

**Los juegos autóctonos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las
competencias de lectura y escritura, en estudiantes del grado sexto de la Institución
Educativa La Gaitana Fxiw de Páez Cauca**

María Elid Tenorio Quilcue

Francisco Antonio Uribe Beltrán

Asesor

Gino Andrey Gutiérrez Quimbayo

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Maestría en Educación Intercultural

2024

Dedicatoria

A mi abuela Alba Luz QEPD, quien me formó en la fe en Dios y con ello siempre me llevó por el camino de la esperanza y la perseverancia.

A mi madre Nohora quien estuvo en la expectativa constante de mis logros. Tendiéndome su mano, incluso con lo poco o mucho que podía, en apoyo cuando todo parecía incierto.

(Francisco Antonio Uribe Beltrán)

Esta tesis la dedico principalmente al todo poderoso porque todo lo que soy es gracias a que él está conmigo. También a mis padres por orientarme en los valores de la responsabilidad e inculcarme el deseo de superación constante y finalmente a mi núcleo familiar por apoyarme incondicionalmente en todo el proceso de formación.

(María Elid Tenorio Quilcue.)

Agradecimientos

Especialmente, agradecido con Dios quien me ha guiado y fortalecido en este caminar por el conocimiento y el anhelo de lograr subir nobles escalones a paso lento pero seguro. Cuando le he pedido una palabra de aliento siempre me la ha concedido de manera oportuna.

A Andreita, mi compañera fiel, siempre alentándome a continuar con la esperanza de que al final del camino estará la recompensa y la posibilidad de lograr lo que tanto he anhelado.

A mi hija hermosa, Melissa, por quien me esmero con todo el amor. Cada paso avanzado es por el compromiso conmigo mismo y con ella, por servirle como modelo y como ejemplo para que quede en su memoria que cuando se tiene un sueño hay que luchar hasta hacerlo realidad.

También quisiera agradecer de una manera muy especial a María Elid Tenorio con quien se ha logrado este nuevo paso. A ella quisiera dedicar la siguiente frase:

«Hay hombres que luchan un día y son buenos. Hay otros que luchan un año y son mejores. Hay quienes luchan muchos años, y son muy buenos. Pero los hay que luchan toda la vida: esos son los imprescindibles» (Bertolt, Brecht)

Gracias, compañera por compartir sus conocimientos y permitirme haber caminado a su lado durante este proceso. A ella y a todos quienes hacen parte de la Institución Educativa Gaita Fxiw del municipio de Belalcázar, Cauca mis más sinceros agradecimientos.

Francisco Antonio Uribe Beltrán.

En primer lugar, agradezco a Dios, a los espíritus de la madre naturaleza por haberme permitido llegar hasta este momento tan importante para mi vida de formación profesional y hacer que este sueño se hiciera realidad.

A mi esposo Werner y mis hijas Gisell Dayanna y Yenifer Stefy por ser mi fuente de motivación y apoyo de superación personal. A mis padres Carlos y Celicia por su humildad, sacrificio, trabajo y lucha constante para brindarme la educación.

También a la UNAD por brindarme conocimientos y saberes a lo largo de la maestría y de esta manera contribuir en la formación de la niñez y juventud de la I.E. Gaitana Fxiw de mi territorio ancestral de Tálaga.

María Elid Tenorio Quilcue.

Resumen

Esta investigación abordara el fenómeno de los bajos niveles en comprensión lectora y de escritura desde la metodología de investigación acción participativa y desde los resultados dispondrá una serie de estrategias didácticas que acompañen el fortalecimiento de la capacidad lectoescritora, con actividades que sugieren la interacción e indagación sobre objetos del contexto. Es así como, se sugiere la vinculación de los juegos autóctonos con estudiantes de la Institución Educativa Gaitana Fxiw, para que se genere competencias de lectura y escritura por medio de actividades que ya son del conocimiento de la comunidad en general.

Por consiguiente, todos los procesos de aprendizaje y formación personal giran en torno a la necesidad de una buena comunicación, expresión escrita y oral, análisis e interpretación de textos y contextos de las personas. Esta realidad hace imprescindible reflexionar sobre el menester de fortalecer la lectura y escritura desde la sintáctica y pragmática, especialmente en la etapa inicial del proceso de su formación académica, de tal manera que se construyan bases sólidas que garanticen de alguna manera el desarrollo de estas competencias al culminar su bachillerato y prepararse para la etapa universitaria.

Se reconoce que, son mínimos los espacios en los que se obtienen respuestas a estos perentorios menesteres de la academia en materia de la lectura y escritura. Así, es importante desarrollar ideas y planificar estrategias didácticas innovadoras que aporten en este complejo proceso que contribuye al progreso de la lectura y escritura en los estudiantes desde edades tempranas.

Así pues, teniendo en cuenta que la lectura y escritura son fundamentales para potencializar los procesos educacionales, la presente propuesta de investigación se orienta a la

búsqueda de alternativas de solución que posibiliten a los educandos la apropiación de estrategias que fortalezcan las competencias de lectura y escritura para crear y comprender textos, esto mediante la implementación de la recreación que potencia las posturas y destrezas que se deben tener en cuenta en el momento de abordar los textos y de esta forma, el proceso de leer se transforme en un hábito para la vida, de manera que esté sea trascendido en los espacios académicos.

Palabras Clave: Didáctica, Lectura, Escritura, Desarrollo cognitivo, Educación, Interculturalidad, Juegos autóctonos.

Abstract

This research will address the phenomenon of low levels of reading and writing comprehension from the participatory action research methodology and from the results will provide a series of didactic strategies that accompany the strengthening of reading-writing ability, with activities that suggest interaction and inquiry about context objects. Thus, the linking of native games with students of the Gaitana Fxiw Educational Institution is suggested, so that reading and writing skills are generated through activities that are already known to the community in general.

Consequently, all learning and personal training processes revolve around the need for good communication, written and oral expression, analysis and interpretation of texts and people's contexts. This reality makes it essential to reflect on the need to strengthen reading and writing from syntax and pragmatics, especially in the initial stage of the academic training process, in such a way that solid foundations are built that somehow guarantee the development of these skills. upon completing high school and preparing for the university stage.

It is recognized that the spaces in which answers are obtained to these urgent needs of the academy in matters of reading and writing are minimal. Thus, it is important to develop ideas and plan innovative teaching strategies that contribute to this complex process that contributes to the progress of reading and writing in students from an early age.

Thus, taking into account that reading and writing are fundamental to enhance educational processes, this research proposal is oriented towards the search for alternative solutions that enable students to appropriate strategies that strengthen reading and writing skills. to create and understand texts, this through the implementation of recreation that enhances the

postures and skills that must be taken into account when approaching the texts and in this way, the process of reading becomes a habit for life, so that it is transcended in academic spaces.

Keywords: Didactics, Reading, Writing, Cognitive development, Education, Interculturality, Native games.

Tabla de Contenido

Introducción	15
Justificación	17
Planteamiento del problema.....	20
Objetivos.....	26
Objetivo General.....	26
Objetivos Específicos.....	26
Marco Teórico.....	27
Teoría Cognoscitiva	27
Madurez neuropsicológica	30
Concepto de Madurez Neuropsicológica	31
Dimensiones de Madurez Neuropsicológica	33
Concepto de desarrollo del lenguaje	33
Función Ejecutiva	34
Memoria.....	35
Lateralidad	36
Proceso de cognitivo de lectura y escritura.....	37
Proceso sintáctico.....	41
Habilidad Semántica	43
Dimensión Pragmática	44
Diseño Metodológico.....	46

Tipo de Investigación.....	46
Variables	48
Operacionalización de las variables.....	48
Hipótesis	50
Hipótesis Alternativa	50
Hipótesis Nula.....	51
Población del Proyecto	51
Muestra	51
Procedimiento	52
Etapa 1. Recolección de información	52
Etapa 2. Ambiente de aprendizaje	52
Etapa 3. Resultados.....	53
Instrumentos de Recolección de Información.....	54
Prueba Diagnóstica	54
La Encuesta.....	55
La observación Participante	55
Técnicas de Análisis de Datos	57
Análisis e Interpretación de Resultados.....	58
Análisis e interpretación de la encuesta	58
Preguntas de la encuesta dirigida a los docentes:	58
Diseño de la estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos	68
Estrategia didáctica	69

Fase de diseño	70
Análisis e interpretación de la observación directa.....	78
Análisis e interpretación de los resultados de la prueba final	87
Preguntas de la prueba final realizada a estudiantes:	88
Análisis comparativo entre los resultados de la prueba diagnóstica inicial y final	94
Conclusiones	97
Recomendaciones	101
Limitaciones.....	102
Proyecciones / Trabajos Futuros	103
Impacto Social	105
Bibliografía	106

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Operacionalización de variables</i>	49
Tabla 2 <i>Información General de la estrategia</i>	72
Tabla 3 <i>Categorización Apriorística</i>	82
Tabla 4 <i>Matriz DOFA</i>	85
Tabla 5 <i>Rejilla de Observación</i>	79
Tabla 6 <i>Análisis de la media antes y después de la prueba</i>	95

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Ejes direccionales de la maduración cerebral.</i>	31
Figura 2 <i>Procedimiento del proyecto investigativo</i>	53
Figura 3 <i>Pregunta 1 Encuesta</i>	59
Figura 4 <i>Pregunta 2 Encuesta</i>	60
Figura 5 <i>Pregunta 3 Encuesta</i>	61
Figura 6 <i>Pregunta 4 Encuesta</i>	62
Figura 7 <i>Pregunta 5 Encuesta</i>	63
Figura 8 <i>Pregunta 6 Encuesta</i>	64
Figura 9 <i>Pregunta 7 Encuesta</i>	65
Figura 10 <i>Pregunta 8 Encuesta</i>	66
Figura 11 <i>Análisis de la Encuesta.</i>	67
Figura 12 <i>Fases del proyecto</i>	69
Figura 13 <i>Pregunta 1 Prueba final</i>	88
Figura 14 <i>Pregunta 2 Prueba final</i>	89
Figura 15 <i>Pregunta 3 Prueba final</i>	90
Figura 16 <i>Pregunta 4 Prueba final</i>	91
Figura 17 <i>Pregunta 5 Prueba final</i>	92
Figura 18 <i>Pregunta 6 Prueba final</i>	93
Figura 19 <i>Pregunta 7 Prueba final</i>	94
Figura 20 <i>Análisis de la media antes y después de la prueba.</i>	95

Lista de Apéndices

Anexo A <i>Prueba diagnóstica</i>	115
Anexo B <i>Encuesta a docentes</i>	118
Anexo C <i>Evidencias de actividad</i>	120

Introducción

Las comunidades étnicas en los contextos escolares demuestran un nivel de fortalecimiento distinto en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura, esto como parte de la tradición oral e inmaterial que le permite al estudiante la formación de relaciones interpersonales con personas de su contexto. Desde esta perspectiva, se determina que los procesos comunicativos dentro de los estudiantes que hacen parte de grupos étnicos, desde edades tempranas deben ser parte de programas y planes de aula que les permita el desarrollo de la lectura y escritura para poder relacionar sus expresiones, sentimientos y pensamientos, por medio de dimensiones pragmáticas y sintácticas que hacen parte de su formación integral.

Esta investigación abordara este fenómeno desde la metodología de investigación acción participativa y desde los resultados dispondrá una serie de estrategias didácticas que acompañen el fortalecimiento de la capacidad lectoescritora, con actividades que sugieren la interacción e indagación sobre objetos del contexto. Es así como, se sugiere la vinculación de los juegos autóctonos con estudiantes de la Institución Educativa Gaitana Fxiw, para que se genere competencias de lectura y escritura por medio de actividades que ya son del conocimiento de la comunidad en general. Además, conlleva a la interacción y movimiento, captando la atención de los estudiantes hacia los contenidos relacionados con las competencias comunicativas.

