran mucho desinterés y una resistencia constante a las actividades académicas que involucren la escritura, convirtiéndose en un factor de impacto negativo en su aprendizaje, pero también es de resaltar que estos niños se destacan en actividades académicas que no involucren la escritura directamente, tales como las matemáticas, artes, educación física, lectura, entre otras. En el aula de clase se utilizan diferentes métodos de escritura para que los alumnos obtengan conocimiento, los cuales se están utilizando dictados, copiar desde el tablero y transcribir desde sus libros o copias a sus cuadernos, aunque bien es cierto que los niños retienen información de esta manera, no todos lo logran debido a que no tienen la motivación o la capacidad de seguir el ritmo del dictado o simplemente no copian del tablero, sumándose a esta problemática ya que en casa no continúan porque no hay quien los guíe o les exija continuar con sus deberes como estudiante por lo tanto los niños se atrasan y esto afecta su aprendizaje.

Esta problemática no solo perjudica el desempeño escolar de los alumnos, sino que también repercute en su seguridad personal y en la valoración de su propio potencial. La carencia de interés por la expresión escrita suele derivar en un distanciamiento paulatino de los deberes académicos, lo cual restringe el avance de competencias esenciales para su crecimiento integral. Según sostienen García y Pérez (2021), cuando el estudiante no percibe el propósito de las tareas asignadas, su grado de involucramiento y voluntad en el proceso formativo se reduce drásticamente.

Por consiguiente, resulta imperativo reestructurar los enfoques pedagógicos aplicados en el salón de clases, integrando modelos que logren cautivar la atención del estudiantado. El

componente lúdico, empleado como recurso de enseñanza, permite convertir el aprendizaje en una vivencia mucho más ágil y relevante, favoreciendo la asimilación de los conceptos. Tal como exponen Martínez y Torres (2022), la gamificación favorece el incremento del entusiasmo y la eficiencia académica en disciplinas tan determinantes como la producción de textos.

Por lo tanto, para lograr que los niños con dificultad en el aprendizaje debido a la escritura, es necesario implementar estrategias lúdicas por medio del juego que involucren la escritura de una forma divertida de modo que llame la atención de los niños y se envuelvan en los temas vistos y así se espera obtener mejores resultados, tanto en la parte de escritura como en su aprendizaje. Para finalizar se ha identificado que la brecha de aprendizaje entre los estudiantes que les gusta escribir o no tienen dificultades para escribir y los estudiantes que no les gusta escribir, se puede reducir implementando estrategias lúdicas que involucren la escritura como elemento fundamental en las actividades de escritura, para así poder contribuir a mejorar en su rendimiento académico.

### **Pregunta de Investigación**

¿Como fortalecer la escritura en niños y niñas del grado tercero de la Comunidad del barrio Panorama de Paz de Ariporo (Casanare) a través de estrategias lúdicas (juego) durante el primer semestre del año 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la escritura en niños y niñas del grado tercero de la Comunidad del barrio Panorama de Paz de Ariporo (Casanare) a través de estrategias lúdicas (juego) durante el primer semestre del año 2026.

### **Objetivos Específicos**

Identificar el acercamiento de los niños y niñas del grado tercero del barrio Panorama de Paz de Ariporo hacia la escritura, a través de la identificación de sus principales motivaciones, para su integración en estrategias lúdicas.

Desarrollar la motivación hacia la escritura en los niños y niñas del grado tercero mediante la experimentación con estrategias lúdicas (juegos) que favorezcan la producción textual.

Reconocer los cambios en la producción escrita de los niños y niñas del grado tercero una vez implementadas las estrategias lúdicas (juego).

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

Al estructurar el marco teórico de esta investigación, centrada en potenciar la producción textual en niños de tercer grado mediante la lúdica, se vuelve imperativo delimitar los ejes conceptuales que guían tanto el diagnóstico como la ruta pedagógica. Inicialmente, la escritura se entiende como una facultad comunicativa primordial en el aula, puesto que faculta al menor para verbalizar ideas, dar orden al pensamiento y gestar saberes propios. Lejos de ser una simple transcripción mecánica de grafías, este ejercicio demanda procesos cognitivos de alta complejidad, tales como la planeación intencionada y la arquitectura textual. No obstante, en el entorno específico del barrio Panorama, dicha competencia enfrenta barreras críticas derivadas de la escasa guía en el hogar, el desinterés sistémico y la persistencia de modelos educativos rígidos que no sintonizan con las realidades del alumnado.

Por otra parte, las tácticas lúdicas se definen como dispositivos pedagógicos anclados en el juego, pero dotados de una clara meta formativa. Estas herramientas intentan instaurar ecosistemas de aprendizaje vibrantes donde la participación sea el motor, estimulando el entusiasmo genuino del niño. Diversas investigaciones ratifican que el componente lúdico no solo agiliza la adquisición de destrezas sociales y cognitivas, sino que vuelve los contenidos algo tangible y con sentido. Por ello, su aplicación es la respuesta lógica frente a la apatía hacia el acto de escribir que se observa en este grupo escolar.

