

**Fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en estudiantes de cuarto grado de
primaria de la Institución Educativa Normal Superior**

Hendrys Yohelis Milian Montaña

Asesor

Yeimy Karina Corredor Vergara

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

El presente trabajo presenta un proceso de investigación formativa desarrollado en el contexto de la práctica pedagógica, con 28 estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior de la región. La investigación se origina con base en el reconocimiento de algunas dificultades en el fortalecimiento de las competencias básicas en lectura y escritura de los estudiantes, competencias que a la vez son transversales en los primeros años escolares.

El objetivo principal de la investigación fue fortalecer las competencias señaladas a través de estrategias lúdicas dentro del aula, buscando que los niños afectados por estas dificultades se sintieran más motivados a participar y se involucraran cada vez más en su proceso de aprendizaje. Para ello, se trabajó a partir de un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción pedagógica, lo que permitió no solo observar la situación, sino también actuar en ella y reflexionar sobre sus resultados.

A lo largo del desarrollo de las actividades propuestas se evidenció que el uso del juego y las estrategias lúdicas dentro del aula favorecen la participación de los estudiantes y generan un ambiente más motivador de aprendizaje. Por último, se identificaron avances en la manera de aproximarse a la lectura y a la escritura, observándose un mayor interés y confianza en los estudiantes.

Para concluir, las estrategias lúdicas tienen la posibilidad de transformarse en un importante soporte para potenciar los procesos de aprendizaje en primaria si se aplican de una forma deliberada y contextualizada al medio del aula.

Palabras clave: Lectura, escritura, aprendizaje, lúdica, primaria

Abstract

The research presented in this article describes a formative research process developed within the context of pedagogical practice with 28 fourth-grade elementary school students at the Institution Educative Normal Superior. This process arose from difficulties observed in the development of basic reading and writing skills during the early stages of schooling.

The overall objective of this work was to contribute to strengthening these skills through the use of playful and didactic activities designed to increase student motivation and participation in their learning process. This research employed a qualitative approach and was conducted using action research methodology, allowing us to observe the students' situation while simultaneously proposing interventions and reflecting on the results.

The findings showed that the use of games and playful strategies contributed to increased student participation and the creation of a more active learning environment. Furthermore, we observed how these same students changed their reading and writing style based on their interest and level of confidence in the process.

Therefore, the use of play-based learning strategies can be an alternative that supports learning processes in primary education, especially when adapted to students' interests.

Keywords: Reading, writing, learning, play, primary.

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.....	17
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	22
Referentes Éticos.....	23
Herramientas y Métodos.....	24
Enfoque y Tipo de Estudio.....	24
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos	25
Categorías para el Análisis de Datos.....	25
Resultados	27
Acercamiento de la Población a la Variable.....	27
Experimentación.....	28
Identificación de Variaciones.....	30
Análisis y Discusión	32

Conclusiones y Recomendaciones.....	37
Referencias Bibliográficas.....	40
Apéndices	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	42
--	----

Introducción

La etapa de primaria es muy importante porque es donde los niños comienzan a formar las bases de su aprendizaje. En estos primeros años no solo aprenden a leer y escribir, sino que también desarrollan habilidades que les ayudan a comprender mejor lo que estudian y a participar en clase. Muchas veces se piensa que tales procesos ocurren automáticamente, pero resultan dependientes de varios factores dentro y fuera del aula. Por eso se tiene que ver cómo se va fortaleciendo esto en los niños, en los contextos de la de la Institución Educativa Normal Superior, donde se busca una formación integral desde los primeros grados.

Aunque la enseñanza primaria es un pilar básico para el futuro educativo del alumno, en el día a día del aula se siguen presentando algunas dificultades que no siempre se trabajan en profundidad. Algunos niños todavía tienen debilidades en comprensión de texto, escritura o participación, y eso les afecta a ellos mismos en otras asignaturas. Está demostrado que es fundamental potenciar esas habilidades desde los primeros años, por una sencilla razón, que cuando no se adquieren a tiempo pueden provocar algunos vacíos más adelante. Por eso resulta importante analizar si las estrategias que se están aplicando realmente responden a las necesidades del grupo, especialmente en un contexto donde se busca una formación integral desde los niveles iniciales.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer las competencias básicas de lectura y escritura en los 28 estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior, mediante la implementación de estrategias lúdicas durante el año lectivo 2026. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con diseño de investigación acción pedagógica, utilizando como técnicas de recolección de datos la observación directa, los diarios de campo y

entrevistas informales, cuya información fue analizada a partir de cuatro categorías: participación en el aula, competencias de lectura, producción escrita y motivación hacia el aprendizaje.

El hallazgo más relevante de esta investigación es que la implementación de estrategias lúdicas generó mejoras significativas en la participación, la motivación y las competencias de lectura y escritura de los estudiantes de cuarto grado. Se evidenció una transformación en las actitudes de los niños, quienes pasaron de una participación pasiva e insegura a una más activa, confiada y comprometida con su propio aprendizaje. Se invita al lector a revisar el contenido completo de este informe para comprender en profundidad el proceso desarrollado, las estrategias implementadas y los resultados obtenidos.

Caracterización

La investigación se desarrollará en una Institución Educativa Normal Superior, ubicada en un contexto urbano que atiende población escolar proveniente de diversos sectores sociales. Esta institución se caracteriza por su enfoque formativo orientado a la educación integral y al fortalecimiento de procesos pedagógicos desde edades tempranas. El entorno social presenta dinámicas propias de comunidades en crecimiento, donde confluyen distintas realidades económicas y culturales que influyen directamente en los procesos educativos. La escuela cumple un papel importante como espacio de formación académica y social, brindando oportunidades de aprendizaje que buscan responder a las necesidades del contexto y favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

El grupo participante está conformado por 28 estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Normal Superior, cuyas edades oscilan aproximadamente entre los 9 y 10 años. Se trata de niños y niñas en una etapa clave de desarrollo cognitivo, social y emocional, donde se consolidan habilidades básicas de aprendizaje. La composición del grupo refleja diversidad socioeconómica y cultural, lo cual enriquece la interacción escolar pero también plantea retos pedagógicos. La unidad de análisis corresponde específicamente a este grupo de estudiantes de cuarto grado, quienes se encuentran en un proceso activo de construcción de conocimientos fundamentales que requieren acompañamiento pedagógico constante y estrategias educativas pertinentes.