Partiendo de estos fundamentos, se abordan aspectos como la justificación, en donde se menciona la importancia y pertinencia de trabajar la lectura y escritura desde juegos autóctonos que son del conocimiento de la población estudiantil de la Institución Gaitana Fxiw. También, por medio de estadísticas de pruebas nacionales e locales se evidencian las problemáticas en los bajos promedios académico en la lectoescritura en población que hacen parte de comunidades

étnicas indígenas. Además, se plantea una metodología orientada de la IAP, que conlleva a la intervención de los procesos.

Justificación

En la actualidad, en Colombia se observa un panorama preocupante relacionado con los bajos niveles alcanzados en las pruebas de desempeño en proceso de habilidad escritora; la situación se presenta en la dificultad que tienen los educandos para codificar adecuadamente textos escritos; por lo tanto, es fundamental y urgente buscar estrategias de mejoramiento que posibiliten fortalecer dicha competencia. Por esta razón, es responsabilidad de la comunidad educativa buscar espacios donde se incentive a la lectura y escritura como un elemento y herramienta fundamental de aprendizaje en la enseñanza de cualquier área del conocimiento.

De acuerdo con el MEN en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, se definen las competencias como un saber hacer en el cual los estudiantes poseen la capacidad de dar solución a problemáticas que se presenten en cualquier contexto o situación, el cual implica saber comprender el significado de cada actividad conforme a sus componentes sociales, éticos, políticos y económicos. Ante esto, es claro que en las áreas del conocimiento las competencias son interdisciplinarias las cuales se desarrollan en el aula de clase y en la transversalidad de las asignaturas, dando inclusión a todas las competencias: Como la cognitiva, propositiva y actitudinal.

Por lo tanto, es importante su entorno académico, social y laboral, en el que se utilizan las competencias desde nivel cero hasta grado once, basándose en el núcleo principal de todos los ciclos para que la educación sea permanente, desde las edades tempranas y continua en el decurso de la vida. La competencia no se debe desarticular de los contenidos temáticos de un área; es importante establecer un saber, hacer, ser y convivir, que permitan dar respuesta al por qué, cómo, qué y para qué; para poder implementar cada competencia se necesita conocimientos,

destrezas, habilidades, comprensiones, disposiciones, y actitudes determinadas de un dominio, sin estas, no es posible afirmar que una persona es competente o no.

Se necesita que el sujeto demuestre la competencia escritora, y no sólo de tener conocimientos, sino que tenga la capacidad de comprender con actitud y real actuación frente al contexto. El aprendizaje de las competencias de lectura y escritura, se encuentran establecidos por los estándares, que permiten evaluar el proceso evolutivo de los estudiantes de las competencias en la vida escolar. Por este motivo, es responsabilidad del sistema educativo crear estrategias a esta base común de aprendizaje que posibiliten el alcance de la calidad educativa idealizada, con criterios claros y públicos que posibiliten determinar el cumplimiento o no de los niveles lectores que exige el contexto actual.

Por consiguiente, todos los procesos de aprendizaje y formación personal giran en torno a la necesidad de una buena comunicación, expresión escrita y oral, análisis e interpretación de textos y contextos de las personas. Esta realidad se hace imprescindible reflexionar sobre el menester de fortalecer la lectura y escritura desde la sintáctica y pragmática, especialmente en la etapa inicial de su proceso de su formación académica, de tal manera que se construyan bases sólidas que garanticen de alguna manera el desarrollo de estas competencias al culminar su bachillerato y prepararse para la etapa universitaria.

Teniendo en cuenta la problemática que se evidencia en el aula de clase del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw del municipio de Páez, Cauca, el cual está estrechamente relacionada con los bajos desempeños en la lectura y escritura, se plantea como propuesta de investigación, la recreación como estrategia motivadora para el fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura, por medio de una serie de actividades diseñadas con

varios juegos y talleres, en los que se encuentran espacios para creación de diferentes textos, con los que se propende por el favorecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de alternativas estratégicas de aprendizaje de la lectura y escritura, que permitan el desarrollo y potencialización de destrezas, que posibiliten a los educandos la identificación de datos explícitos, inferir, interpretar, deducir y analizar los contenidos de las lecturas.

Es un trabajo que debe ser abordado desde el sistema educativo, específicamente en los establecimientos formativos en la escuela. Además, se reconoce que, son mínimos los espacios en los que se obtienen respuestas a estos perentorios menesteres de la academia en materia de la lectura y escritura. Por ello, es importante desarrollar ideas y planificar estrategias didácticas innovadoras que aporten en este complejo proceso que contribuye al progreso de la lectura y escritura en los estudiantes desde edades tempranas. En otro aspecto, se reconoce que el interés por potencializar el aprendizaje de la lectura y escritura no es una novedad, debido a que, a inicios del siglo XXI, un número significativo de docentes como Ulco y Baldeón (2020), han concebido la relevancia de esta competencia en la formación integral del ser humano, por tanto, proponen un conjunto de actividades apoyadas en la recreación, que promuevan la participación activa y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Desde esta perspectiva, se considera que la lectura y escritura incide en algunos aspectos formativos, entre ellos, la imaginación, estructura de pensamientos, fortalecimiento de la codificación, y la construcción coherente de textos que se originan del conocimiento propio del individuo.

Planteamiento del problema

Durante los últimos ocho años, se ha aumentado el desarrollo de programas liderados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2016), con el objetivo de potencializar el desempeño académico de la población estudiantil, específicamente en el área de Lengua Castellana a través de los DBA como el conjunto de conocimientos por cada grado que se debe orientar en el área, permitiendo desarrollar habilidades comunicativas, la producción de textos y obras literarias, así mismo el análisis, la comprensión, la expresión oral y escrita. que se centra en formar individuos capaces de comunicarse desde las competencias de lectura y escritura en el contexto; para lo cual se busca que el niño desarrolle capacidades y destrezas comunicativas para interactuar en los diferentes contextos en los que se desenvuelve. No obstante, los estudiantes de niveles de primaria y bachillerato a nivel nacional no evidencian una evolución importante en su rendimiento en las diferentes evaluaciones internas y externas (MEN citado por Olivares, 2017). Es así como, en las pruebas Saber de los grados 3°, 5° y 9°, lideradas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES, 2017), se obtuvieron un 63% de educandos que están por debajo de los niveles aceptables, en el desarrollo de las competencias comunicativas, entre ellas, la lectura y escritura.

Inicialmente, es fundamental mencionar, que los logros obtenidos de los ejercicios evaluativos liderados por el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes – PISA, de conformidad con un informe elaborado por el Ejecutivo Colombia en PISA (2018) en el cual se demuestra que en diversos países del mundo se viene ostentando una dificultad en el aspecto de educación, en cuanto a las competencias obtenidas por la población estudiantil, respecto al bajo nivel de lectura y escritura, posición que conlleva a reflexionar y reconocer la

existencia de una dificultad en los procesos educacionales. No obstante, en el último cuatrienio, los resultados de la competencia escritora han sido fortalecidos en 40 puntos. Este reporte, señala que, Colombia se posiciona en el puesto 55 de los 72 países que participan en el proceso, reflejando el bajo promedio académico en esta competencia.

Según la Gobernación del Cauca (2018), los resultados obtenidos en el desempeño de las pruebas SABER para el año 2017 en el área de lenguaje, expone que los estudiantes de los grados noveno de las diferentes Instituciones Educativas públicas del departamento del Cauca, se ubican por encima del promedio nacional, además expone que en cuanto a los logros mínimos esperados, los estudiantes en el área de lenguaje demuestran que del 100% de la totalidad, se destaca la porción de estudiantes que logran niveles de desempeño superior, dicho en otras palabras, los niveles E y F de complejidad (43%) siendo un porcentaje alto a nivel nacional, Gobernación del Cauca (2018); los logros han sido bastantes, pues permiten visualizar el robustecimiento de las competencias escritoras en el Departamento, a través de los diferentes programas que esta ampara, pero aún se ha evidenciado cierta dificultad en el proceso, teniendo en cuenta que los educandos presentan cierta apatía hacia la lectura y escritura, con escasa fluidez en la lectura y escritura oral y la mínima capacidad de análisis, comprensión e interpretación textuales (Calero, 2014; Martínez et al., 2019).

La Secretaría de Educación Municipal de Páez, Cauca, donde se desarrolla la actual propuesta investigativa, ha implementado estrategias en torno al fortalecimiento de la lectura y escritura en las instituciones educativas del municipio. Según la secretaría de educación municipal, analiza los resultados de un proceso de evaluación en estas, dando como resultado que, los valores promedios para el área de lectura y escritura en el municipio son de 57 puntos

los cuales, al ser comparados con los valores de la lectura y escritura a nivel nacional, denota 54 puntos en promedio, al tiempo, se identifica que la calificación y/o puntajes por instituciones, denotan que para el municipio de Páez, se presenta un incremento de 3 puntos con respecto al promedio del país; por otro lado, en las instituciones oficiales urbanas alcanzan una media de 59 puntos, de manera que se logran posicionar 5 puntos por encima del promedio en el país, así mismo, en las instituciones oficiales rurales la media es de 53 puntos, posicionándose un punto por debajo del promedio nacional (SEM, 2017, p.36).

En otro aspecto, esta problemática es fundamental analizarla, puesto que, en la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez, Cauca, se han reconocidos promedios bajos durante las pruebas SABER que se llevan a cabo con los grados 3, 5 y 9. Es así como, se evidencia que, a partir del año 2015 hasta el 2021, la lectura y escritura ha obtenido niveles por debajo del aceptable, siendo una problemática significativa en el proceso de formación integral. Por otro lado, en el año 2018, esta competencia comunicativa se posiciona en el puesto 6 de la escala del ICFES en el departamento del Cauca, demostrando una leve mejoría de los resultados. En la Institución Educativa La Gaitana Fxiw, la ponderación del aprendizaje de la lectura y escritura está en un 69% de estudiantes que reprueban, lo que demuestra la necesidad de transformar las prácticas didácticas diseñadas e implementadas por el docente.

Cabe mencionar que en un informe de las pruebas saber que se realizó a los grados de 3 a 11 en 2023 se encontró que, en lo que concierne al grado 6-2 respecto a las competencias comunicativas:

CUADERNILLO N°.1: De 25 estudiantes que presentaron la prueba saber, 10 estudiantes respondieron correctamente un promedio de 11 preguntas equivalentes al 55%.

CUADERNILLO N°.2: De 25 estudiantes que presentaron la prueba saber, 9 estudiantes respondieron correctamente un promedio de 11 preguntas equivalentes al 55%. En general, el promedio de respuestas correctas fue de 7 por estudiante. (Orozco,2023, pág. 1)

Por lo anterior, es importante fortalecer con estrategias didácticas innovadoras, a través de juegos autóctonos o autóctonos, talleres basados en recursos significativos para el educando que le permita ser competente en esta área, y así fortalecer la lectura y escritura en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Gaitana Fxiw de Páez, Cauca, en el cual se puede potencializar procesos lectores y escritores de tipo comprensivo. Es así como, mediante el análisis de las pruebas internas logradas por los educandos del plantel educativo, se identificó algunas de las causas del bajo nivel en la lectura y escritura, tales como, la deficiencia en la decodificación de palabras y frases, la incomprensión o poca claridad de los interrogantes propuestos después de la lectura y escritura, adicional a esto el irrisorio vocabulario que utilizan, además la falta de compromiso, responsabilidad y orientación de los padres de familia con respecto al trabajo articulado en casa.