Un eje adicional es la motivación, entendida como ese impulso intrínseco que moviliza al estudiante hacia el conocimiento. Su peso en el desempeño escolar es absoluto: un niño motivado exhibe compromiso y una presencia activa en su formación. En el escenario descrito, el

bajo ímpetu hacia la escritura es un obstáculo mayor, lo que obliga a diseñar rutas que rescaten el asombro por la palabra escrita.

De igual modo, el aprendizaje significativo se erige como un pilar en este estudio. Bajo esta premisa, el saber se consolida cuando el aprendiz vincula la nueva información con sus vivencias previas, logrando una asimilación profunda. Esto exige que las acciones docentes respeten los intereses del estudiante, promoviendo una edificación activa de su realidad.

Finalmente, el constructivismo aporta el sustento teórico final, al postular que aprender es una acción dinámica donde el sujeto configura su realidad mediante el roce con su medio y la superación de retos prácticos. Esta visión valida el uso de metodologías activas, como el juego, que permiten al infante ser el protagonista de su evolución académica. En suma, este andamiaje conceptual ofrece una lectura integral del problema y justifica la lúdica como la opción pedagógica más acertada para robustecer la escritura en el contexto estudiado.

### **Referentes Teóricos**

Al realizar el rastreo de los antecedentes que sustentan esta propuesta, se identifican diversas investigaciones que validan la eficacia de las metodologías activas en el aula. Inicialmente, Enríquez (2025) examina el impacto de la lúdica en la básica primaria, subrayando que la implementación de narrativas interactivas y juegos de rol potencia las competencias de lectura y escritura. Este autor sostiene que tales acciones elevan el compromiso del alumnado, factor determinante en la adquisición de saberes. Para el presente estudio, dicha perspectiva es fundamental, pues ofrece soluciones concretas a la apatía detectada en los estudiantes del barrio Panorama mediante rutas pedagógicas alternativas.

De igual forma, Rondoy Peña (2024) analiza la correspondencia entre el juego y el proceso de lectoescritura, hallando una correlación directa entre la dinámica lúdica y la

evolución de las facultades comunicativas. Su conclusión es clara: quienes aprenden jugando alcanzan un rendimiento académico superior. Este hallazgo legitima el enfoque de este trabajo, el cual posiciona al juego como el eje transformador de la producción textual.

Por otro lado, Mejía Carrillo (2024) sitúa al docente como un facilitador indispensable, argumentando que el uso de tácticas recreativas permite que el lenguaje escrito se edifique con sentido real. El autor insiste en que el educador debe sintonizar su práctica con las particularidades del entorno. En consecuencia, esta visión se alinea con nuestra investigación al proponer una ruta de enseñanza que respeta la singularidad de los educandos.

Asimismo, Cuasapud y Maignashca (2023) demuestran que las actividades lúdicas robustecen las funciones sociocognitivas necesarias para escribir, incentivando una participación vigorosa. Su estudio resalta cómo el juego agiliza tanto la decodificación como la creación de textos. Desde un ángulo crítico, esta contribución justifica la urgencia de abandonar los esquemas tradicionales que aún imperan en los salones de clase.

En sintonía con lo anterior, Herrera-García (2021) afirma que la lúdica estimula la inventiva y el interés por la palabra escrita. Para este investigador, el aprendizaje se maximiza cuando el estudiante se apropia del proceso de forma entusiasta. Esta premisa es vital para nuestro análisis, dado que la desmotivación es uno de los obstáculos más severos detectados en el grupo de estudio.

Bajo esta misma línea, Rendón, Vizcaíno y Conde (2026) exploran la gamificación como herramienta educativa, concluyendo que su uso mejora drásticamente la actitud y los resultados en lectoescritura. Los autores enfatizan que las mecánicas de juego alteran positivamente la percepción que el niño tiene del estudio. Este enfoque dota de solidez a nuestra propuesta al confirmar que el juego no es solo distracción, sino una estrategia de alto impacto.

Complementariamente, Pezo-Anastacio y Coka-Echeverria (2024) aportan evidencia sobre cómo la lúdica perfecciona la ortografía y la composición escrita en la educación básica. Sus resultados muestran mejoras notables en la coherencia de los textos infantiles. Dicho aporte se vincula estrechamente con nuestras metas, centradas en elevar la calidad de la expresión escrita.

Por su parte, Posligua-Acosta, Rodríguez-Álava y Duran-Pico (2024) asocian las falencias en lectoescritura con la carencia de una didáctica innovadora. Ellos proponen integrar modelos activos que busquen un aprendizaje con significado. Este diagnóstico coincide plenamente con la realidad observada en nuestro contexto, donde los métodos convencionales han demostrado ser insuficientes.

De igual manera, Murillo y Padilla (2025) comprueban que la lúdica optimiza la comprensión y la autonomía del estudiante. Su investigación recalca que estas prácticas generan un ambiente de aprendizaje dinámico. Para este estudio, tal referencia refuerza la necesidad de crear espacios escolares que vibren en la misma frecuencia que las necesidades del entorno social.