De acuerdo con el contexto educativo, los estudiantes presentan demandas de aprendizaje relacionadas con el fortalecimiento de habilidades básicas como la lectura, la escritura, la comprensión y la participación activa en el aula. Estas competencias son esenciales para su progreso académico y su desarrollo personal. Sin embargo, el entorno puede presentar

limitaciones asociadas a la disponibilidad de recursos, acompañamiento familiar o condiciones sociales que influyen en el ritmo de aprendizaje. Por ello, Es necesario diseñar y aplicar estrategias pedagógicas que atiendan estas necesidades, promoviendo la motivación, la autonomía y una apropiación significativa del conocimiento.

El proceso de aprendizaje de los estudiantes está influenciado por diversos factores externos, entre ellos las condiciones familiares, económicas y sociales del entorno. Algunos estudiantes pueden encontrarse en situaciones que limitan la posibilidad de recibir acompañamiento académico en casa, acceso a recursos educativos o estabilidad emocional para el aprendizaje. Además, las dinámicas de la comunidad y las culturales, hacen que los niños se relacionen con la escuela y el conocimiento de diferente forma. Reconocer estos factores permite comprender mejor las oportunidades y desafíos que enfrenta el grupo, orientando la intervención pedagógica hacia una educación más inclusiva y contextualizada.

Planteamiento del Problema

En el grupo de estudiantes de primaria se pueden observar avances importantes en su proceso de aprendizaje. Varios estudiantes participan más en clase y se nota que les gustan las actividades dinámicas, sobre todo cuando pueden interactuar entre ellos. En general, muestran ganas de aprender, lo cual es algo muy positivo. También se puede ver que han ido desarrollando habilidades básicas como la lectura inicial y la escritura de textos sencillos. Algunos ya comprenden mejor las instrucciones y trabajan con más seguridad que al inicio. Esto hace pensar que el trabajo que se ha venido realizando en el aula sí está dando resultados. Por otro lado, el ambiente del grupo es bastante respetuoso. Entre ellos suelen apoyarse y eso ayuda no solo en lo académico, sino también en lo social y emocional. Sin embargo, no todos avanzan al mismo ritmo. Hay estudiantes que todavía presentan dificultades para fortalecer ciertas competencias fundamentales y necesitan un acompañamiento más constante.

En cuanto a las estrategias que se usan en el aula, se nota que las actividades dinámicas y el trabajo en grupo suelen dar buenos resultados. Cuando el docente acompaña de cerca y propone ejercicios más prácticos o ejemplos que tienen que ver con la vida cotidiana de los niños, ellos participan más y se ven más interesados. En esos momentos la clase fluye mejor y el ambiente se siente más activo; Sin embargo, no siempre pasa lo mismo. Hay ocasiones en que las actividades más tradicionales no logran captar la atención de todos, sobre todo cuando requieren mayor concentración, como la lectura comprensiva o la producción de textos. En esas situaciones algunos estudiantes se distraen con facilidad o avanzan más despacio. Esto deja ver que, aunque varias estrategias funcionan bien, no todas responden igual a las necesidades del grupo. Por eso se hace necesario seguir ajustando las metodologías para que todos puedan avanzar de una manera más equilibrada.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace evidente la necesidad de probar una estrategia diferente que ayude a fortalecer estas competencias de una forma más significativa. En este sentido, resulta pertinente incorporar estrategias lúdicas como apoyo en el proceso pedagógico, ya que el juego y las actividades dinámicas suelen despertar mayor motivación en los estudiantes de primaria. La idea no es dejar de lado lo que ya se viene trabajando en el aula, sino más bien complementar esas metodologías con propuestas que generen más interés y participación.

Muchas veces, cuando el aprendizaje se da a través de experiencias más dinámicas, los niños se involucran con mayor disposición. Se parte entonces de la posibilidad de que, si las actividades lúdicas se integran de manera organizada y con un propósito claro, los estudiantes puedan mejorar su comprensión y asumir un papel más activo dentro de su propio proceso de aprendizaje.

En este sentido, lo que se ha descrito permite notar que hay una situación que merece analizarse con más detalle. Aunque se reconocen avances y se aplican estrategias que aportan al aprendizaje, todavía se observan dificultades cuando se trata de fortalecer las competencias básicas en todos los estudiantes por igual. No significa que el proceso esté mal, sino que aún existen aspectos que pueden ajustarse para lograr un desarrollo más equilibrado dentro del grupo. Más que señalar fallas, se trata de reconocer que siempre hay posibilidades de mejora. Por eso surge la necesidad de indagar de qué manera la incorporación de estrategias lúdicas puede contribuir al fortalecimiento de estas habilidades y responder mejor a las necesidades reales del contexto.

A partir de esta reflexión, se hace necesario plantear una pregunta de investigación que permita orientar el estudio de forma más clara y organizada, y que sirva como punto de partida para el análisis que se pretende realizar.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las competencias básicas de lectura y escritura en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior mediante la implementación de estrategias lúdicas en el aula, durante el año lectivo 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las competencias básicas de lectura y escritura en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior, a través de la implementación de estrategias lúdicas en el aula durante el año lectivo 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior a las estrategias lúdicas en el aula durante el año lectivo 2026, observando cómo reaccionan, cómo participan y qué tipo de disposición muestran frente a este tipo de actividades.

Implementar estrategias lúdicas orientadas al desarrollo de habilidades básicas de lectura y escritura en los 28 estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior, incorporando el juego como recurso pedagógico activo durante el año lectivo 2026.

Evaluar los cambios en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Normal Superior tras la implementación de estrategias lúdicas, con base en evidencias observables de su desempeño durante el año lectivo 2026.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Competencias de Lectura

Las competencias de lectura hacen alusión a las destrezas que habilitan a los alumnos en la comprensión, la interpretación y la reflexión de los textos que se leen. A nivel educativo, la lectura no se refiere tan solo a reconocer únicamente palabras o frases, sino que implica la comprensión del significado de la información y la relación existente con el conocimiento previo. Tiende a considerar con especial énfasis el desarrollo de estas competencias a partir de la educación primaria, puesto que la lectura se convierte en una herramienta fundamental para el acceso a los conocimientos de las distintas dimensiones de aprendizaje escolar. Potenciar estas competencias desde los primeros grados educativos permite que los alumnos desarrollen una comprensión más específica de los contenidos escolares y participen de forma más segura de las actividades educativas.

Escritura en Educación Primaria

La escritura es un proceso a través del cual los alumnos expresan ideas, pensamientos o conocimientos por medio del lenguaje escrito. En la educación básica, los niños comienzan a desarrollar la habilidad de manera progresiva aprendiendo a organizar las ideas, a construir oraciones y también a producir pequeños textos. En este proceso es necesaria la gestión pedagógica y de actividades que propicien que los alumnos escriban más a menudo. Cuando los alumnos van desarrollando habilidades de escritura, no solamente mejoran la comunicación, sino que también desarrollan la posibilidad de fomentar la reflexión y la organización del pensamiento.

Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas hacen referencia al compendio de actividades pedagógicas que utilizan el juego como recurso para restablecer el aprendizaje. Las estrategias lúdicas buscan conseguir un contexto de aprendizaje activo, donde los alumnos interactúan, experimentan y construyen en forma activa el conocimiento. El uso del juego en clase permite que las tareas académicas sean realizadas con mayor interés y se desarrollen habilidades sociales y cognitivas. Según el enfoque del método lúdico, el juego puede ser utilizado como una herramienta didáctica que articula y da un significado a los contenidos del currículo dentro de las experiencias significativas de aprendizaje.

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es el término que se emplea para describir la nueva teoría propuesta por David Ausubel, que establece que el aprendizaje se produce cuando en el momento de aprender una nueva información, la persona puede relacionar esa información con aquello que ya sabe. Es gracias a esa habilidad de relacionar unos conocimientos con otros, que aquellos contenidos se pueden llegar a entender y por lo tanto se pueden poner en práctica, es decir, se puede llegar a aplicar la información para resolver problemas, para explicar situaciones etc. Disponer de este tipo de aprendizaje significa que uno no memoriza, sino que es capaz de llegar a entender el significado real que tienen las cosas y puede utilizarlo para la solución de problemas o la explicación de situaciones. Este tipo de aprendizaje resulta relevante en la enseñanza primaria, ya que permite que uno entienda los contenidos que aprende, a la vez se implique y, por lo tanto, se produce una participación muy activa por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Constructivismo en el Aprendizaje

El constructivismo es una tendencia pedagógica que mantiene que el saber se construye a partir de un intercambio entre el estudiante y su entorno. Desde este prisma, el aprendizaje no se recibe de forma pasiva, sino que se hace mediante experiencias, actividades y espacios de reflexión. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es un proceso que es promovido por el docente en cuanto que este actúa como una guía en el proceso de la educación; en el sentido de facilitar una serie de experiencias que permitan al estudiante explorar y construir sus propios saberes. En la actualidad, el constructivismo ha aportado un marcado carácter en la elaboración de estrategias pedagógicas que permiten la implicación activa de los estudiantes y el aprendizaje basado en experiencias.

Referentes Teóricos

Aprendizaje Mediante el Juego en Educación Primaria

Distintos estudios han destacado en los últimos años que el juego puede ser un recurso didáctico muy provechoso en el aula. Las actividades recreativas ayudan a los niños a aumentar sus habilidades comunicativas, sociales y cognitivas de forma más natural, según estudios realizados por las autoras Elena Bodrova y Deborah J. Leong (2007). Los estudiantes suelen mostrar una mayor motivación, un mayor nivel de participación y seguridad a la hora de expresar sus pensamientos cuando el aprendizaje se combina con el juego.

Esto se debe a que es extraordinariamente importante para los niños en los años de escuela primaria, porque en esta etapa la motivación y la curiosidad de los niños por aprender tienen una gran incidencia en qué y cómo aprenden. Por lo tanto, promover el juego en las actividades de aprendizaje podría influir en que el aprendizaje sea más significativo.

El Juego como Estrategia Didáctica

De acuerdo con González y Rodríguez (2016), el que hacer didáctico en el aula conllevaba al protagonismo del alumnado y a que interviniese con mayor participación. La investigación mostró que los estudiantes se interesan más por las tareas académicas, y que participan con mayor confianza cuando las actividades están animadas. También es posible que el aprendizaje tenga lugar en un entorno más relajado con el juego, ya que los estudiantes están libres para explorar, cometer errores y volver a intentarlo. Esta propuesta es acorde con la investigación vigente, ya que sustenta la idea de integrar estrategias lúdicas para potenciar el proceso de lectura y escritura en alumnos de primaria.

Lectura Comprensiva en Educación Primaria

La comprensión lectora se considera una de las habilidades centrales del proceso educativo. Según Solé (1998), leer es mucho más que reconocer palabras: es comprender, interpretar y reflexionar sobre lo que dice el texto. Para que los alumnos desarrollen esta habilidad, los docentes tienen que tomar decisiones y llevar a cabo estrategias que les faciliten la progresión. Practicar lecturas compartidas, realizar preguntas mediadoras o llevar a cabo actividades participativas pueden contribuir a la mejora de la comprensión, que forma parte de la investigación, ya que el refuerzo de la lectura es uno de los objetivos de investigación.

El Desarrollo de la Escritura en los Primeros Años Escolares

El aprendizaje de la escritura se produce progresivamente y necesita ser acompañado por el docente. Cassany (2006) también menciona que escribir es más que copiar palabras o frases, porque consiste en aprender a construir ideas y a transmitir las. En la práctica escolar, resulta necesario ofrecer a los alumnos situaciones de escritura en las que, de rebote, practiquen la escritura en diferentes registros: relatos, descripciones, pequeñas reflexiones... Ello puede llevar

a que los niños pierdan miedo a la escritura y se vean capaces de evolucionar. Este aporte teórico tiene su conexión en la investigación, porque busca fomentar las habilidades de escritura mejorando el trabajo pedagógico y utilizando estrategias que sean más activas.

Estrategias Pedagógicas para el Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo se produce cuando los estudiantes establecen la conexión entre los nuevos conocimientos junto a lo que ya conocen. Según Ausubel (1983), el aprendizaje es más eficaz cuando el profesor propone actividades de enseñanza que permitan a los estudiantes vincular la nueva información con los saberes que ya tienen. En el ámbito escolar, esto se traduce en actividades que se relacionen con la experiencia de los estudiantes. Las estrategias del juego pueden facilitar que los niños participen, relacionen la actividad con la práctica.

Aprendizaje Social en el Aula

Siguiendo a Vygotsky (1978), el aprendizaje se produce a partir de la interacción con las personas. El aula se convierte así en un espacio en el que los alumnos pueden aprender del profesor y también de los compañeros. Las actividades de colaboración, actividades de juegos y el trabajo en equipo contribuyen a la adquisición de habilidades cognitivas y sociales. Este modelo tiene que ver también con la investigación, pues las estrategias del juego que se utilizarán buscan promulgar la participación y la interacción entre los alumnos.