Producto de esto, se presentan situaciones de deserción escolar, bajo rendimiento académico y saberes deficientes. Ahora bien, esta investigación aporta elementos y vivencias en espacios de aprendizajes que son requeridos para robustecer los niveles de lectura y escritura. Por lo tanto, es necesario, partir de estrategias estructuradas y de interés para el educando que influyen claramente en los procesos de enseñanza – aprendizaje (Cantillo, 2019). Donde se puede incrementar la participación y la motivación personal articulada tanto del educando, padre de familia y estudiante, frente al arte de leer y así lograr el fortalecimiento de la lectura y escritura inferencial desde el aula escolar, en la ejecución y articulación de acciones que le

permitan al educando aplicar su sentido creativo, interpretativo e investigativo, en la construcción de manera colectiva, el conocimiento (Cantillo, 2019).

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, las habilidades orientadas hacia la asimilación e interpretación de información son un eje importante en lo que respecta a los contenidos de la lectura y escritura, de manera que con ellas se busque el favorecimiento de la cimentación de saberes por medio del desarrollo y generación de destrezas cognitivas orientadas a debatir, interpretar, procesar, comprender, analizar, etc. De manera que con ello se propenda por alcanzar que el educando comprenda de manera positiva lo que está leyendo, puesto que ello es una de las disyuntivas que generan desasosiego en los profesores, lo que además, se convierte en un reto a enfrentar desde el quehacer pedagógico, puesto que en la actualidad comúnmente en el aula de clase se puede evidenciar como los educandos presentan apatía, carencia de interés y motivación, no sólo por las clases, sino también por la lectura y escritura, lo que se tiene como consecuencia de falencias en el proceso de creación de textos.

En ese orden de ideas, teniendo en cuenta que la lectura y escritura son fundamentales para potencializar los procesos educacionales, la presente propuesta de investigación se orienta a la búsqueda de alternativas de solución que posibiliten a los educandos la apropiación de estrategias que fortalezcan las competencias de lectura y escritura para crear y comprender textos, esto mediante la implementación de la recreación que potencia las posturas y destrezas que se deben tener en cuenta en el momento de abordar los textos y de esta forma, el proceso de leer se transforme en un hábito para la vida, de manera que esté sea trascendido en los espacios académicos. Desde esta perspectiva, es importante reconocer las necesidades e intereses de los estudiantes, que el docente pueda identificar los factores que generan el desinterés y bajo

desempeño en la lectura y escritura. A partir de lo anterior se establece la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera la práctica de juegos autóctonos como estrategia didáctica, incide en el fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Gaitana Fxiw de Páez, Cauca?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos para el fortalecimiento de la competencia de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez, Cauca.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de las competencias de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Gaitana Fxiw.

- Reconocer el aporte didáctico de los juegos autóctonos como apoyo en el fortalecimiento de la competencia de lectura y escritura.

- Implementar la estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos para el fortalecimiento de la competencia de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw.

Marco Teórico

Teoría Cognoscitiva

Dentro los fundamentos teóricos a trabajar en esta investigación sobre la formación de competencias de lectura y escritura, también se determina la vinculación de los procesos de la teoría cognoscitiva, que según los argumentos de Alvarado y Torres (2020), permite la formación de conocimientos a través de la estructuración gradual del aprendizaje, para la transformación de los saberes previos a partir de la interacción con los nuevos esquemas que se encuentran inmersos en el entorno. En esta medida, Piaget (1988), plantea que, en esta teoría cognoscitiva, el proceso de aprendizaje se desarrolla por medio de las actividades integradas y simultáneas, denominada inicialmente como la asimilación, en la que las personas exploran en los entornos en los que interactúa y adquiere aprendizajes que hacen parte de los nuevos esquemas. Así mismo, se reconoce la acomodación, en el momento en el que el sujeto cambia su propio conocimiento para ajustar a la realidad de los objetos aprendidos.

Desde esta perspectiva, se infiere que para la formación de habilidades de la lectura y escritura es importante tener en cuenta la teoría cognoscitiva, concebida como fundamental en la construcción de habilidades de lectura y escritura, puesto que, según los argumentos de Alvarado y Torres (2020), posibilita la transformación e innovación de la labor docente, aportando a la potencialización de la calidad educativa, por medio de diversas orientaciones de interacción, tales como, juegos, recreación y didáctica sobre las dimensiones cerebrales, emocionales e intelectuales, las cuales se estimulan continuamente el desarrollo Intelectual de los estudiantes. Es así como, se establece la reconstrucción de la dimensión cognitiva, a través de trabajos de indagación previos, que le permitan al docente identificar las necesidades e intereses de los

estudiantes, con el propósito de plantear estrategias que sean efectivas en la motivación hacia la lectura y escritura desde la educación inicial, los niveles de educación inicial, básica primaria y secundaria.

Por consiguiente, en el aprendizaje de la lectura y escritura es relevante que el docente asuma el reto de innovar y ajustar sus prácticas pedagógicas hacia las exigencias de la sociedad actual, donde es fundamental formar capacidades de comunicación que conviertan al individuo en un ser competente en la resolución de problemáticas del contexto desde la formación de dimensiones cognitivas. Es así como, desde la teoría constructivista y cognoscitivista son consideradas como procesos que se aproximan a estos propósitos de la investigación, en el que se formen conocimientos integrales, en busca de transformar sus conocimientos previos. Además, permite que los procesos de enseñanza se enfoquen en el desarrollo de dimensiones cognitivas, principalmente, las específicas que son relevantes para la formación integral.

En correspondencia con esto, se entiende que la comunicación es de suma importancia debido que, se crean diferentes filtros entre otras posibilidades para no únicamente almacenar la información e interacción como tal, sino que nace como un recurso productivo el cual suministra y fortalece el desarrollo de diferentes aprendizajes en los individuos que acuden a su encuentro. De ahí es que, la resolución de problemas constituye las posibilidades de originar conectores estratégicos como métodos de ayuda significativa para el aprendizaje. En este sentido, Cueva y Mallqui (2014) manifiestan que, los educandos en el método de aprendizaje se enfrentan a diferentes retos, conflictos cognitivos y reflexiones, en el cual el individuo incurre en los factores culturales y sociales para efectuar cada uno de los métodos intelectuales en donde estos se apoyen en los juegos de estrategia.

De modo que, el análisis y control sean determinados como aspectos fundamentales para estructurar los nuevos conceptos y posteriormente, relacionar la información propuesta. A partir de esto, se cree que, el educando puede contar con la capacidad de ordenar las experiencias vivenciadas al momento de explorar las dimensiones sociales y culturales del desarrollo diverso (Rosero et al. 2019). Sin embargo, es de gran relevancia la realidad social para el establecimiento de la labor intelectual en donde se integran factores sociales respecto al desarrollo cognitivo el cual, favorece la interpretación del entorno y, asimismo, los niveles de lectura, los cuales les posibilita llegar a ser un sujeto íntegro.

A tenor de lo anterior y para un mayor abordaje del tema, se toma como referencia el sustento de Echeverry (2012), quién indica que, se pueden llegar a diferenciar tres elementos básicos de la motivación académica entre las cuales se encuentra la dimensión en la cual se determinan los objetivos, propósitos y motivaciones con los que los alumnos ejercen las diversas acciones en el ambiente formativo. Asimismo, en la segunda dimensión se encuentra la motivación que los maestros constituyen académicamente en donde los educandos instalan sus puntos de vistas, percepciones y definiciones previas a favor de las labores. De igual forma, como tercera dimensión se encuentra la afectividad y emocional la cual se relaciona con los comportamientos, sentimientos, emociones y conductas afectivas que causan la estructuración de una labor.

Es así como, estos aspectos determinan otro de los pilares fundamentales de la estimulación que otorga significado y sentido a las actividades que desarrolla el individuo, por tal razón, congrega el comportamiento hacia la obtención de propósitos emocionalmente adaptativos y anhelados. Según esto, se puede concluir que, las labores de los educandos suelen

ser cambiables y se ajustan a diversos acontecimientos; también el educando tiene consigo un criterio propio, sin embargo, hay que diversificar los escenarios que originan su motivación. Asimismo, se encuentra apoyadas en instrumentos comunes que determinan las motivaciones y satisfacciones en diversas materias. En este sentido, es aquí donde las labores empiezan a integrarse y hacer parte del aprendizaje formativo como seguridad de mejorar los métodos y, además, originar espacios enriquecidos de aprendizaje.

De manera que, se establece la orientación de la teoría constructivista lo cual permite que en esta investigación se identifiquen los conocimientos previos de los estudiantes, es decir, los niveles de lectura para llevarlos a un trabajo de interacción con nuevos conocimientos, para lo cual se articula la madurez neuropsicológica, que posibilite la creación de otros esquemas mentales. Desde esta perspectiva, se desarrolla el aprendizaje significativo, donde el estudiante se convierte en el protagonista del proceso, y el docente, se denomina un mediador, que facilita los recursos y orientaciones de los contenidos de área.

Madurez neuropsicológica

El proceso de madurez en la infancia está estrechamente relacionado con el desarrollo del cerebro. Como lo afirma Mora (2020) Los procesos que se desarrollan en la maduración cerebral son los que están relacionados con la organización funcional, como es la comunicación entre las neuronas (sinapsis) y el axioma. Las redes sinápticas se hacen más elaboradas a medida que se avanza en el desarrollo y el proceso de mielinización que conduce la sincronización de las neuronas que van en paralelo con el desarrollo cognitivo del niño, es así como, se hace una correlación entre la maduración de las vías nerviosas corticales y el desarrollo de funciones cognitivas, por ejemplo, la memoria de trabajo con el lóbulo frontal y las habilidades

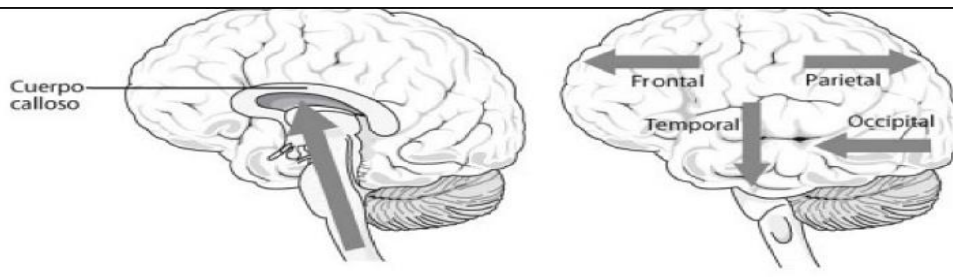
visoespaciales con el lóbulo parietal. Ninguno de los dos es más importante que el otro, ambos son esenciales en los procesos de aprendizaje. (Gómez, M 2021).

Concepto de Madurez Neuropsicológica

La madurez neuropsicológica se fundamenta en que el desarrollo de las funciones cognitivas del niño y son paralelas a su maduración cerebral en un proceso dinámico que ocurre en dos ejes direccionales. Ver figura 1. Eje vertical y eje horizontal. De esta manera Mora 2022 afirma que:

Figura 1

Ejes direccionales de la maduración cerebral. Fuente. Obtenido del trabajo investigativo de Mora



(2022).