Finalmente, las investigaciones de Rodríguez (2023) y de López y Sánchez (2023) coinciden en que la interactividad y el juego elevan el estándar académico en las etapas iniciales de formación. Los autores convienen en que la innovación metodológica es la clave para una educación de calidad. En conjunto, estos referentes consolidan la validez de nuestra propuesta investigativa, orientada a rescatar el gusto por la escritura a través de la lúdica.

### **Referentes Técnicos**

Para consolidar la ejecución de esta investigación, resulta imperativo atender las directrices y marcos operativos proporcionados por organismos educativos de orden nacional y

global. Estos lineamientos configuran el horizonte técnico para el despliegue de acciones pedagógicas efectivas dentro del aula de clase.

En primera instancia, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2016) determina, mediante los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), la urgencia de robustecer las facultades comunicativas en la básica primaria, otorgando a la escritura un papel protagónico. Tales hojas de ruta instruyen al profesorado en el diseño de secuencias que estimulen la evolución de competencias como la redacción coherente y la exteriorización lógica de ideas. Para este estudio, los DBA validan plenamente la aplicación de tácticas que faciliten la apropiación del código escrito en los alumnos de tercer grado.

De igual modo, los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje (MEN, 2006) plantean que el estudiantado debe alcanzar la destreza de elaborar textos con sentido y articulación, lo cual demanda el uso de modelos que incentiven la participación dinámica. Bajo esta óptica, la integración de dinámicas lúdicas sintoniza con dichos mandatos, al permitir que los menores se vinculen emocional y cognitivamente con la producción de textos.

Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) aboga por el empleo de metodologías activas y diversas que se ajusten a las realidades de cada entorno, priorizando grupos en condición de vulnerabilidad. Esta entidad subraya la relevancia de instaurar ecosistemas de aprendizaje vibrantes, donde el aprendiz asuma el rol principal de su evolución. En el escenario del barrio Panorama, estas recomendaciones cobran un valor especial dadas las variables socioeconómicas que permean la vida de los estudiantes.

Paralelamente, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) resalta la importancia de adoptar rutas pedagógicas que aseguren el crecimiento integral de la infancia,

abarcando pilares comunicativos como la lectura y la escritura. Este organismo hace hincapié en que el acto educativo debe gravitar en torno al alumno, fomentando su entusiasmo, su voz y su bienestar general.

En el plano regional, las secretarías de educación impulsan la adopción de modelos de enseñanza disruptivos que fortalezcan el rendimiento académico, especialmente en zonas con desafíos estructurales. Estas directrices respaldan la intención de adaptar la enseñanza a las particularidades del contexto local, tal como se proyecta en el presente ejercicio investigativo.

Finalmente, este conjunto de referentes técnicos ofrece un soporte normativo sólido que justifica la lúdica como una vía pedagógica legítima y necesaria para potenciar la escritura en tercer grado, guardando total armonía con las políticas públicas de educación actuales.

### **Referentes Legales**

La fundamentación de este estudio se ancla en el bloque normativo colombiano que reglamenta el derecho a la educación y guía las dinámicas pedagógicas en los diversos niveles escolares, asegurando siempre el amparo y la evolución integral de la infancia.

Inicialmente, la Constitución Política de Colombia (1991) determina en su artículo 67 que la educación constituye un derecho inalienable y un servicio público con una función social clara. Dicho precepto indica que el sistema debe asegurar el acceso al saber, la ciencia y la cultura, aportando a la formación global de los ciudadanos. Bajo esta óptica, potenciar la escritura en el estudiantado se entiende como el cumplimiento de este mandato constitucional, al fomentar competencias comunicativas de carácter vital.

En segunda instancia, la Ley 115 de 1994, denominada Ley General de Educación, dicta los fundamentos y propósitos del sistema educativo nacional. Esta norma subraya la urgencia de cultivar destrezas comunicativas como la lectura y la producción escrita, pilares para el

aprendizaje continuo y la inclusión social. Respecto a la presente investigación, el marco legal avala la ejecución de rutas pedagógicas que apunten directamente a elevar el desempeño académico de los menores.

Por otro lado, el Decreto 1860 de 1994 reglamenta de forma parcial la citada ley y ofrece pautas para la estructuración del servicio, abarcando el diseño curricular, la evaluación y las metodologías docentes. Esta disposición faculta a los centros educativos para adoptar modelos disruptivos que se ajusten a las demandas del alumnado, lo cual legitima la integración de la lúdica dentro del aula.

Asimismo, la Ley 1098 de 2006, o Código de la Infancia y la Adolescencia, establece el principio de protección integral para los menores de edad. Este instrumento garantiza el acceso a una formación de alta calidad y promueve el desarrollo multifacético del estudiante, lo que exige prácticas pedagógicas que prioricen tanto el avance cognitivo como el bienestar emocional.

Del mismo modo, el Decreto 1290 de 2009 norma la valoración del aprendizaje en los ciclos de básica y media, otorgando autonomía a las instituciones para definir sistemas de evaluación coherentes con sus realidades. Este decreto sustenta la viabilidad de medir el progreso educativo mediante enfoques alternativos, como los juegos pedagógicos, que permiten visibilizar mejoras tangibles en el ejercicio escritor.