Motivación en el Proceso de Aprendizaje

La motivación es un factor que puede influir en el aprendizaje escolar. Deci y Ryan (2000) explican que los alumnos que se sienten atraídos e interesados por las actividades que desarrollan son más propensos a implicarse en el proceso de aprendizaje. En el caso de los alumnos de primaria, las actividades en la práctica, dinámicas y participativas son más

motivadoras que el enfoque tradicional. De ahí la importancia de que las estrategias lúdicas puedan llevar a los alumnos a mantener la atención y a participar en la actividad del aula.

La Investigación Acción en Educación

La investigación acción es una metodología que permite a los docentes analizar su propia práctica pedagógica con el propósito de mejorarla. Kemmis y McTaggart (1988) explican que este tipo de investigación se desarrolla a partir de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión. A través de este proceso, el docente puede identificar dificultades en el aula, implementar estrategias de mejora y analizar los resultados obtenidos. Este enfoque es pertinente para la presente investigación, ya que busca fortalecer habilidades de lectura y escritura mediante la implementación de estrategias lúdicas dentro del aula.

Innovación Pedagógica en el Aula

Las investigadoras que han trabajado de un modo determinante la innovación educativa, reconocen que es fundamental adaptar las prácticas educativas a las características de las nuevas generaciones de alumnos y alumnas. Fullan (2007) crea la concepción de que los procesos de mejora educativa necesitan que el profesorado potencie su capacidad reflexiva hacia las prácticas educativas y contraiga el compromiso de experimentar nuevas alternativas. La incorporación de estrategias de carácter lúdico podría considerarse una forma de innovación pedagógica que intenta adecuar y dar respuesta a las características de los alumnos y alumnas de primaria y contribuir al avance de su aprendizaje.

El Juego como Apoyo para la Alfabetización

Algunas investigaciones han puesto de manifiesto que el juego puede ayudar a desarrollar habilidades de alfabetización a los primeros años escolares. Pyle y Danniels (2017) documentan

su trabajo de investigación en la cual observan que los alumnos y alumnas se comprometen de un modo más entusiasta en la realización de la lectura y la escritura cuando, en primer lugar, son invitados a jugar. Estas mismas actividades proporcionan la posibilidad de que los niños y las niñas practiquen habilidades lingüísticas de un modo más natural. Este mismo planteamiento se encuentra relacionado con la investigación que nos ocupa, pues propone el uso de estrategias lúdicas como respaldo de las competencias básicas que tienen que ver con la lectura y escritura personales de los alumnos y las alumnas de primaria.

Referentes Técnicos

Dentro del marco escolar colombiano, los lineamientos y orientaciones del Ministerio de Educación Nacional MEN constituyen un referente técnico importante para la realización de los procesos pedagógicos en las instituciones educativas. En tal sentido, los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, más los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, consentían indicar unas orientaciones en la consolidación de las habilidades del lenguaje (lectura, escritura, escucha y expresión oral) desde los primeros grados de escolaridad. Tales documentos subrayan la importancia de poner en funcionamiento unas estrategias pedagógicas que propicien el desarrollo integral de los alumnos y la condición de comprensión de textos, producciones escritas y la participación activa en el aula.

Adicionalmente, el Plan Nacional de Lectura y Escritura “Leer es mi cuento”, diseñado por el Ministerio de Educación Nacional, propone estrategias para fortalecer los procesos de lectura y escritura en los estudiantes del país, mediante actividades pedagógicas que propicien el acercamiento a diversos tipos de textos. Desde esta perspectiva, las instituciones educativas son invitadas a desarrollar prácticas pedagógicas innovadoras que motiven a los estudiantes a leer y escribir de manera significativa.

Además, organismos internacionales como la UNESCO vienen destacando la necesidad de fomentar metodologías de enseñanza que propicien la participación activa del alumno y el afianzamiento de habilidades básicas para el aprendizaje. En algunos de los informes referidos a educación, la organización mencionada indica que la utilización de estrategias pedagógicas activas, como el aprendizaje por medio de actividades lúdicas, puede ayudar a incrementar la motivación del alumno y a favorecer la asimilación de los contenidos. Considerando que estos lineamientos técnicos son adecuados para la investigación que se lleva a cabo, puesto que justifican el uso de estrategias lúdicas como enfoque didáctico para fortalecer las competencias en lectura y escritura del alumno de educación primaria.

Referentes Legales

Dentro del marco de la presente investigación se hace necesario tener en cuenta una serie de normas que orientan el sistema educativo colombiano y que amparan a los procesos pedagógicos que se dan en las instituciones educativas. En primer lugar, la Constitución Política de Colombia de 1991 establece en el artículo 67 que: "La educación es un derecho fundamental para la persona y un servicio público que tiene una función social", y el mismo texto señala que: "El Estado, la sociedad y la familia son responsables de garantizar el acceso a una educación de calidad para todas las personas".

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) constituye, de igual manera, una de las normas claves en la regulación de la organización y funcionamiento de la educación en Colombia, y tal como esta ley establece, la educación debe contribuir al desarrollo integral del estudiante y fomentar el desarrollo de sus capacidades, en especial las intelectuales, sociales y culturales. En este sentido, también fomenta el desarrollo de competencias comunicativas como la lectura y la escritura desde los niveles más básicos de formación.

Por último, el Decreto 1075 de 2015, que es el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, reagrupa las diferentes normativas relacionadas con la organización del sistema educativo colombiano. Este decreto orienta aspectos importantes del funcionamiento de las instituciones educativas, así como los procesos pedagógicos que se desarrollan en el aula.

Referentes Éticos

Considerando el desarrollo de la presente investigación y el contexto educativo del alumno de educación primaria, se hace necesario considerar algunos principios éticos que permitan garantizar tanto el respeto como la protección de los alumnos-participantes dentro del mismo. En este sentido, se tratará de garantizar que las actividades realizadas a raíz del proceso de la investigación no perjudicarán el bienestar físico, emocional y académico del alumno.

Asimismo, que los datos obtenidos dentro de la investigación sean utilizados exclusivamente con fines académicos, salvaguardando la confidencialidad de la información de carácter personal de los alumnos-participantes.

Se debería intentar, de otro modo, que las actividades pedagógicas llevadas a cabo de manera íntegra dentro del aula se desarrollen dentro de un clima de respeto, participación y confianza, favoreciendo la inclusión de todos los alumnos y el aprendizaje significativo.