A medida que estos dos hemisferios van madurando cada hemisferio va asociándose con funciones específicas; por ejemplo, el hemisferio izquierdo se va haciendo cada vez más hábil con el reconocimiento de fonemas y el hemisferio derecho es importante para la atención, razonamiento espacial y la creatividad. Pero este proceso de madurez no sólo está relacionado con la parte biológica del desarrollo del cerebro sino también con la interacción que se tiene con el en la observación del entorno. De esta manera, Cáceres et al (2023) afirma que: Piaget hace un estudio sobre el desarrollo de la inteligencia humana, desde los inicios de vida de un individuo y

sus procesos mentales durante todas las etapas de desarrollo, estos procesos se dan desde el resultado de la interacción entre el individuo y el medio que lo rodea.

Como primer momento, se encuentra la etapa sensorio motora que va desde el nacimiento a los dos años, en esta etapa el infante comprende el mundo a través de los sentidos y en donde la acción por imitación tiene un valor importante; de esta misma manera, Mora (2020), afirma que en esta etapa los niños imitan un amplio rango de conducta de sus padres o personas a cargo de los niños esto quiere decir que aprenden por observación directa. Luego se encuentra la etapa preoperacional que va desde los dos años a los siete años en donde el niño a partir de la intuición logra realizar o solucionar problemas, además de la apropiación del lenguaje, el uso de la sintaxis y la gramática.

La tercera etapa es la operación concreta en donde el niño empieza a solucionar problemas de una manera más lógica, aun el pensamiento abstracto no se encuentra desarrollado. Su madurez neuronal permite que analicen problemas o eventos concretos. Por último, la etapa de operaciones formales, esta etapa tiene transformaciones o cambios que va viviendo cada ser humano. Explica que la inteligencia operativa está dividida en operaciones concretas permitiendo utilizar la lógica para hacer inferencias sobre sucesos reales y luego la inteligencia compleja con un razonamiento hipotético deductivo, donde aparece la metacognición, que permite reflexionar sobre nuestro propio razonamiento. De esta manera, se puede entender la maduración neuronal como un proceso que integra el desarrollo de las habilidades cognitivas, afectivas y conductuales.

Dimensiones de Madurez Neuropsicológica

La madurez neuropsicológica guarda relación entre el proceso del sistema madurativo central y el comportamiento durante los primeros años de vida en donde se trabaja varias dimensiones: la plasticidad cerebral que va determinando las funciones ejecutivas, la atención, la memoria, la lateralidad y el lenguaje. Una de las principales características de la madurez neuropsicológica es que enmarca diferentes funciones mentales, que son fundamentales para los procesos de aprendizajes que a su vez está relacionado con la interacción del entorno. De esta se puede afirmar que el estudiante necesita de un nivel de madurez en diferentes áreas cerebrales y comportamentales, para llevar de manera oportuna los procesos de aprendizaje.

Concepto de Desarrollo del Lenguaje

El lenguaje tiene una larga historia evolutiva que nos permite analizarlo tanto desde sus estructuras cognitivas como de su función comunicativa. El lenguaje es una capacidad hereditaria, inherente y única del ser humano. Mora (2020), afirma que entre las áreas específicas del lenguaje se encuentra el cuerpo caloso que convierte el lenguaje hablado y escrito en un instrumento que permite reconocer el entorno donde se comprende la elaboración del pensamiento y donde se puede expresar las emociones, lo que nos permite crear comunicación intencional cargada de emociones, pues la parte emocional es esencial en el proceso de maduración del cerebro humano , todo lo que esté implicado con la emoción y los sentimientos y los mecanismos cerebrales son la base pilar esencial para una enseñanza sólida en los procesos de aprendizaje.

El aprendizaje de una lengua es uno de los aprendizajes más complejos que hay en la fase inicial de la escolaridad, ya que se necesita de cierta madurez mental, para esto se hace referencia

de tres momentos del lenguaje que es, lenguaje articulado, lenguaje comprensivo y lenguaje expresivo. Por otro lado, en el lenguaje articulado se encuentra el área de Broca, responsable de preparación de los programas motores necesarios para adecuada expresión del lenguaje oral y escrito. El lenguaje articulado permite dos momentos el lenguaje natural como es el lenguaje oral y el lenguaje escrito como lenguaje artificial, en esta parte se desarrolla todo el proceso de la ruta fonológica de una lengua a este proceso González (2015), lo llamo doble articulación que hace referencia al análisis de la combinación entre morfema y fonema.

Por otro lado, el lenguaje comprensivo, se necesita un desarrollo adecuado en el lóbulo temporal donde se sitúa el área de Wernicke y el área de Hesch cuya función es la recepción de palabras que luego serán codificadas en el área de Wernicke que da significado al lenguaje oral y escrito Ortiz et al. (2020), indica que el lenguaje comprensivo entiende las palabras en su contexto haciendo un análisis semántico y morfológico de las palabras. Además, el lenguaje expresivo está relacionado con el lenguaje comprensivo. La estructura que interviene en este proceso es el tálamo que conecta las áreas del lenguaje comprensivo y expresivo, que permite la regulación del lenguaje, es responsable del procedimiento inicial de sonidos lingüísticos.

Función Ejecutiva

La función ejecutiva que está relacionada con el lóbulo frontal y prefrontal especializada en los procesos del lenguaje genera estrategias necesarias para el inicio de la comunicación verbal oral o escrita. Permite regular, controlar y planificar el comportamiento y los procesos mentales al interactuar con el otro de la manera más adecuada, de esta manera Tirapu et al. (2018) afirma que la función ejecutiva permite cuatro grandes componentes que a su vez está compuesto por múltiples procesos como memoria del trabajo, el control atencional que llevan al

individuo a lograr las metas u objetivos determinados, esto quiere decir que, la función ejecutiva está asociada con el pensamiento consiente, y al comportamiento de un individuo.

Formación de metas. Creación y selección de estados que sean los esperados en el futuro.

Planificación. Son los pasos que se deben tener en cuenta para alcanzar la meta.

Desarrollo. Discernir entre varias habilidades diseñadas para la meta.

Ejecución. Destreza para vigilar y corregir acciones.

Al respecto de esta teoría, se ha discutido sobre el desarrollo de cada una de ellas y su complejidad que puede presentarse tanto por su naturaleza cognitiva como emocional. Betegón (2022) sustenta que las funciones ejecutivas parten de la estructura de la función cognitiva, la cual está constituida con la planificación, memoria de trabajo y la Meta cognición donde se destaca el papel del lenguaje interno que regula el habla privada y por otro lado se encuentra las funciones emocionales donde se regula los impulsos y las emociones que regula el comportamiento. En este sentido, Mora (2020), menciona que la emoción es una función central en la interacción del ser humano, que considera es un poderoso instrumento de comunicación que se utiliza hace millones de años y da luz al pensamiento

Memoria

La memoria está estrechamente relacionada con el sistema emocional, es decir, el sistema límbico que regula estos dos conceptos las emociones y la memoria. La teoría neuroeducativa, expone la importancia de la emoción que da una luz a la curiosidad y así, orienta a la atención que conlleva a la memoria explícita, cuando se logra entender y memorizar lo aprendido se adquiere un conocimiento más sólido, como afirma Mora (2020), se presta atención a todo aquello que representa estímulos que sean novedosos para el individuo. “Es con la atención

como se aprende y memoriza y se crea emoción”, para poder llegar a una memorización óptima y significativa se debe trabajar la atención como un mecanismo de aprendizaje, junto se encuentra todo lo relacionado a la emoción que son sensaciones que permite concentración y un aprendizaje significativo.

Moreira et al. (2021), señala que todos los procesos de aprendizajes están involucrados con la memoria, esta se encarga de almacenar los conocimientos o momentos que son significativos para el individuo. La memoria tiene tres componentes importantes; memoria sensorial que es obtenida por los sentidos, memoria a corto plazo que es la memoria de trabajo, y luego se encuentra la memoria a largo plazo, que está dividida en varios momentos como es la memoria explícita y la memoria episódica, esta última es la que interviene en tiempo o lugar como puede ser una fiesta, también se encuentra la memoria implícita o procedimental en donde intervienen las habilidades motoras o cognitivas que permite recordar cada uno de los procesos que el cerebro aprende de manera automática, como por ejemplo conducir y por último se encuentra la memoria semántica, permite recordar fechas o datos históricos importantes. De esta manera se puede afirmar que sin atención no hay memoria y sin memoria no hay aprendizaje.

Lateralidad

La lateralidad permite trabajos concretos ya que es el dominio que tiene una parte del cuerpo sobre el otro para el uso de un miembro determinado como lo afirma Medina et al., (2021), es una predilección de un lado del cuerpo sobre el otro debido a las actividades a realizar, por lo general las personas demuestran un mayor control de un lado que del otro a lo que se le llama diestro o zurdo. Cuando un niño alcanza la madurez natural de lateralidad tiene una

relación estrecha con el aprendizaje ya que podrá manejar los procesos auditivos, visuales y motores. Por lo tanto, un buen desarrollo psicomotor permite adquirir diferentes habilidades y competencias en diferentes áreas del conocimiento. De esta manera Rosero (2022), considera que una lateralidad desarrollada de manera adecuada permite un reconocimiento de espacio y direccionalidad que luego se verá reflejada en la lecto escritura como es la no inversión de palabras, omisión, dificultad en la adquisición de la ruta fonológica, que afectará en la comprensión de las palabras y la adecuada escritura de esta.

Proceso de Cognitivo de Lectura y Escritura

La habilidad de la lectura y escritura se comprende como una dimensión de conocimiento que parte de la estructura de síntesis, investigación, indagación e intelectual, sobre los elementos humanísticos y/o científicos; por ello, se convirtió en el elemento a trabajar en esta investigación, que se enfoca en crear procesos que aporten la construcción de competencias integrales. Es así como, se referencia el aporte de Goodman (1986), quien establece que los docentes se convierten en el apoyo a las propuestas para la formación de competencias comunicativas, que se deben trabajar con la población estudiantil, permitiendo que la enseñanza de la lectura y escritura sea una actividad funcional en los diferentes contextos cotidianos, en los que se incluye la escuela. Además, la lectura y escritura hace parte del lenguaje integral, que se construye desde la cultura, comunidad, docente y estudiante (Goodman, 1986), siendo este, un factor fundamental para la formación de competencias comunicativas y de interacción en el estudiante.

Con lo anterior, se reconoce que para el desarrollo de la lectura y escritura en estudiantes de edades tempranas, es importante que las prácticas pedagógicas se enfoquen en la potencialización de las competencias específicas, para lo cual, Aguilar et al., (2016) indica que

esta capacidad (lectura y escritura) debe iniciar desde el desarrollo del pensamiento sintáctico, de tal manera que, conlleve a la obtención de conocimiento, debido a que, durante esta actividad es indispensable mantener la concentración sobre estilos de pensamientos e ideas por medio de ilustraciones y símbolos. Partiendo de estos argumentos, se referencia la lectura y escritura como habilidades relevantes en la construcción de las dimensiones cognitivas del estudiante; sin embargo, Aguilar et al., (2016), mencionan que, dentro las competencias comunicativas, la lectura y escritura es un resultado de una perspectiva compleja, para transmitir los sentimientos y aprendizajes, entonces, es importante que su proceso de enseñanza sea interactivo, con el objetivo que el estudiante sienta confianza y seguridad en sus propias habilidades de escritura.

Desde esta perspectiva, en la investigación actual, la lectura y escritura se concibe como una habilidad que conlleva a la construcción de pensamiento e ideas que pueden ser modificadas según el interés del individuo, por lo tanto, el interés en el desarrollo de esta competencia se concentra en formar seres integrales que sean capaces de comunicarse en sus contextos.