En definitiva, este compendio de referentes legales suministra la base jurídica indispensable para el despliegue del proyecto, asegurando que cada intervención guarde armonía con la política pública educativa y coadyuve al robustecimiento del ciclo formativo de los educandos.

## Referentes Éticos

El sustento de esta investigación descansa en pilares éticos que aseguran el respeto, la integridad y el resguardo de los menores de edad. Al trabajar con estudiantes en etapa escolar y bajo condiciones de vulnerabilidad, el compromiso moral es la prioridad del proceso.

Para empezar, aplicamos el respeto por las personas. Esto significa ver a los niños como sujetos con voz y voto, garantizando que su presencia en el proyecto sea totalmente voluntaria. Para ello, es vital el consentimiento informado firmado por padres o tutores; en este documento se aclaran los fines del estudio, qué actividades se harán y cómo se tratará la información obtenida.

En segundo lugar, nos guía el principio de beneficencia. Cualquier acción pedagógica debe buscar un impacto positivo en los participantes. Aquí, las dinámicas lúdicas no son simples juegos, sino herramientas para fortalecer la escritura y el aprendizaje, cuidando siempre que no exista ningún riesgo para su estabilidad emocional o su rendimiento académico previo.

De la mano con lo anterior, aparece la no maleficencia. Nos comprometemos a que ninguna actividad genere daño físico o psicológico. El salón de clase se transforma en un entorno seguro y libre de presiones, donde se motiva a participar sin miedos ni etiquetas, respetando el ritmo natural de cada niño según su edad.

Asimismo, la privacidad y confidencialidad son innegociables. Los datos que se recojan tendrán un uso estrictamente académico. Jamás se revelará la identidad real de los menores en los informes finales; en su lugar, utilizaremos códigos o nombres ficticios para proteger su intimidad y la de sus familias.

Por otro lado, promovemos la justicia. Esto implica que todos los alumnos tengan las mismas chances de disfrutar y aprender con las estrategias propuestas. No hay espacio para la

exclusión; la meta es que los beneficios de la lúdica lleguen a cada estudiante de forma equitativa, sin importar sus habilidades iniciales.

Finalmente, el proyecto se ejecuta con total responsabilidad profesional. Como investigadores, respetamos los reglamentos de la institución y nos enfocamos en que cada sesión aporte al crecimiento integral de los niños. Más allá de recolectar datos, nuestro fin último es dejar una semilla de bienestar y mejora real en su formación escolar.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

Esta investigación se cimenta en un enfoque cualitativo, puesto que su meta principal es desentrañar las dificultades, conductas y posturas que asumen los alumnos frente al acto de escribir en su entorno cotidiano. Dicha ruta metodológica facilita un examen minucioso de las vivencias infantiles, cruzándolas con variables como el entusiasmo, la integración grupal y las brechas sociales que condicionan su progreso escolar. A diferencia de los modelos cuantitativos, enfocados en la medición fría de indicadores, lo cualitativo abre la puerta a una lectura humana y profunda del aula, lo cual encaja con la naturaleza del problema aquí expuesto.

En sintonía con lo anterior, el trabajo se define como una investigación-acción. Este diseño se elige porque no se conforma con describir el fenómeno, sino que busca transformarlo mediante la aplicación directa de talleres lúdicos para potenciar la escritura. Este esquema permite que el docente-investigador evalúe su propio desempeño, introduzca ajustes en tiempo real y mida los avances sobre la marcha. Es un ciclo constante de reflexión y cambio que dota de dinamismo a la labor pedagógica.

La decisión de adoptar este enfoque y tipo de estudio nace de la urgencia de generar cambios tangibles en la escuela, especialmente en un colectivo que arrastra desinterés por culpa de sistemas de enseñanza obsoletos. La investigación-acción es el puente perfecto entre la teoría y el quehacer diario, permitiendo que las estrategias propuestas no sean impuestas, sino que nazcan de las carencias reales detectadas en los niños de tercer grado.

Por todo lo expuesto, la combinación de la mirada cualitativa con la metodología de acción resulta la más idónea. Ambas permiten abordar la problemática desde una visión global,

entregando soluciones prácticas que realmente ayuden a que los estudiantes se apropien de la palabra escrita con gusto y solvencia.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está conformada por tres niños de entre 7 y 8 años de edad, estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Nuestra Señora de Manare, pertenecientes al barrio Panorama del municipio de Paz de Ariporo (Casanare).

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

Para ejecutar esta investigación, se han seleccionado diversas técnicas de acopio de información, alineadas con los objetivos específicos. El fin es obtener datos valiosos que permitan examinar el problema de fondo y medir la efectividad de la intervención pedagógica.

Respecto al objetivo específico 1, que busca detectar qué motiva o frena a los niños al escribir, se usará la observación directa en el aula. Esta técnica es clave para captar gestos, niveles de esfuerzo y reacciones reales ante la hoja en blanco. Como herramienta de registro, el diario de campo servirá para anotar de forma organizada cada hallazgo. Además, se entablarán diálogos dirigidos con los alumnos para rescatar sus opiniones y gustos personales. El resultado de este paso será un diagnóstico descriptivo que mostrará la realidad inicial del grupo.