Finalmente, la investigación se conduce por principios de responsabilidad, respeto y honestidad académica, buscando que todas las acciones ejecutadas dentro del proceso de investigación vayan a favorecer el progreso de los procesos de enseñanza y aprendizaje sin que supongan ningún tipo de perjuicio para las personas implicadas.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación aquí presentada se desarrolla desde un marco cualitativo, puesto que buscamos comprender cómo, a partir de la implementación de estrategias lúdicas en el aula, los estudiantes de primaria van fortaleciendo las habilidades de lectura y escritura. Esto se puede conseguir siempre y cuando se contemple la posibilidad de observar y analizar esos comportamientos, actitudes y avances de los estudiantes en un contexto de aula hacia los aprendizajes de lectura y escritura, y no solo centrarse en resultados numéricos.

En relación con el tipo de estudio, optamos por la investigación acción pedagógica, puesto que se trata de una investigación que no se limita solo a analizar situaciones en el aula, sino que, a partir del análisis, busca la intervención para mejorar desde un contexto y con el docente en formación. En este caso, como docente en proceso de formación, se detectan dificultades en el aula, se propone una estrategia (estrategias lúdicas), se pone en marcha y, finalmente, se reflexiona sobre los resultados de su aplicación. Es un tipo de estudio que resulta conveniente, porque va ajustando la actividad de acuerdo con lo que se observa durante el proceso.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por 28 estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Normal Superior, específicamente niños y niñas entre los 9 y 10 años de edad.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para llevar a cabo la investigación, se prevé utilizar diferentes técnicas de recolección de información, de acuerdo con los distintos objetivos de la investigación.

En primer lugar, en el objetivo de exploración, se prevé utilizar la observación directa dentro del aula, donde se va a ir anotando cómo se comportan los alumnos ante las estrategias lúdicas, su nivel de participación, interés y disposición; al mismo tiempo, se desarrollarán pequeños diálogos informales con los alumnos para captar cómo perciben o qué les parecen las actividades.

En segundo lugar, asociado al objetivo de movilización, se utilizarán y aplicarán las estrategias lúdicas diseñadas (juegos, actividades dinámicas y ejercicios participativos), con el registro, mediante diarios de campo, de las distintas conductas, avances y dificultades observadas en cada sesión y, puntualmente, tomando evidencias de las actividades realizadas por los alumnos, ya sea en forma de fotos o en registros escritos.

Por último, para la identificación de cambios, se implementan actividades comparativas, como ejercicios de lectura y escritura previa y posterior a la intervención, y preguntas sencillas que permitan averiguar cuál es la percepción de los estudiantes en relación a su propio aprendizaje, lo que permitirá evidenciar si han mejorado en los aspectos mencionados.

Categorías para el Análisis de Datos

Para llevar a cabo la interpretación de la información que se va a recoger, en el estudio se crean algunas categorías que se relacionan, sin duda, con la pregunta de investigación y con los objetivos del estudio.

Una primera categoría hace referencia a la participación en el aula, la cual permitirá observar diversos aspectos como el interés, la motivación y la disposición de los sujetos hacia la actividad lúdica.

La segunda categoría se refiere a las competencias de lectura, en la que se evaluará si los sujetos comprenden los textos, los interpretan y son capaces de responder al conjunto de cuestiones relacionadas con el texto leído.

La tercera categoría apunta hacia la producción escrita, donde se comprenderá la forma en que los sujetos son capaces de organizar las ideas, escribir textos sencillos y expresar por escrito lo que piensan.

Por último, la última categoría es la motivación hacia el aprendizaje, que permite ver si las estrategias lúdicas son capaces de incentivar un mayor interés y agrado hacia la lectura y la escritura.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio de la investigación se realizó un proceso de observación directa dentro del aula, con la intención de ver cómo los estudiantes interactuaban entre ellos y de qué manera empezaban a relacionarse con las estrategias lúdicas que se iban introduciendo. A partir de estas primeras observaciones, se pudo notar que, en general, los estudiantes mostraban más interés cuando las actividades se salían un poco de lo tradicional, aunque, claro, no todos reaccionaban igual.

Por un lado, había estudiantes que participaban casi de inmediato, especialmente cuando se trataba de juegos o dinámicas grupales. Por ejemplo, en una actividad donde debían formar palabras con tarjetas, varios se ponían de pie, levantaban la mano y daban respuestas como si fuera una competencia, incluso ayudaban a otros compañeros a completar las palabras. En otra actividad, basada en la lectura a partir de imágenes, algunos intentaban adelantarse a lo que iba a pasar en la historia... lo que deja ver una actitud más activa frente a la lectura. Este tipo de comportamientos coincide con lo que plantean Bodrova y Leong (2007), sobre cómo el juego favorece la participación y la motivación.

Sin embargo, no todos los estudiantes mostraban esa misma disposición. También se observaron algunos que preferían quedarse en silencio o no participar. En pequeños diálogos durante la clase, varios expresaban cosas como “me da pena leer” o “me equivoco mucho”, lo que hace pensar que no era solo la actividad lo que influía, sino también la confianza que tenían en sí mismos. Esto se puede relacionar con lo que plantea Vygotsky (1978), sobre la importancia del entorno social en el aprendizaje.

Otro aspecto que llamó la atención fue la diferencia entre actividades tradicionales y las lúdicas. En ejercicios como copiar o leer de forma individual, algunos estudiantes se distraían, hablaban entre ellos o tardaban en empezar. En cambio, cuando se proponían juegos o actividades más dinámicas, la mayoría se mantenía atenta y participaba con más ganas. Incluso estudiantes que casi no intervenían, en estos espacios lograban integrarse un poco más.

En general, esta primera etapa permitió ver que las estrategias lúdicas generan mayor interés y motivación en los estudiantes, lo que se refleja en una participación más activa. Aun así, también se notaron diferencias en seguridad, participación y habilidades, algo importante para tener en cuenta en lo que venía después. De alguna manera, esto reafirma que los aprendizajes en primaria se fortalecen cuando se usan metodologías más activas, como lo plantea Ausubel (1983).

Experimentación

Durante la fase de experimentación se aplicaron diferentes estrategias lúdicas orientadas a fortalecer la lectura y la escritura en los estudiantes. Entre las actividades se trabajaron juegos de asociación de palabras, lectura de cuentos interactivos, creación colectiva de historias, pequeñas dramatizaciones y ejercicios de escritura a partir de imágenes. Todo esto se fue registrando en los diarios de campo, que al final resultaron ser clave para entender mejor lo que iba pasando en clase.

Desde las primeras sesiones se empezaron a notar algunos cambios, sobre todo en la actitud de los estudiantes. A diferencia de lo que ocurría en clases más tradicionales, aquí se veía más motivación, más participación y también más trabajo en grupo. Por ejemplo, en una actividad donde debían crear un cuento entre todos, varios estudiantes que antes casi no participaban comenzaron a aportar ideas, proponer personajes o decir qué podía pasar en la

historia. En uno de los registros del diario se menciona que algunos estudiantes que normalmente no hablaban, levantaron la mano y se mostraban motivados al ver que sus ideas hacían parte del cuento.