Partiendo de este argumento, diversos referentes han planteado que, desde la educación básica hasta la superior, la lectura y escritura es una de las habilidades académicas fundamentales para crear aprendizajes integrales e interdisciplinarios (Aguilar et al., 2016). En esta medida, la lectura y escritura se origina como respuesta a las necesidades comunicativas de los estudiantes, las cuales requieren de un trabajo participativo en ejercicios de interacción social y cognitiva, implementadas como actividades que tienen un objetivo y proyección en la formación de competencias integrales.

Cabe mencionar que, desde la construcción de escenarios educativos se trabaja en la formación de conocimiento y se conjuga en el proceso enseñanza aprendizaje dinámico y de

calidad, a partir de la expresión y socialización de conocimientos, donde las prácticas educativas o didácticas propias del maestro, son el eje esencial para significar y promover el aprendizaje del educando. Ante esto, es importante relacionar el fundamento de Lerner (2008), quien relaciona la lectura y escritura como un proceso de formación necesario, que se origina en la identificación del pensamiento innovador del docente, que busca la implementación de una práctica en la que se socializan sus experiencias individuales y colectivas. De manera que, las estrategias de aula tienen marcada existencia desde lo que se piensa y la adquisición de habilidades relacionadas con la actividad escritora, que se concibe como una competencia indispensable para la proyección de propósitos.

En este sentido, la lectura y escritura es una competencia que debe ser formada desde la escuela, con un ambiente que para el estudiante sea divertido y necesario para el buen desempeño en las demás áreas del conocimiento. Sin embargo, en el aula el docente se centra específicamente en las calificaciones, como una exigencia para poder promoverse de un grado a otro, y no como una forma de expresar el pensamiento y responder a las necesidades culturales y sociales fuera de ella. También, es preciso resaltar que, el conocimiento que posee el docente sobre la lectura y escritura se concentra en una competencia relevante para obtener aprendizajes efectivos, convirtiendo este proceso en un aspecto fundamental en la práctica de aula. Esto indica que, el desarrollo escritor está ligado a la interacción social, que vincula la comunicación en el estudiante tanto para expresar ideas y sentimientos hacia los demás como para sí mismo.

Conforme a lo anterior, se concibe la lectura y escritura en el habla interna, en el que los estudiantes planean y organizan su comportamiento (autorregulación) y esto los hace seres comunicativos socialmente. Por consiguiente, el diálogo interno constituye una herramienta

esencial para el desarrollo del pensamiento del estudiante. También, Aguilar et al., (2019) indican que, la lectura y escritura es un proceso lingüístico, constituido de un grado de complejidad secuencial, es decir, que va aumentando a tenor de la formación de las dimensiones intelectuales del ser humano, por lo cual, es fundamental que se planteen acciones con un grado de precisión y rigor acorde a las condiciones del estudiante, con un nivel de exigencia mental significativo. En efecto, la enseñanza de la lectura y escritura presenta un alto grado de relevancia a lo largo de las actividades formativas, que no se culminan con la escolarización, sino con la capacidad que se actualiza continuamente.

En efecto, la escuela se convierte en una micro sociedad de escritores y lectores en el que los estudiantes analizan y desarrollan habilidades de comunicación, por medio de la construcción de texto y la comprensión de estos (Lerner, 2008). Desde esta perspectiva, la lectura y escritura en niños entre los 5 y 10 años, parte de la estructura, transmisión e integración teórica del pensamiento en la construcción de la dimensión analítica. Ante esto, se deduce que, la potencialización de esta habilidad posibilita que el estudiante adquiera aprendizajes de calidad, con propiedad intelectual y cognitiva para interactuar y comunicarse en los diferentes contextos cotidianos. Así mismo, se establece la importancia de desarrollar capacidades que le permitan la implementación de actividades apoyadas en la experiencia misma del estudiante, que facilitan la transformación de la creatividad e imaginación, como elementos fundamentales en la calidad educativa y la formación integral de la población estudiantil.

Teniendo en cuenta los diferentes argumentos, en esta investigación la lectura y escritura se comprende como una habilidad relevante del ser humano, puesto que, aporta a la educación y comunicación del aprendizaje, siendo una costumbre que se han fortalecido a través del tiempo.

En esta medida, se proyecta el desarrollo de un trabajo de aprendizaje autónomo, en donde se potencialice el pensamiento analítico y reflexivo sobre los diversos entornos y que se expresen por medio de producciones escritas. Así mismo, todos los conocimientos adquiridos son cuestionables y competentes para el desenvolvimiento académico y laboral del individuo en los diferentes contextos cotidianos.

Desde estas deducciones, se plantea que, las instituciones deben centrar sus actividades hacia la formación de la lectura y escritura desde la decodificación y en la construcción de textos complejos, en los que no se tiene una técnica específica del proceso (Lerner, 2008). Es así como, estas producciones son fáciles de identificar, debido a que, los ejercicios pedagógicos se basan en criterios establecidos por el docente y orientados por el MEN, con el objetivo de construir competencias y capacidades fundamentales en el desarrollo humano. De manera que, estos aportes facilitan relacionar que, la lectura y escritura se convierte en un trabajo instantánea que no son respuestas a consignas precisas, y que no justifican la aprehensión de los estudiantes sobre lecturas y textos específicas. Ante esto, se considera importante poder definir dimensiones propias de la lectura y escritura, que orienten las actividades investigativas y el cumplimiento de los objetivos propios del estudio.

Proceso Sintáctico

Dentro del aprendizaje de la lectura y escritura en niños de 5 a 9 años, es importante que se comprenda la relación de las palabras, dimensión comprendida como aspecto sintáctico; es así como, Navarro y Rodríguez (2014), indican que este elemento de la escritura es comprendido como la capacidad del estudiante para la articulación de las palabras, lo cual está constituido del trabajo gramatical básico que hace parte de las competencias comunicativas y lingüísticas. Desde

esta perspectiva, el individuo desarrolla la habilidad para el reconocimiento de palabras, en las que se debe establecer su relación y producción textual. Por consiguiente, se determina que un conjunto de prácticas que posibilitan fraccionar las frases desde la dimensión sintáctica de las palabras que constituyen las oraciones. Posteriormente, se debe reestructurar el proceso de lectura y escritura para la comprensión de conceptos, que desde los argumentos de Navarro y Rodríguez (2014), la capacidad sintáctica se constituye a través de tres secuencias, inicialmente, la asignación funcional de cada palabra, reconocido como el adjetivo, verbo o sustantivo, según el propósito del texto. En segundo lugar, es importante especificar la relación que se presente entre los dominios del calificativo o sustantivo; tercero, la reestructuración de los símbolos, dando validez a la frase desde el sustantivo, objeto y verbo, para la cohesión de las oraciones.

En este sentido, se reconoce que el proceso sintáctico en estudiantes de básica primaria, específicamente en sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw a partir de la pandemia, presentan dificultades en comprensión lectora, en las estructuras gramaticales, en la comprensión de oraciones y textos escritos, signos de puntuación, en la relación y comprensión de las palabras, entre otras; según Martínez (2020), estas situaciones académicas se originan por la falta de comunicación directa entre los docentes y el estudiante debido al confinamiento obligatorio. Además, al regresar al aula debieron nuevamente adaptarse a la enseñanza presencial, de manera que, son circunstancias que intervienen en los estilos de aprendizaje y, por ende, en la efectividad de las prácticas en la formación de competencias específicas, entre ellas, la lectura y escritura. Ante esto, se comprende la necesidad de que los planes de aula estén constituidos desde factores externos para estar a la vanguardia de este tipo de situaciones; entonces, el docente debe considerar actividades que desde casa puedan contribuir al reconocimiento de las palabras, la

relación entre ellas y la construcción de oraciones coherentes, para garantizar la formación de la lectura y escritura.

Habilidad Semántica

Otra de las dimensiones fundamentales de la lectura y escrituras, es la habilidad semántica, que según los aportes de Corona (2014), se relaciona como la extracción del concepto de las frases u oraciones, junto con su articulación con los saberes previos. Por consiguiente, es un proceso que no está sujeta a la combinación de las partes, por el contrario, depende de la comprensión total que aporta a la estructura del sentido general de los párrafos, siendo un elemento relevante en la comprensión y producción de textos, donde se establece que, su estructuración parte de un sentido general de discurso en el que se implementan tres reglas secuenciales (Corona, 2014). En primer lugar, se comprende que la semántica permite la suspensión del escrito, excluyendo diferentes proposiciones que no son relevantes para dar sentido a las historias que se producen.

En segundo lugar, se determina que, para el desarrollo de la lectura y escritura, se requiere de la identificación y construcción de ideas principales, siendo estas, el resultado de frases coherentes, que se comprenden y fáciles de comprender. Como tercera dimensión, es fundamental que el estudiante structure textos en el que se expresen significados, pensamientos e ideas que exponen una historia con sentido. Desde esta perspectiva, Lerner (2008) señala que, dentro de la enseñanza de la habilidad semántica es importante que el docente diseñe diferentes estrategias individuales y colectivas, en las que el estudiante pueda aprender de manera autónoma, con trabajos de indagación e interacción en su contexto. Es decir, que pueda realizar producciones escritas sobre las situaciones de su cotidianidad, y llevarlas a un texto con

oraciones coherentes, fáciles de comprender. Sumado con lo anterior, se determina la importancia de la dimensión pragmática, para que el niño pueda tener un buen desempeño en la lectura y escritura.

Dimensión Pragmática

Como se relacionó anteriormente, la dimensión pragmática es fundamental para que el escritor pueda relacionar a través de sus producciones, específicamente sus pensamiento e ideas. En correspondencia con los sustentos de Navarro y Rodríguez (2014), la dimensión pragmática es considerada como el análisis y estudio de la dimensión lingüística en relación con el enunciado, interlocutores y contextos. En este sentido, se enfoca en la indagación e interpretación de los sujetos hablantes sobre las frases y oraciones de un texto específico. Así mismo, esta actividad permite el estudio sobre las normatividades principales que direccionan el uso del lenguaje en las actividades de interrelación y comunicación interpersonal, establecidas entre el receptor y emisor. Desde esta perspectiva, se parte de la intencionalidad con la que el emisor transmite sus ideas y pensamientos al receptor, no obstante, posibilita el estudio de la interpretación que se hace sobre el mensaje recibido. De manera que, los estudiantes deben, a partir de esta dimensión, comprender el sentido y propósito de una oración, para lo cual, es necesario el desarrollo de las competencias de comprensión e interpretación de las palabras.

A partir de lo anterior, es válido inferir que enriquece la mente humana, esa relación consigo mismo y los demás, donde se mejore esa comunicación y la comprensión de la realidad expuesta por el escritor; un mensaje el cual debe cobrar sentido, lleno de significación en cada una de las palabras y párrafos propuestos intencionalmente, esa claridad que tanto se necesita trabajar con los alumnos, puesto que es la mayor falencia para dominar. Por lo tanto, los niveles

de comprensión obtenidos hasta el momento son el producto de las habilidades desarrolladas con el paso de cada etapa de su vida; las cuales varían notoriamente ya que son muy pocos los que aprecian, están motivados y tienen el hábito de escribir.

En esta perspectiva, se comprende que la dimensión pragmática es un conjunto de acciones profundizadas del diálogo entre el escritor - lector. Para lograrlo, se crean los canales de interacción y la puesta a prueba de los saberes previos, con la intención de construir nuevas bases o alimentar aquellas que ya tienen un sentido racional. Por otro lado, tal como lo menciona Silva y Ricardo (2019), los procesos de aprendizaje de los estudiantes con relación a la lectura y escritura radican en el cerebro, por medio del control de cada actividad humana, dirigiendo de la mejor manera las extremidades superiores e inferiores del sujeto y quien se encarga de organizar, clasificar y producir los esquemas mentales que son el resultado de las experiencias vivenciadas por ese ser único y social.