En cuanto al objetivo específico 2, centrado en activar la escritura mediante el juego, se pondrán en marcha talleres de escritura creativa, relatos colectivos y retos lúdicos. Durante estos encuentros, el diario de campo seguirá siendo el instrumento para monitorear el entusiasmo y los logros alcanzados. Paralelamente, se hará una recolección de producciones escritas (textos creados por los niños), que funcionarán como la evidencia física del avance. Estas muestras son esenciales para entender cómo la lúdica transforma el ejercicio de redactar.

Finalmente, para el objetivo específico 3, enfocado en notar la evolución de los estudiantes, se aplicarán entrevistas cualitativas y cierres de valoración. Aquí, los niños podrán contar cómo se sintieron con las actividades y qué creen haber aprendido. Se realizará también un análisis comparativo de los escritos iniciales frente a los finales, revisando la claridad, el orden de las ideas y la fluidez textual. Este cierre permitirá confirmar si hubo saltos de calidad significativos en su desempeño comunicativo.

En definitiva, este conjunto de técnicas garantiza una visión humana y completa del proceso. Al cruzar las observaciones con las voces de los niños y sus propios textos, se logra evaluar con rigor el impacto de la estrategia lúdica en el fortalecimiento de la escritura.

En términos de rigor metodológico, la investigación cualitativa permite garantizar la validez de los resultados a través de la triangulación de la información, combinando diferentes técnicas de recolección de datos como la observación, entrevistas y análisis de documentos. Según Hernández-Sampieri & Mendoza, (2023), este tipo de enfoque facilita una comprensión profunda del fenómeno estudiado, permitiendo interpretar las experiencias de los participantes desde su contexto real.

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

Para procesar la información recolectada en este estudio, se han definido ejes analíticos que permiten clasificar, interpretar y darle sentido a los hallazgos del proceso. Estas categorías guardan una relación directa con las metas de la investigación y las variables críticas como la producción textual, el entusiasmo escolar y el componente lúdico.

En primer lugar, se establece la categoría de motivación, la cual sirve para examinar el interés real y la postura de los alumnos ante los retos de escritura. Este eje se vincula con la tarea de identificar qué moviliza a los niños, ayudando a entender qué factores disparan su

compromiso con el saber. Analizar este punto es vital, pues el impulso interno es lo que sostiene el desarrollo de cualquier competencia académica a largo plazo.

En segundo lugar, aparece el desempeño en la escritura, categoría diseñada para medir la calidad de los textos creados por el grupo. Aquí se observan rasgos específicos como la ilación lógica, el orden de las ideas, la claridad al expresarse y el manejo de las reglas ortográficas. Esta dimensión se une al objetivo de estimular la redacción, permitiendo ver qué tanto mejoran los niños tras participar en las dinámicas de juego propuestas.

Como tercer eje, se define la participación, que mide qué tan involucrados están los estudiantes en las sesiones. No se trata solo de asistir, sino de ver cómo interactúan con las estrategias lúdicas, mostrando su iniciativa y ganas de aprender. Este análisis ayuda a comprender si las metodologías elegidas realmente logran romper la pasividad del modelo tradicional y activan el pensamiento del menor.

Finalmente, se determina el impacto de las estrategias lúdicas, categoría que pondera qué tan efectivas fueron las actividades para fortalecer la escritura. Este eje se articula con la meta de reconocer cambios profundos, identificando giros positivos tanto en la habilidad técnica como en la actitud emocional del niño frente al papel.

En conjunto, este sistema de categorías permite ordenar los datos de forma lógica, haciendo que los resultados hablen por sí solos y facilitando el cierre de conclusiones que respondan con rigor al problema de investigación planteado.

## **Resultados**

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Durante el inicio del proceso investigativo, se analizó el vínculo de los alumnos con la escritura a través de la observación directa, los diarios de campo y los diálogos estructurados. Los hallazgos revelaron un marcado desinterés hacia los ejercicios de redacción, reflejado en actitudes de apatía, evasión y una persistente negativa a cumplir con los deberes escolares planteados.

En la dimensión motivacional, el grupo evitaba sistemáticamente comenzar sus textos, recurriendo a distracciones, abandono de labores y una excesiva dependencia del profesor. Se registraron casos puntuales donde, ante transcripciones del tablero, los niños manifestaban explícitamente su rechazo con frases negativas o dejando la hoja en blanco, lo cual confirma una resistencia interna hacia el acto de escribir.

Sobre el rendimiento académico, se detectaron fallas críticas en la estructuración de conceptos, la lógica de los párrafos y el manejo de convenciones ortográficas. Las entregas solían ser fragmentarias, con errores gramaticales recurrentes y una transmisión confusa de mensajes, factores que obstaculizaban el progreso pedagógico integral y la comunicación efectiva de sus pensamientos.

La participación de los estudiantes resultó ser mínima y errática. El desarrollo de cualquier consigna exigía supervisión constante, denotando una preocupante carencia de independencia creativa. Además, se observó que la disposición del aula mejoraba únicamente en dinámicas ajenas a la escritura, tales como el juego lúdico o el intercambio estrictamente verbal.