Algo parecido ocurrió en las actividades de lectura. En ejercicios como la lectura en voz alta con dramatización, poco a poco se fue notando una mejora en la fluidez y en la comprensión. Algunos estudiantes empezaron a leer con más seguridad y a entender mejor lo que estaban leyendo. Por ejemplo, un estudiante que al inicio tenía dificultades, después logró identificar personajes y partes de la historia con más claridad... no fue un cambio inmediato, pero sí se notó el avance.

En cuanto a la escritura, también hubo cambios interesantes. En actividades donde debían escribir a partir de imágenes o juegos de palabras, se vio más interés por escribir y una mejor organización de las ideas. Un caso que llamó la atención fue el de un estudiante que al principio escribía frases muy sueltas, pero con el tiempo logró hacer pequeños textos con inicio, desarrollo y cierre, aunque aún con algunos errores, claro.

Por otro lado, en los diarios de campo también quedaron registradas algunas opiniones de los estudiantes que ayudan a entender mejor lo que estaban sintiendo. Comentarios como “me gusta escribir así porque es como jugar” o “leer es más divertido cuando actuamos el cuento” se repitieron en varias ocasiones. Esto muestra que el componente lúdico sí influyó en la forma en que percibían las actividades.

En conjunto, lo observado durante esta fase coincide con lo que plantean Bodrova y Leong (2007), sobre el papel del juego en el desarrollo de habilidades, y también con Deci y Ryan (2000), quienes señalan que la motivación aumenta cuando las actividades resultan interesantes y cercanas para los estudiantes.

En general, esta etapa permitió ver que las estrategias lúdicas no solo ayudan a que los estudiantes participen más, sino que también aportan al desarrollo de la lectura y la escritura. Todo esto dentro de un ambiente más dinámico, más participativo... y, en cierta forma, más significativo para ellos.

Identificación de Variaciones

Tras poner en práctica las estrategias lúdicas en el aula, se empezaron a notar varios cambios importantes en la forma en que los estudiantes perciben, actúan y se relacionan con la lectura y la escritura. Estos cambios se pudieron identificar al comparar lo que se observó al inicio (a través de observaciones y diálogos exploratorios) con lo que se evidenció al final, usando actividades comparativas, entrevistas informales y anotaciones en el diario de campo.

En cuanto a la participación en clase, al comienzo se veía que algunos estudiantes no tenían mucha disposición para intervenir en actividades de lectura y escritura. A veces evitaban participar o solo respondían cuando el docente se los pedía directamente. Sin embargo, después de la intervención, esto fue cambiando poco a poco. Se notó un aumento en la participación voluntaria: varios estudiantes empezaron a levantar la mano, dar su opinión y colaborar más activamente. En un registro final se menciona algo como que “la mayoría de los estudiantes participan sin necesidad de ser llamados, muestran más seguridad al expresarse frente al grupo”. Esto refleja un cambio en su actitud, pasando de una participación más pasiva a una mucho más activa y autónoma.

Con respecto a la lectura, al inicio algunos estudiantes tenían dificultades para comprender textos sencillos, identificar ideas principales o incluso responder preguntas básicas. Pero con el tiempo, se fue viendo una mejora. Ya hacia el final, varios lograban interpretar mejor los textos trabajados en clase. Por ejemplo, en una actividad final, algunos pudieron explicar con

sus propias palabras el contenido de un cuento y responder preguntas inferenciales de forma más acertada. Esto muestra un avance claro en comparación con las respuestas más limitadas del inicio. Como lo plantea Solé (1998), la comprensión lectora mejora cuando el estudiante interactúa activamente con el texto, y eso fue justamente lo que se promovió.

En relación con la escritura, al principio era común ver textos muy cortos, con poca coherencia y escasa organización de ideas. Después de aplicar las estrategias lúdicas, varios estudiantes empezaron a estructurar mejor sus escritos. Se notó que incluían más ideas y que había una mejor secuencia lógica. Por ejemplo, un estudiante que al inicio solo escribía oraciones sueltas, al final logró redactar un pequeño cuento con inicio, desarrollo y final. Esto evidencia un progreso en la forma de organizar el pensamiento, tal como menciona Cassany (2006), quien afirma que escribir implica construir y ordenar ideas.

En cuanto a la motivación, también hubo un cambio bastante evidente. Al inicio, algunos estudiantes mostraban desinterés por las actividades tradicionales de lectura y escritura, incluso decían que les parecían aburridas o difíciles. Pero después de la intervención, su actitud cambió, se les veía más entusiasmados y con mayor disposición. En entrevistas finales, algunos comentaron cosas como: “ahora me gusta más leer porque jugamos” o “escribir es más fácil cuando lo hacemos con juegos”. Esto demuestra una transformación positiva en su manera de ver el aprendizaje, algo que coincide con lo que plantean Deci y Ryan (2000), sobre cómo la motivación aumenta cuando las actividades resultan significativas y atractivas.

En general, al comparar el inicio con el final del proceso, se puede decir que la implementación de estrategias lúdicas generó mejoras en varios aspectos: la participación, la comprensión lectora, la escritura y la motivación. Aunque no todos los estudiantes avanzaron al mismo ritmo, sí hubo un progreso general en el grupo.

Análisis y Discusión

Los resultados de esta investigación muestran que el uso de estrategias lúdicas en el aula tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la lectura y la escritura en estudiantes de primaria. De acuerdo con los objetivos planteados, también se pudo observar cómo los estudiantes se acercaron a estas estrategias desde el inicio, cómo se fueron desarrollando durante su aplicación y qué cambios se evidenciaron en su proceso de aprendizaje. En general, durante la implementación se notó que los estudiantes participaron más y se involucraron mejor en las actividades de lectura y escritura. A partir de estos resultados, el análisis busca comprender de qué manera las estrategias lúdicas influyeron en los estudiantes, especialmente en sus actitudes, comportamientos y formas de aprender, con el fin de reflexionar sobre qué tan pertinentes pueden ser dentro del contexto educativo.