En esta medida, se concluye que la lectura y escritura está constituida de habilidades que se van formando de manera secuencial, donde el estudiante primero comprende el significado de las palabras, para poder relacionarlas en oraciones coherentes. Además, desarrolla la capacidad de formar párrafos con sentido y que se conviertan en una historia interesante para el lector. Desde esta perspectiva, se identifica la necesidad de plantear prácticas de aula, en las que el estudiante pueda estructurar ideas y pensamientos de forma individual, aportando al aprendizaje autónomo.

Diseño Metodológico

El desarrollo del siguiente capítulo se centra en la descripción metodológica del proceso, donde se vincula el enfoque mixto para la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos. Así mismo, se describen las características de la población y el muestreo aplicado para la selección de los estudiantes que harán parte del estudio. Adicional a esto, el capítulo expone las técnicas e instrumentos a aplicar con la muestra seleccionada, así como también las variables y la hipótesis sobre la que se basa la propuesta de análisis.

Tipo de Investigación

La investigación se lleva a cabo por medio de un enfoque mixto, que según los aportes de Hernández et al. (2016), permite la indagación y recopilación de información cualitativa y cuantitativa para la estructura de conocimientos documentales y específicos, centrándose hacia el tratamiento, análisis e interpretación de fenómenos de índole social, educativo, cultural y científico. Por consiguiente, es un proceso relevante para la comprensión de la naturaleza de la problemática. Así mismo, Verba (2012), indica que el método mixto posibilita recopilar diferentes perspectivas para confrontarlas con los sustentos teóricos, con el propósito de aproximar los resultados a la realidad del fenómeno.

De manera que, partiendo de los aportes de Verba (2012), se demuestra que en este estudio el enfoque mixto permite la aplicabilidad, desarrollo y análisis de las problemáticas sociales y educativas, puesto que, posibilita comprender los factores causales y consecuentes de la naturaleza de los fenómenos; esto, a partir de datos cualitativos y cuantitativos en los que se reconstruyen las ideas. Del mismo modo, se determina una perspectiva profunda y amplia del

problema, con una sustentación de las teorías y estudios empíricos en los que se relacionan datos estadísticos, expresiones y observacionales.

Por otro lado, se comprende que el método mixto es un proceso que orienta la formulación del problema desde elementos precisos, junto con las técnicas apropiadas para el análisis y teorización del fenómeno relacionado en la investigación. Desde esta perspectiva, se reproduce información diversa recopilada de fuentes primarias y secundarias, indagando sobre los entornos cotidianos para potencializar la creatividad sustentada a través de procedimientos suficientes y críticos de evaluación. También, posibilita la aplicación de trabajos de campo, para aportar a la potencialización de las inferencias científicas, que conlleven a la exploración de la información, creando escenarios para la formación de competencias integrales, útiles en los trabajos investigativos.

Por consiguiente, se establece la aplicación de la metodología mixta en el estudio de la comprensión lectora desde las diferentes fuentes e instrumentos de recopilación de información cualitativa y cuantitativa. Es así como, desde este enfoque (mixto), se llevan a cabo diversas fases y técnicas, tales como, la observación participante, indagación sobre el fenómeno, sustento teórico, metodológico y recopilación de datos, con el propósito de formar conocimientos científicos desde un orden cultural y social. A partir de esto, se proyecta el cumplimiento del objetivo general que se centra en desarrollar una estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos para el fortalecimiento de la competencia de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez, Cauca.

Variables

Operacionalización de las Variables

Variable independiente. Juegos autóctonos como estrategia didáctica

- Definición conceptual: Serie de actividades lúdicas y didácticas que conllevan al movimiento y reconocimiento del contexto.

- Definición operacional: Número de actividades desarrolladas por estudiantes.

Variable dependiente. Fortalecer las competencias lectoras

- Definición conceptual: Percepción del proceso lector por parte del investigador

- Definición operacional: Comparación entre el proceso de enseñanza tradicional y el aplicado.

Tabla 1*Operacionalización de Variables*

Tipo de Variable	Concepto	Definición Operacional	Instrumentos
Dependiente	La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) concibe la lectura como la base para una vida plena y activa en todas las áreas de la sociedad contemporánea.	Evaluación diagnósticas tipo SABER para conocer el nivel de conocimiento. Observación de clases. Evaluación diagnósticas tipo SABER.	Prueba diagnóstica Encuesta Diario de campo.
Competencia Lectora	Es por ello por lo que argumenta que sin competencia lectora un ser humano no puede emanciparse ni desarrollarse en la sociedad occidental. (de la Calle, Aguilar, y Navarro, 2017)	Nivel de comprensión lectora. Aplicación de encuesta para identificar el nivel de satisfacción de los estudiantes.	
Independiente	Los juegos autóctonos son una fuente de recursos en continuo avance que nos permite atender a la diversidad, afrontando las limitaciones y barreras que en ocasiones puedan generarse. La interacción y el movimiento conlleva	Ingeniería del proyecto Implementación de la propuesta	Prueba diagnóstica
Juegos autóctonos como estrategia didáctica			

a trabajos recreativos, lúdicos y didácticos que posibilitan la indagación sobre el contexto. (Romero et al. 2018)

Fuente. Autores del proyecto

Hipótesis

Esta investigación tiene un alcance descriptivo, que se desarrolla para valorar la comprensión lectora de los estudiantes del grado sexto, a partir de la implementación de los juegos autóctonos, para lo que se pretende evitar caer en confusiones con otros factores como puede ser el plan curricular de la institución educativa, el ambiente escolar que se produce, etc. Según Antúnez (2016), “Las hipótesis descriptivas son proposiciones del valor de las variables que se va a observar en un contexto o en la expresión de otra variable. Las hipótesis de este tipo se utilizan en estudios descriptivos.” (p.190). La hipótesis de este proyecto se enfoca en el desarrollo de un módulo de trabajo con juegos autóctonos desde el área de lenguaje, con el fin de superar falencias de comprensión e interpretación textual. De esta manera, la hipótesis del proyecto es:

Hipótesis Alternativa

El desarrollo de una estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos permite el fortalecimiento de la competencia de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez, Cauca.

Hipótesis Nula

El desarrollo de una estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos no permite el fortalecimiento de la competencia de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez, Cauca.

Población del Proyecto

El grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw del municipio de Páez, Cauca está conformado por 65 estudiantes, en edades entre los 10 y 12 años; pertenecientes en un 80% a los alrededores del colegio y un 20% al sur del municipio. Estudiantes que a lo largo del año lectivo han demostrado dificultades en los índices de habilidades lectoras y escritoras, por tal motivo fueron seleccionados en este proyecto de investigación. A nivel social son estudiantes estrato 1 y 2 que poseen alternativas de estudio y gran apoyo de sus familiares en los procesos académicos.

Muestra

La muestra del proyecto corresponde a treinta y tres (33) estudiantes del grado sexto, los cuales corresponden al 50,7% de la población del grado en la institución, la mayoría en edades de 10 a 11 años, con buenas actitudes y expectativas frente a los procesos académicos. Por lo tanto, la Institución Educativa La Gaitana Fxiw cuenta con 65 estudiantes en el grado sexto, de los cuales se toman como muestra 33 que corresponden al 50,7%, siendo el 100% los 65 estudiantes en su totalidad.

Procedimiento

Etapa 1. Recolección de Información

Actividad 1: Diseño de instrumentos. Durante esta fase, se diseñan los instrumentos que se van a aplicar a la muestra objeto de estudio para la realización del proyecto. Es decir, se organizan los formatos y las respectivas preguntas a realizar, de esta manera se diseñan los instrumentos para la recolección de datos, entre los cuales se encuentran: La encuesta, la observación y la prueba diagnóstica.

Actividad 2: Aplicación de instrumentos. Se aplica la encuesta a los docentes que se seleccionaron como muestra, igualmente se aplica la prueba diagnóstica a los estudiantes.

Actividad 3: Estudio de la información. Se organiza de manera gráfica y documental los resultados de la encuesta realizada a los docentes. Así mismo, se revisan las generalidades de la prueba diagnóstica y aquellas particularidades que se deben tener en cuenta.

Actividad 4: Análisis e interpretación de resultados. Teniendo como referente el estudio de la información recolectada, se hace un análisis de los datos que se pueden observar en la entrevista y la prueba diagnóstica. Así mismo se hace un análisis de la observación. Se hace un análisis general mediante una matriz DOFA. Ver anexos C

Etapa 2. Ambiente de aprendizaje

Actividad 5: Propuesta pedagógica (Construcción de la estrategia didáctica). Se diseña en la estrategia didáctica, a través de los juegos autóctonos.

Actividad 6: Componente tecnológico (Diseño de actividades en la estrategia didáctica). Se construyen un aproximado entre seis y ocho actividades, las cuales se desarrollan con los estudiantes en el proceso de la aplicación de la estrategia didáctica.

Actividad 7: Implementación de la estrategia didáctica. Después de la construcción de la estrategia didáctica, se procede a aplicar y utilizar la herramienta con los estudiantes del grado sexto. Se aplica también el proceso de observación para cada actividad.

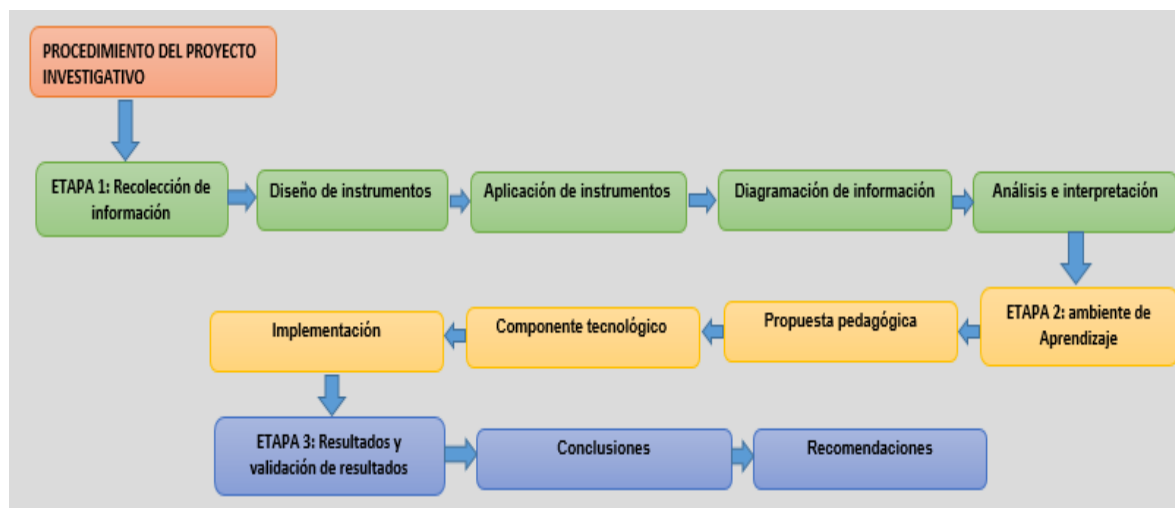
Etapa 3. Resultados

Actividad 8: Análisis e interpretación de datos. Por medio de la observación se hacen los respectivos análisis a la aplicación e implementación de los juegos autóctonos. Se hace una matriz DOFA sobre el trabajo realizado

Actividad 9: Conclusiones y recomendaciones del proyecto. Con base en la aplicación de la estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos y los resultados de esta aplicación, se construyen las conclusiones del documento.