En conclusión, este diagnóstico inicial fundamenta la urgencia de diseñar e integrar metodologías didácticas que dinamicen el entusiasmo, fomenten la proactividad y eleven la calidad técnica en los procesos de escritura creativa del estudiantado.

### **Experimentación**

En la etapa de experimentación se aplicaron tácticas divertidas para mejorar la redacción, usando juegos de letras, creación de relatos grupales, escritura ingeniosa y retos movidos que usaban la diversión como base de enseñanza.

Sobre las ganas de aprender, se notó una subida constante en la curiosidad de los alumnos por escribir. Los apuntes del día a día reflejan que los pequeños empezaron a sumarse con más ganas, entrando de lleno en las dinámicas dadas. Por ejemplo, al armar cuentos, los niños tomaron la batuta para dar opiniones y crear tramas entre todos.

En cuanto al nivel de escritura, se vieron pasos importantes al redactar. Los estudiantes consiguieron ordenar mejor lo que pensaban, sacando textos más largos y con más sentido. Aunque todavía aparecían fallos de ortografía, se notó un progreso en lo que querían decir y en cómo armaban sus párrafos.

Del lado de la colaboración, subió el trato entre ellos y el deber con los ejercicios. Los niños se mostraron más abiertos a trabajar juntos, cuidar los turnos y ayudarse en los retos puestos. El uso de dinámicas lúdicas ayudó a crear un espacio más vivo y con más gente involucrada.

También, el efecto de estas formas de juego se vio en la postura de los alumnos, quienes empezaron a ver el escribir como algo ameno y no como una carga. Los registros muestran frases de gusto como "me encantó hacer la historia" o "quiero continuar jugando mientras escribo".

## **Identificación de Variaciones**

En la etapa de cierre se hizo un estudio comparativo entre los datos del comienzo y los hallados luego de usar las tácticas de juego, buscando notar los giros en las visiones, formas de ser y actuar de los alumnos.

En el grupo de las ganas, se vio un giro total, pasando de un no rotundo a escribir hacia una mejor postura y ganas de estar en tareas de redacción. Los niños mostraron mucha más chispa y ganas de cumplir con lo suyo.

Sobre el nivel al redactar, se notaron mejoras en el sentido, el orden de los pensamientos y el largo de los trabajos. Los estudiantes pudieron decir lo que pensaban con más luz y armar escritos mejor hechos que al puro inicio.

En el tema de sumarse, se pasó de una ayuda muy pobre a una presencia viva y fija. Los niños se mostraron mucho más capaces de hacer sus cosas solos, sin estar todo el tiempo pegados a lo que dijera el profesor.

Desde el lado humano, se sintió un cambio en el modo en que los alumnos ven la escritura, dejando de sentirla como una carga impuesta para verla como algo importante, movido y que se puede pasar muy bien haciendo.

A grandes rasgos, los datos dejan decir que el uso de estas formas de juego trajo cambios buenos en el ánimo, el trabajo y el apoyo de los niños, ayudando así a que su escritura se vuelva mucho más fuerte.

## Análisis y Discusión

Respecto a los hallazgos alcanzados, queda claro que aplicar dinámicas recreativas alcanzó la meta principal de potenciar la redacción en los alumnos de tercer nivel, propiciando avances tanto en la creación de textos como en el entusiasmo por este ejercicio. El estudio busca descifrar de qué manera el factor “juego pedagógico” influyó en la enseñanza y en la esencia humana de los involucrados, abarcando sus posturas, visiones y maneras de interactuar con el lenguaje escrito. Bajo este enfoque, los datos no solo se analizan desde la óptica operativa del éxito escolar, sino mediante una visión global que admite la evolución del individuo ante su propia formación educativa.

En la fase inicial, el acercamiento de la población a la escritura estuvo marcado por el desinterés, la apatía y la resistencia, lo cual coincide con lo esperado según el planteamiento del problema. Tal como se registró en el diario de campo, los estudiantes evitaban escribir, manifestaban que era “difícil” y “aburrido”, y presentaban conductas de evasión frente a las actividades tradicionales. Estas observaciones confirman la hipótesis inicial sobre la baja motivación como factor determinante en las dificultades de escritura. No se evidenciaron sorpresas significativas en esta etapa; por el contrario, los resultados reforzaron la necesidad de intervenir pedagógicamente con metodologías distintas a las convencionales.

En la etapa experimental, el factor “dinámicas recreativas” generó un efecto sustancial sobre el grupo de estudio. El involucramiento directo de los alumnos, la mayor voluntad al redactar y el progreso en la elaboración de textos demuestran la validez de dicha metodología. Labores como relatos grupales y desafíos de vocabulario mutaron la visión del acto de escribir, volviéndolo una vivencia relevante. Tales conclusiones guardan coherencia con los pilares del enfoque constructivista, donde el saber se edifica mediante el intercambio y la práctica, además

del aprendizaje con sentido, que exige vincular las materias con las afinidades del educando. Asimismo, concuerdan con referentes como Enríquez (2025) y Rondoy Peña (2024), quienes afirman que el juego impulsa el crecimiento de destrezas expresivas al elevar el entusiasmo y la entrega del alumno.