En la fase inicial, el acercamiento de los estudiantes a las estrategias lúdicas reveló una actitud en general positiva hacia este tipo de actividades. Sin embargo, no todos reaccionaron de la misma manera. A partir de lo que se observó y de algunas conversaciones, se notó que varios estudiantes mostraban un interés casi inmediato, especialmente cuando las actividades incluían juegos, trabajo en grupo o espacios de interacción. Por otro lado, algunos se mantuvieron más pasivos, sobre todo aquellos que enfrentaban dificultades en lectura y escritura o que sentían cierta inseguridad al participar. Estas observaciones coinciden en gran medida con lo que se esperaba al inicio de la investigación, ya que se creía que el componente lúdico podría aumentar la motivación. Aun así, fue sorprendente ver que incluso estudiantes con bajo rendimiento académico se involucraron de manera más activa en este tipo de actividades, algo que no se observaba tanto en contextos más tradicionales. Esto permitió confirmar que las estrategias

lúdicas pueden facilitar un primer acercamiento más favorable al aprendizaje, al reducir la presión académica y crear un ambiente más participativo y accesible para todos.

Durante la fase de experimentación, se notó que implementar estrategias lúdicas tuvo un impacto notable en la dinámica del aula y en cómo los estudiantes se relacionaron con la lectura y la escritura. Actividades como juegos de palabras, creación de cuentos y dinámicas participativas fomentaron un aumento en la interacción, la confianza y el compromiso con las tareas. Los estudiantes no solo participaron más a menudo, sino que también mostraron un mayor interés en comprender lo que leían y en expresar sus ideas por escrito. Este comportamiento respalda lo que mencionan autores como Vygotsky (1978), quien argumenta que el aprendizaje se fortalece a través de la interacción social, y Bodrova y Leong (2007), quienes subrayan el valor del juego como herramienta para el desarrollo cognitivo. Además, los resultados son coherentes con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), ya que las actividades lúdicas permitieron a los estudiantes conectar los nuevos contenidos con experiencias cercanas y comprensibles para ellos. En este sentido, las teorías revisadas en el marco teórico son relevantes, ya que explican claramente los cambios observados durante la intervención y apoyan el uso del juego como una estrategia pedagógica efectiva en la educación primaria.

Después de implementar las estrategias lúdicas, se notaron cambios importantes en la forma de ser de los estudiantes, sobre todo en sus actitudes, comportamientos y en la manera de acercarse al aprendizaje. A partir de la información recogida en entrevistas informales y en el diario de campo, se pudo ver que pasaron de una actitud más pasiva e insegura a mostrarse más activos, seguros y motivados. Por ejemplo, en una de las entrevistas finales, un estudiante comentó: “antes no me gustaba leer porque me equivocaba, pero ahora me gusta porque lo hacemos jugando”, lo que deja ver claramente un cambio en su percepción de la lectura. Así

mismo, en los cuestionarios aplicados al final, varios estudiantes dijeron sentirse más seguros al escribir, mencionando que ahora podían “inventar historias” o “escribir más largo sin miedo”. Además, en los registros de clase se observó que quienes al inicio evitaban participar, poco a poco empezaron a intervenir de forma voluntaria en actividades grupales y a compartir sus escritos con sus compañeros. Todos estos ejemplos muestran avances no solo en lo académico, sino también en la confianza, la motivación y la disposición hacia el aprendizaje, lo que refleja una transformación significativa en la relación de los estudiantes con la lectura y la escritura.

Los hallazgos de esta investigación se alinean en gran medida con lo que han planteado estudios anteriores en el marco teórico, especialmente aquellos que subrayan la importancia del juego como una estrategia pedagógica en la educación primaria. Por ejemplo, los resultados coinciden con lo que Pyle y Danniels (2017) han demostrado, señalando que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar habilidades de lectura y escritura al incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. De manera similar, lo que se observó en esta investigación está en sintonía con lo que Bodrova y Leong (2007) plantean, es decir, que el juego promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños, lo que se reflejó en un aumento de la participación y la interacción en el aula. Además, los resultados respaldan la teoría de la motivación de Deci y Ryan (2000), ya que se notó que los estudiantes se involucran más cuando las actividades son atractivas y significativas. Sin embargo, a diferencia de algunos estudios que reportan avances uniformes en todos los participantes, en esta investigación se observó que los cambios no fueron iguales para todos los estudiantes. Mientras que algunos mostraron progresos rápidos y evidentes, otros avanzaron de manera más gradual. Esta variabilidad puede explicarse por factores individuales como el ritmo de aprendizaje, la confianza personal, el apoyo familiar y las condiciones del entorno. Así, aunque los resultados confirman la efectividad de las estrategias

lúdicas, también resaltan la necesidad de tener en cuenta la diversidad del aula y adaptar las estrategias pedagógicas a las características particulares de cada estudiante.

A pesar de los resultados positivos que se han obtenido, es crucial reconocer algunas limitaciones que podrían haber influido en el desarrollo y los hallazgos de la investigación. Primero, el tiempo de intervención fue relativamente corto, lo que limitó la capacidad de observar cambios más profundos y sostenidos en las competencias de lectura y escritura; además, la muestra estuvo compuesta por un grupo específico de estudiantes de primaria, lo que dificulta la generalización de los resultados a otros contextos educativos.

Otra limitación importante está relacionada con factores externos como el apoyo familiar, las condiciones del entorno y las diferencias individuales en el ritmo de aprendizaje, que no pudieron ser controlados del todo, pero que impactan directamente en el proceso educativo. Estas condiciones pudieron hacer que algunos estudiantes avanzaran más rápido que otros o que los resultados no fueran homogéneos en todo el grupo. Para futuras investigaciones, sería recomendable ampliar el tiempo de aplicación de la intervención, trabajar con una muestra más diversa y considerar estrategias que involucren más directamente a las familias, con el fin de obtener una visión más completa del impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje.