Figura 2

Procedimiento del Proyecto Investigativo



Fuente. Autores del proyecto basado en el Hernández et al. (2016).

Instrumentos de Recolección de Información

Teniendo en cuenta que la Investigación es mixta, se busca implementar una amplia combinación de técnicas y recursos metodológicos, las cuales suelen poner mayor énfasis en las estrategias interactivas como: la observación participante las entrevistas formales e informales; es decir, los instrumentos diseñados por el investigador y el análisis de toda clase de documento.

Por lo tanto, los instrumentos a aplicar en el presente estudio son:

- Una prueba diagnóstica para los estudiantes
- Una encuesta para los docentes de la Institución
- Un proceso de observación a cada actividad realizada y dos clases magistrales.

Prueba Diagnóstica

Se entiende por prueba diagnóstica la que tiene como finalidad determinar cuáles son los puntos fuertes y los puntos débiles del estudiante para trabajar un proyecto o una temática. Por lo tanto, en el presente trabajo se aplica la prueba diagnóstica con la que fue posible realizar un diagnóstico del nivel de desempeño de los estudiantes como señalan Alonso, Estrada, Mueces, y Sandoval (2018). De este modo, se logró identificar las características relacionadas con las necesidades y gustos de la población objeto de estudio y a partir de ésta información diseñar el plan de mejoramiento que permita fortalecer el trabajo que se realiza entre docentes y estudiantes en el aula para desarrollar las competencias lectoras.

Cabe resaltar que la prueba diagnóstica se implementó en dos momentos, el primer momento fue antes de la elaboración de la ejecución de los juegos autóctonos como estrategia didáctica y el segundo momento fue después de la implementación de estas actividades para

poder reconocer si se presentaban elementos que permitieran dar un juicio de impacto de la estrategia sobre los objetivos propuestos. (Anexo A)La Encuesta

Es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para un proceso investigativo, Troncoso y Amaya (2017) menciona que este tipo de instrumentos permiten valorar el nivel de aceptación de parte de la población con respecto a la propuesta planteada, en este estudio se implementó para que después de identificar si estas estrategias eran implementadas por los demás docentes que orientan procesos académicos en esta institución, toda esta información se tomó como base para aplicar la herramienta didáctica apoyada en los juegos autóctonos, en la que se realizan actividades que permiten de manera activa fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes. La encuesta es aplicada a los docentes de la institución. (Anexo B).

La observación Participante

Las características centrales que asume la IAP se concentran en el compromiso del investigador, el anti dogmatismo, la devolución sistemática del conocimiento en distintos niveles dirigidos a los sectores populares, la relación entre el investigador, los cuadros y las bases procurando que surjan "intelectuales orgánicos" de las clases trabajadoras, y la articulación del conocimiento específico o local con el conocimiento general mediante el proceso de acción-reflexión-acción en el que participan investigador e investigados. La incorporación de las bases como sujetos activos y pensantes en la producción del conocimiento y en la acción para el cambio, se constituye en elemento pivotal para romper la verticalidad entre investigadores e investigados propia de la ciencia social tradicional. (Fals Borda, 1980, p. 66)

Por otra parte, la IAP, en cuanto perspectiva metodológica que se vincula al paradigma crítico, propone conducir intelectualmente aquellos procesos en los que las personas se cuestionan sobre sus propias condiciones de vida y buscan los medios para responder a ellos. Lo novedoso para la época fue el acompañamiento científico e intelectual de este proceso (Park, 1992).

De esta manera, esta técnica se implementó de la siguiente manera: Dos observaciones a clases tradicionales del área de lengua castellana y una observación a cada una de las actividades planteadas con los juegos autóctonos. De manera que con los registros de los sucesos que se daban durante la observación directa que realizaban los docentes se obtuvo información correspondiente a los comportamientos sociales e individuales, expresiones y tonalidades de los estudiantes frente al desarrollo de las actividades que realizaban. Según Gómez (2014) “La posterior redacción del informe será una labor muy relevante en la medida en que se convierte en el testigo del trabajo desarrollado y de los hallazgos realizados” (p.1).

Por tanto, cabe mencionar que gracias al uso que se hizo de este instrumento de parte de los docentes que se dispusieron a tomar apuntes de los aspectos relevantes que sucedían en cada actividad, el comportamiento de los estudiantes, las manifestaciones de aceptación, reflejadas en la disposición y la participación para el desarrollo de las actividades lo que permitió que los docentes lograran determinar el impacto del trabajo con el módulo virtual en el fortalecimiento de los procesos lectores de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw, sede central (Anexo C).

Técnicas de Análisis de Datos

Los docentes investigadores después de tener todos los datos de cada uno de los instrumentos implementados procedieron a dar tratamiento a esta información mediante el uso de unas técnicas que permitieron validar la hipótesis propuesta, que al tener características cualitativas y cuantitativas; en la que los hallazgos cualitativos se analizaron a través de una triangulación de datos. “En cuanto a la triangulación entre métodos, consiste en la utilización de distintas técnicas de recogida de información que se encuadran en métodos de investigación diferentes y se combinan para analizar un mismo objeto de estudio” (Alzás et al. 2017).

Para el análisis de los hallazgos de carácter cuantitativo se realizó un estudio descriptivo en donde se tuvo en cuenta las tendencias centrales como lo son la media, la moda y la mediana, así como medidas de variabilidad por lo que se tomó en cuenta a (Hernández Sampieri, 2014), quien hace alusión a la función de los instrumentos de la investigación cuantitativa, que tiene relación con la epistemología positivista, de modo que sus características responden a la objetividad y el lograr generalizar sus resultados. Para el análisis de los resultados cualitativos se realizó una caracterización apriorística en donde se seleccionaron las categorías y subcategorías teniendo en cuenta las expresiones y situaciones que recurrían en los hallazgos.

Análisis e Interpretación de Resultados

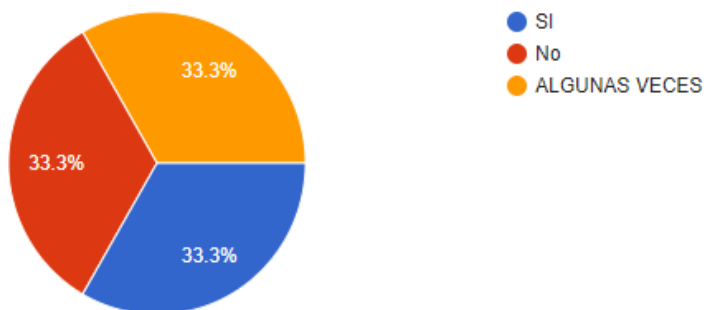
En este capítulo se expone la interpretación que los autores le dan a la información obtenida dentro del desarrollo del trabajo de investigación, a través de la implementación de los instrumentos, en donde adquiere importancia el tratamiento que se realiza con cada instrumento previamente planeado y estructurado conforme a las características de la comunidad educativa de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez. De modo, que este proceso permite conocer la manera en la que se logra de manera progresiva alcanzar con los objetivos planteados, a través de metodología investigativa aplicada que permitió la observación, el análisis, como la interpretación de los datos como se presenta a continuación.

Análisis e Interpretación de la Encuesta

La implementación de la encuesta como instrumento de investigación hizo posible el alcance del objetivo de diseñar una estrategia apoyada en los juegos, para lo cual, fue importante reconocer la aplicación de este tipo de prácticas por parte de los docentes en busca de fortalecer la competencia lectora y escritora de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw, sede central, quienes de antemano ya conocían este sitio web.

Preguntas de la Encuesta Dirigida a los Docentes:

Pregunta 1 ¿De manera constante vincula los juegos autóctonos en sus clases? ¿Sí? ¿No?
¿Algunas veces?

Figura 3*Pregunta 1 Encuesta*

Fuente. Autores del proyecto

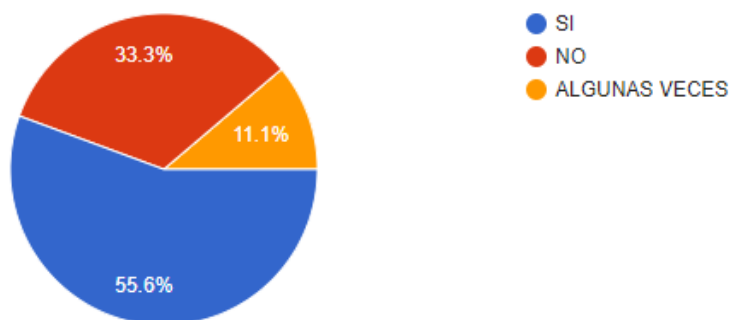
Análisis. Las respuestas de los docentes fue muy dividida en torno a esta pregunta como se puede ver en la grafica, ya que el 33,3% respondió que no usa los juegos autóctonos en sus clases, por el contrario el 33,3 expresó que sí y el 33,3 dijo que algunas veces. Sin embargo, es importante resaltar que el porcentaje es alto para decir que no vinculan los juegos autóctonos en los proceso educativos, ya que las condiciones de la epoca actual lo requieren.

Pregunta 2 ¿Conoce los juegos autóctonos que puede vincular en sus clases? ¿Sí? ¿No?

¿Algunas veces?

Figura 4

Pregunta 2 Encuesta



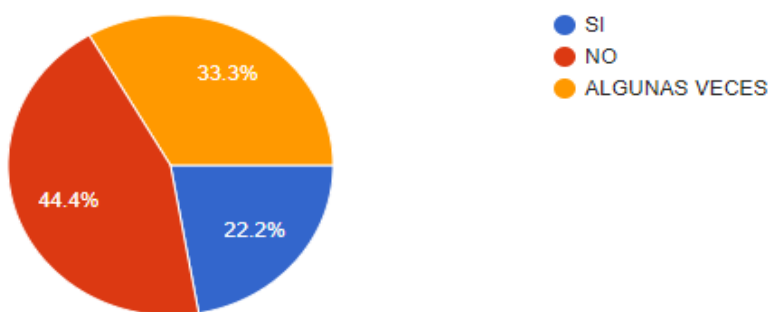
Fuente. Autores del proyecto

Análisis. La mayoría de los docentes, reflejados en un 55,6% exponen que conocen los juegos autóctonos, y dicen que algunas de ellas son futbol, trompo, de mesa y de movimiento. No obstante, el 33,3% de los profesores encuestados señalan que no conocen los juegos autóctonos ya que dicen tener poco manejo de la pedagogía y didáctica. Solo el 11,1% dice que conocen unas pocas ya que exploran poco los recursos educativos en el contexto.

Pregunta 3 ¿Implementa juegos autóctonos en sus clases? ¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?

Figura 5

Pregunta 3 Encuesta



Fuente. Autores del proyecto

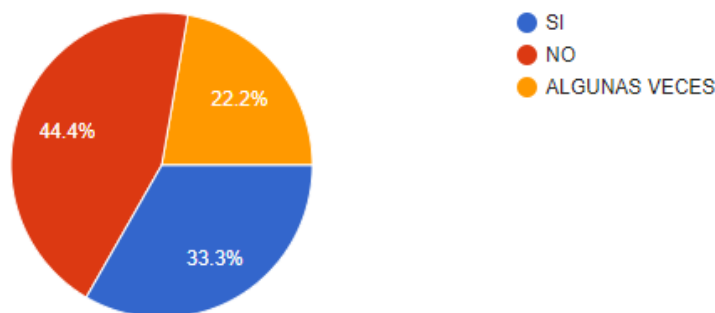
Análisis. El 44,4% de los docentes entrevistados responden que no implementan los juegos autóctonos en sus clases, debido a que tienen poco acceso a los pedagógicos y didácticos de la institución, por otra parte el 33,3% dice que solo algunas veces las implementan. Por otra parte el 22,2% de los docentes dicen que sí implementan las estrategias didácticas con juegos autóctonos en su práctica de área.