Respecto al plano ontológico, se detectaron giros cruciales en la postura, visión y certeza de los alumnos ante el ejercicio escrito. Los diálogos cualitativos revelan variaciones reales, tales como el tránsito de una imagen negativa hacia una estima favorable de la tarea. Por citar, un escolar manifestó que antes redactar resultaba “complicado”, mas ahora es “sencillo” pues “ya tengo que decir”, hecho que proyecta una mejora en la seguridad propia y en la fluidez mental. Igualmente, frases como “deseo continuar escribiendo” o “estuvo ameno” señalan una nueva interpretación de la composición como un acto placentero. Dichas mudanzas prueban que la acción no solo alteró el rendimiento escolar, sino también la manera en que los educandos se perciben como individuos hábiles para su propio aprendizaje.

Al cotejar dichos hallazgos con trabajos anteriores, se halla una gran sintonía con indagaciones como las de Mejía Carrillo (2024) y Herrera-García (2021), autores que subrayan que las tácticas recreativas elevan el entusiasmo y agilizan la asimilación del código escrito. Del mismo modo, los datos concuerdan con Rendón et al. (2026), quienes demuestran que la ludificación optimiza la disposición ante la enseñanza. Sin embargo, un matiz distintivo reside en el entorno concreto de fragilidad social de los sujetos, lo cual permite probar que el juego no solo funciona en ámbitos comunes, sino también en marcos con carencias socioeconómicas, donde toma un peso todavía más relevante como recurso de integración pedagógica.

Cabe resaltar el acotado volumen del grupo, integrado solo por tres alumnos, factor que restringe la extrapolación de los datos. De igual modo, el periodo de acción resultó bastante

breve, lo que imposibilita medir el efecto a futuro de las tácticas aplicadas. También se reconocen elementos ajenos como la carencia de respaldo parental y las situaciones socioeconómicas, que lograron incidir en la ruta de enseñanza. Para próximos estudios, se sugiere extender el universo, dilatar el ciclo de aplicación y contemplar la integración de factores extra como el soporte doméstico o el empleo de herramientas digitales.

Bajo una óptica aplicada, los descubrimientos poseen notables repercusiones para el ámbito escolar. Queda probado que integrar dinámicas recreativas logra mutar sustancialmente las rutas de instrucción escrita, sobre todo en grupos con escaso entusiasmo. Tal hecho plantea la urgencia de reestructurar los métodos clásicos e impulsar marcos didácticos más ágiles, colaborativos y enfocados en el alumno. De igual modo, dichas conclusiones logran guiar a profesores y centros académicos en el despliegue de ejercicios disruptivos que beneficien la formación con sentido y el crecimiento global de los educandos.

Para terminar, el análisis deja establecer que el juego conforma una ruta didáctica eficaz para robustecer la redacción, no solo bajo una mirada técnica, sino mediante la faceta humana del saber. Tras estos hallazgos, brotan nuevos interrogantes de estudio, tales como: ¿de qué forma perduran dichos progresos con el tiempo?, ¿qué efecto causaría aplicar tales métodos en colectivos más amplios?, o ¿cómo repercute el respaldo de los padres en la labor escrita impulsada por la lúdica? En próximas tareas, se plantea indagar tales puntos usando esquemas científicos más vastos que logren calar hondo en el análisis del hecho y extender el rango de las conclusiones.

Si comparamos estos datos con investigaciones globales, vemos que encajan perfectamente con lo que dice la UNESCO (2022), que subraya lo valioso de usar métodos

dinámicos que se adapten a la realidad de cada escuela. Bajo esta mirada, el juego se vuelve una pieza fundamental para cambiar la forma típica en que se dictan las clases.

De igual modo, estos resultados nos hacen pensar en lo urgente que es capacitar mejor a los maestros en técnicas modernas, pues estas ideas solo funcionan si se aplican bien frente a los alumnos. Como indican Martínez y Torres (2022), aprender jugando o gamificar no es algo al azar; exige organizar bien cada paso para que los estudiantes realmente logren aprender.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos del estudio prueban que aplicar dinámicas recreativas permitió alcanzar la meta central de potenciar la redacción en los alumnos de tercer grado del sector Panorama. Se detectó al principio un escaso entusiasmo, trabas en la creación de textos y una postura adversa ante el acto de escribir; no obstante, tras la acción, se notaron progresos en el orden mental, mayor amplitud de los escritos y un involucramiento más directo. Tales datos dan respuesta clara al interrogante del trabajo, al probar que el empleo del juego como ruta didáctica beneficia el avance escrito, pues transmuta la vivencia educativa en un ciclo relevante, ágil y estimulante.

Sobre el plano ontológico, el estudio logró constatar giros sustanciales en la manera en que los alumnos se ven a sí mismos ante el ejercicio de redactar. Se transitó de una visión de apatía, duda y sujeción al maestro, hacia una postura más libre, colaborativa y segura. Los niños consiguieron identificarse como individuos aptos para generar juicios y plasmarlos en papel, hecho que se plasma en sus réplicas durante los diálogos, donde afirman que ahora redactar resulta “sencillo” y “ameno”. Dicha mudanza no solo supone un progreso escolar, sino una nueva interpretación de la enseñanza, en la cual el estudiante adopta un papel protagónico en la edificación de su propio saber.