Los resultados de esta investigación tienen un impacto significativo en el ámbito educativo, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de la lectura y la escritura en la educación primaria. En primer lugar, demuestran que incluir estrategias lúdicas puede ser una forma efectiva de aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Por ello, se recomienda integrarlas de manera intencionada en la planificación pedagógica. Estas estrategias no requieren necesariamente recursos complicados, sino más bien un toque de creatividad en el diseño de actividades que se alineen con los intereses de los estudiantes;

además, los hallazgos pueden ayudar a los docentes a diversificar sus métodos, combinando enfoques tradicionales con dinámicas más activas que fomenten un aprendizaje significativo. A nivel institucional, estos resultados pueden servir como base para impulsar espacios de formación docente centrados en el uso del juego como herramienta pedagógica, así como para fortalecer proyectos relacionados con la lectura y la escritura. Incluso, podrían ofrecer elementos valiosos para la toma de decisiones en el diseño de estrategias educativas que respondan a las necesidades reales del contexto escolar, contribuyendo así a una mejora continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En síntesis, el análisis de los resultados nos lleva a concluir que implementar estrategias lúdicas ha tenido un impacto muy positivo en el fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de primaria. Se han notado mejoras en su participación, motivación y confianza hacia el aprendizaje. Además, se ha comprobado que el uso del juego como herramienta pedagógica no solo ayuda a entender mejor los contenidos, sino que también cambia la actitud de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más activo y significativo. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas de investigación, como: ¿qué efecto tendrían las estrategias lúdicas a largo plazo en el desarrollo de las competencias comunicativas?, ¿cómo afecta el apoyo familiar en la efectividad de estas estrategias?, o ¿de qué forma se pueden combinar herramientas tecnológicas con actividades lúdicas para enriquecer el aprendizaje? En este sentido, futuras investigaciones podrían centrarse en extender el tiempo de intervención, trabajar con grupos más diversos e incorporar nuevos recursos pedagógicos, con el objetivo de profundizar en el análisis y fortalecer aún más los procesos educativos en contextos reales.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión 1

En términos generales, los resultados de esta investigación evidencian que la implementación de estrategias lúdicas en el aula ayudó al fortalecimiento de las competencias básicas de lectura y escritura en los estudiantes de primaria. En cuanto al cumplimiento de los objetivos propuestos se pudo establecer el diagnóstico inicial de los estudiantes frente a las estrategias lúdicas, aplicar actividades mediante el juego y analizar los cambios que se estaban generando dentro del proceso educativo. Entre los resultados obtenidos se pueden mencionar la mejora en la participación de los estudiantes, la motivación e incremento del desarrollo progresivo de las competencias comunicativas; es por este motivo que se responde a la pregunta problema planteada en un inicio, ya que se pudo evidenciar que la implementación de estrategias lúdicas dentro del aula, es una alternativa viable para el fortalecimiento de las competencias básicas de lectura y escritura en esta población.

Conclusión 2

En cuanto al aspecto ontológico, la investigación permitió evidenciar cambios significativos en cómo los niños percibieron el aprendizaje y demuestran actitudes diferentes al cambio. Se observó una transformación en sus actitudes, pasando de una participación pasiva e insegura a una más activa, confiada y motivada. Los niños avanzaron no solo en rendimientos académicos, sino que también mostraron mejoría en aspectos como la actitud para aprender, socializar, interactuar y expresarse; lo que evidencia que las estrategias lúdicas no solo impactan desde lo cognitivo sino también desde el modo en cómo viven y sienten el aprendizaje, lo cual representa un logro significativo dentro de la unidad de análisis.

Conclusión 3

Respecto al impacto de la variable estrategias lúdicas, se puede afirmar que tuvo una influencia positiva en la población de estudio. Los estudiantes respondieron de manera favorable a las actividades propuestas, se observó mayor interés y compromiso durante las sesiones de trabajo; se lograron propósitos de aprendizaje como: mayor comprensión lectora, mayor fluidez en la producción escrita, mayor participación en clases, etc. Sin embargo, se observaron los siguientes inconvenientes: se debe tener cuidado con el planeamiento de las actividades para no perder el aspecto pedagógico; el componente lúdico no debe ser un distractor para cumplir con el propósito de aprendizaje, por lo que se debe destacar que para que estas estrategias sean efectivas, éstas deben ser estructuradas y planeadas con un propósito didáctico.

Conclusión 4

Los resultados obtenidos aportan a la literatura existente al corroborar la importancia del juego como estrategia metodológica dentro del aula de primaria para fomentar el desarrollo de las habilidades correspondientes a la etapa de alfabetización. Aportan a la práctica porque permiten demostrar que la metodología investigación-acción puede ser utilizada por los docentes en formación inicial para reflexionar sobre su práctica docente e implementarla. A nivel metodológico, se evidencia que el enfoque cualitativo es pertinente para comprender los procesos de aprendizaje dentro del aula y en el contexto real. Se abre una posibilidad investigativa sobre las innovaciones metodológicas y su incidencia en el desarrollo global del estudiante.

Recomendación 1

Se sugiere a los docentes realizar la implementación de estrategias lúdicas de manera sistemática y en forma planificada dentro de su práctica pedagógica, específicamente en el área

de lenguaje. Es importante que estas actividades no sean implementadas sólo como un recurso adicional o complemento en algunas clases, sino que se trabajen de manera continua dentro del proceso de aprendizaje, cumpliendo con fines y objetivos específicos y por sobre todo integrándose al currículo. También se sugiere que las actividades propuestas se adapten a las características e intereses del grupo, fomentando la participación activa, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo. Asimismo, también sería pertinente que las instituciones educativas generen espacios para la formación docente en torno al uso de metodologías innovadoras que fortalezcan las competencias básicas desde los primeros años de escolaridad.

Recomendación 2

Para futuras investigaciones, se recomienda aumentar el tamaño de la muestra y el tiempo de intervención, con el fin de obtener resultados más sólidos y generalizables. Así mismo, valdría la pena explorar otras variables relacionadas como el uso de herramientas digitales, la participación activa de la familia en el proceso de enseñanza aprendizaje o investigar el efecto que tendría diferentes tipos de estrategias lúdicas según nivel educativo. En cuanto a lo metodológico, sería interesante complementar el enfoque cualitativo con instrumentos cuantitativos que midan con mayor precisión los avances en lectura y escritura; de esta forma se conseguiría una mayor comprensión del fenómeno e incrementarían la validez externa y constructiva de los resultados obtenidos.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Bodrova, E., y Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson Education.
- Cassany, D. (2006). *Taller de textos: Leer, escribir y comentar en el aula*. Paidós. Colombia.
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Imprenta Nacional.
- Colombia. Congreso de la República. (1994). Ley 115 de 1994, por la cual se expide la Ley General de Educación. Diario Oficial N.º 41.214.
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas*. MEN.
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Plan Nacional de Lectura y Escritura “Leer es mi cuento”*. MEN.
- Colombia. Presidencia de la República. (2015). Decreto 1075 de 2015, por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. Diario Oficial N.º 49.523.
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- González, A., y Rodríguez, M. (2016). *El juego como estrategia didáctica en el aula de primaria*. *Revista de Educación y Desarrollo*, 12(2), 45–58.
- Kemmis, S., y McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University

Press.

Pyle, A., y Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>

Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura* (8.^a ed.). Graó.

UNESCO. (2016). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2016: La educación al servicio de los pueblos y el planeta*. UNESCO.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

EVIDENCIA DIAGNOST