El factor “estrategias lúdicas” generó un efecto favorable y sustancial en el grupo analizado. Dentro de los avances clave resaltan el alza del entusiasmo, el progreso en la elaboración de textos y la consolidación del involucramiento junto al esfuerzo grupal. Sin embargo, también se detectan puntos con menor alcance, tales como la continuidad de ciertas trabas gramaticales y la urgencia de guía permanente en lapsos puntuales del ciclo. Tal escenario señala que, aunque el juego sea una ruta válida, requiere nutrirse de otros actos educativos que logren afianzar destrezas concretas de la redacción con el paso del tiempo.

Los hallazgos del trabajo aportan a la teoría vigente al ratificar la validez de las rutas recreativas en el progreso lectoescritor, sobre todo en marcos de fragilidad social. En sintonía con referentes como Enríquez (2025) y Rendón et al. (2026), se comprueba que el juego no solo eleva el entusiasmo, sino que optimiza el éxito escolar. Como contribución inédita, este estudio subraya el efecto de la lúdica en el plano ontológico del alumno, probando que su empleo no solo muda destrezas, sino visiones y posturas ante la enseñanza. Igualmente, el esquema de investigación-acción facilitó una labor directa y situada, hecho que robustece su peso metodológico para próximos estudios en ámbitos parecidos.

Tras los hallazgos alcanzados, se sugiere a los maestros aplicar de forma metódica dinámicas recreativas en las rutas de instrucción escrita, tales como relatos grupales, desafíos de vocabulario, retos de ingenio y tareas compartidas. Resulta vital que dichas acciones no se empleen como hechos sueltos, sino que se inserten en el plan de estudios como parte de una didáctica ágil y colaborativa. Del mismo modo, se plantea variar los ejercicios para cubrir los distintos tiempos de saber, además de robustecer la guía docente en puntos concretos como la gramática y el orden de las ideas. En ámbitos parecidos, también conviene sumar a los parientes en la labor escolar, impulsando áreas de respaldo en casa que logren afianzar lo avanzado en el salón.

De cara a futuros estudios, se propone elevar el volumen del grupo y dilatar el ciclo de acción con el propósito de alcanzar hallazgos más extrapolables y medir el efecto con el tiempo. Del mismo modo, resultaría oportuno sumar otros factores de examen, tales como el respaldo doméstico, el empleo de recursos digitales o el peso del marco socioemocional en el saber. Bajo una óptica científica, se plantea nutrir la ruta cualitativa con métodos estadísticos que logren tasar con mayor rigor los progresos en la redacción. Asimismo, indagar contrastes entre

colectivos que operen con modelos clásicos frente a dinámicas de juego lograría brindar una imagen más vasta sobre la validez de dichas tácticas.

### Referencias Bibliográficas

- Banoy-Suárez, W., & Castillo-Herrera, J. P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y Ciencia*.  
<https://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/601>
- Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas en la lectoescritura en educación básica.
- Enríquez, B. (2025). *Estrategias lúdicas para mejorar la lectura en educación básica primaria: Un análisis sistemático*.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Herrera-García, R. E. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial. *Revista Koinonía*, 6(4), 110–124.
- ICFES. (2022). *Informe nacional de resultados Saber 3°, 5° y 9°*. ICFES.
- López, J., & Sánchez, P. (2023). Aprendizaje colaborativo y escritura en educación primaria.
- Martínez, R., & Torres, M. (2022). Gamificación en la enseñanza de la escritura. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(1), 77–92.
- Mejía Carrillo, M. de J. (2024). Estrategias docentes para fortalecer la lectura y la escritura en educación primaria.
- Ministerio de Educación Nacional. (2021). *Orientaciones curriculares para el área de lenguaje en educación básica*. MEN.
- Murillo Zambrano, S., & Padilla León, M. (2025). Estrategias lúdicas en el desarrollo de la lectura y escritura.

- Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Femia Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42, 507–516.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Pezo-Anastacio, J. M., & Coka-Echeverria, J. E. (2024). Estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en estudiantes.
- Posligua-Acosta, A. J., Rodríguez-Álava, L. A., & Duran-Pico, U. C. (2024). Estrategias didácticas para la lectoescritura.
- Ramírez, L., & Medina Pérez, R. N. (2021). Gamificación en educación: alternativa didáctica en la adecuación de diseños pedagógicos para la formación. *Revista de Investigación e Innovación en Salud*, 4(4). <https://doi.org/10.23850/rediis.v4i4.3632>
- Rendón Castaño, E. R., Vizcaíno Escobar, E. J., & Conde Martínez, E. J. (2026). Gamificación en lectura y escritura.
- Rodríguez, M. (2023). Estrategias interactivas en lectoescritura.
- Rondoy Peña, K. (2024). Estrategias lúdicas y lectoescritura en estudiantes de primaria.
- UNESCO. (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

<https://drive.google.com/drive/folders/1H6l7OKBWGBHBTm1dLbpck5PLlDwjnKj9?usp=sharing>