Pregunta 4 ¿Ha recibido capacitaciones sobre los juegos autóctonos en la educación?

¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?

Figura 6

Pregunta 4 Encuesta



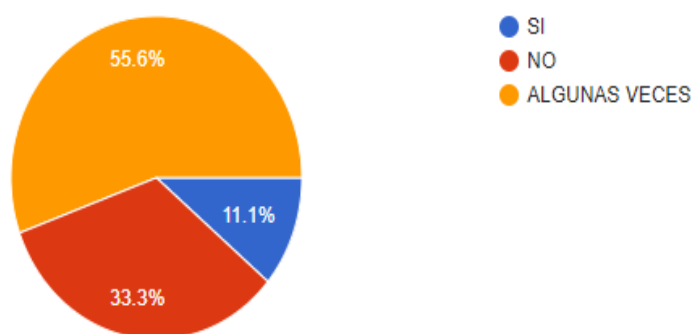
Fuente. Autores del proyecto.

Análisis. El 44,4% de los docentes, indican que no han recibido capacitaciones sobre los juegos autóctonos ni por parte de la Institución ni por parte de la Secretaria de Educación. El 22% de los docentes indicó que sólo algunas veces pero que ya hace mas de cinco años no reciben ninguna. El 33,3% de los docentes señalaron que sí recibieron un diplomado sobre los juegos autóctonos hace tres años al ingresar al magisterio.

Pregunta 5 ¿Los estudiantes del grado sexto tienen dominio en el manejo de los juegos autóctonos en el aula?

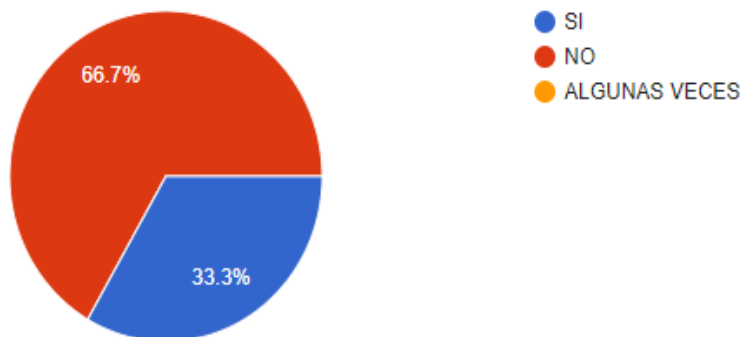
Figura 7

Pregunta 5 Encuesta



Fuente. Autores del proyecto

Análisis: El 55,6% de los profesores dicen que sólo en algunos casos los estudiantes tienen dominio sobre el manejo de los juegos autóctonos. El 33,3% de los docentes dicen que los estudiantes no dominan estas herramientas y explican que lamentablemente solo se limitan al uso de juegos de movimiento e interacción. Solo el 11,1% expone que los estudiantes sí las manejan y argumentan que algunos de ellos acceden con facilidad a lo interactivo y recreativo.

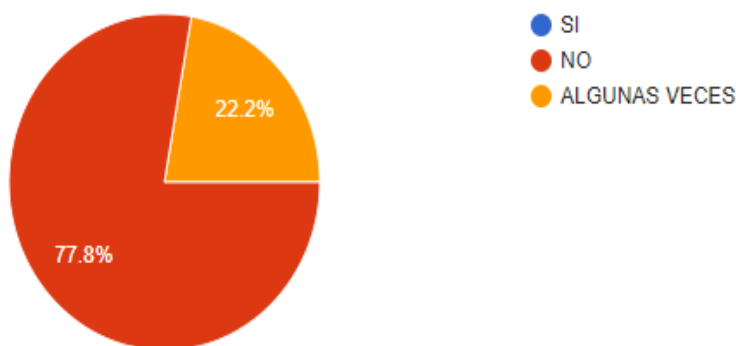
Pregunta 6 ¿Conoce los juegos autóctonos de mesa y de movimiento?**Figura 8***Pregunta 6 Encuesta**Fuente.* Autores del proyecto

Análisis. El 66,7% de los docentes que participaron en la encuesta manifiestan que no conocen y nunca han utilizado juegos autóctonos de mesa y movimiento, sólo el 33,3% de ellos dicen que si la conocen porque han trabajado en algunas ocasiones con estas actividades para ampliar el material de las clases a los estudiantes.

Pregunta 7 ¿Considera que la Institución cuenta con recursos y escenarios suficientes para involucrar los juegos autóctonos en los procesos educativos? ¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?

Figura 9

Pregunta 7 Encuesta



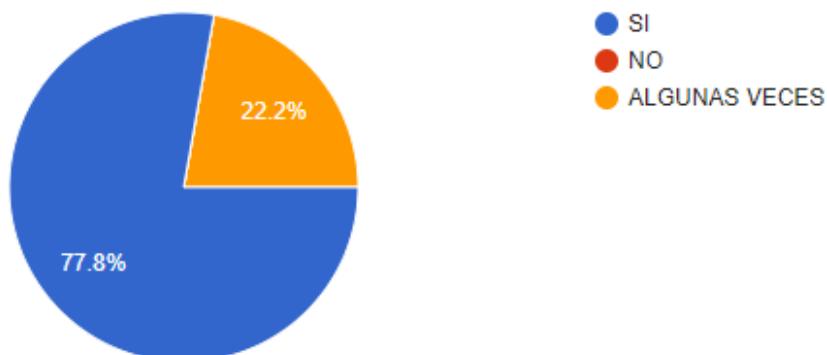
Fuente. Autores del proyecto

Análisis. El 77,8% de los docentes explican que la institución no cuenta con recursos y escenarios suficientes para implementar los juegos autóctonos en las clases, ya que describen que el colegio tiene bastantes estudiantes y sólo cuenta con un espacio para el descanso en intermedio de las prácticas de área. El 22,2% de los docentes dice que sólo en algunas ocasiones.

Pregunta 8 ¿Considera importante implementar los juegos autóctonos en los procesos educativos? ¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?

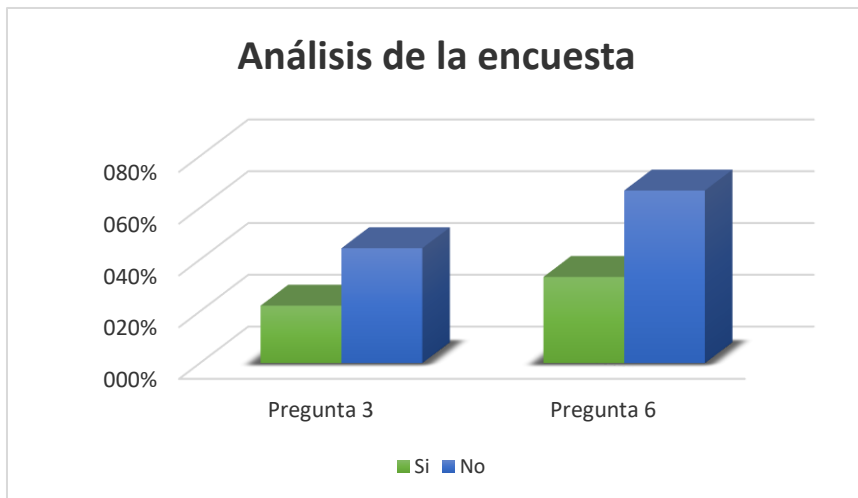
Figura 10

Pregunta 8 Encuesta



Fuente. Autores del proyecto

Análisis. El 77,8% de los docentes explican que sí consideran importante implementar los juegos autóctonos en los procesos educativos ya que que estos son elementos de la actualidad con los cuales los estudiantes muestran mas interes y motivación por desarrollar los trabajos propuestos. El 22,2% de los profesores indican que lo creen conveniente sólo en algunas ocasiones, y justifican su respuesta diciendo que las clases en el aula de clases y con guias tambien son importantes y no se pueden dejar atrás.

Figura 11*Análisis de la Encuesta*

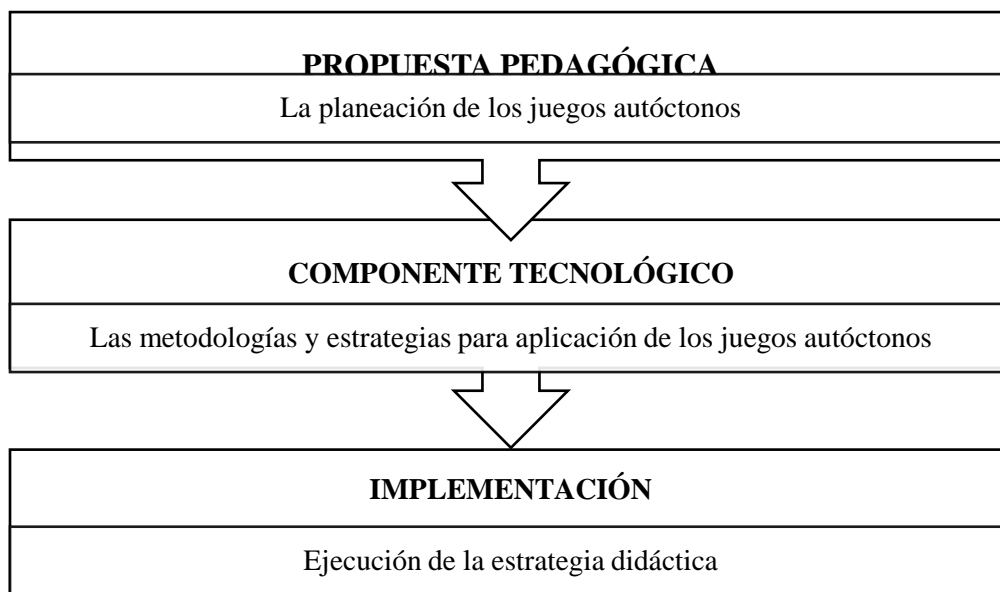
Fuente. Autores del proyecto

Los investigadores expresan que en la figura anterior se evidencia que de las 8 preguntas establecidas dentro de la encuesta implementada a los docentes se hizo relevante mencionar las dos preguntas con mayor porcentajes de recurrencia, en las cuales se identifica que los docentes en su mayoría no hacen uso de los juegos autóctonos, en un 44% no hacen uso de estos, por tanto, se puede inferir que un porcentaje mayor desarrollan las actividades académicas con herramientas tradicionales, mientras pocos docentes de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw en su sede central de Páez hacen uso de los juegos autóctonos como apoyo para realizar sus clases. Además, cabe resaltar que, aunque algunos si tengan conocimiento de estos recursos no hacen uso de ellos, lo que hace que exista una incidencia reflejada en los bajos niveles de comprensión lectora.

Respecto al interrogante 6 se evidencia que un 33,3% de los docentes tienen conocimiento de la existencia de los juegos autóctonos educativos, mientras un 66,7% manifiesta no conocer estas actividades, a partir de la información relacionada se deduce que es pertinente establecer un plan de capacitación a los docentes para que tengan acceso a capacitaciones de los juegos autóctonos y su uso dentro del aula de clases, para que todos tengan la oportunidad de actualizar sus conocimientos y puedan desarrollar prácticas educativas innovadoras apoyadas de juegos de recreación y didáctica.

Diseño de la Estrategia didáctica apoyada en los juegos Autóctonos

El proyecto titulado “Los juegos autóctonos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura, en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez, Cauca” busca la implementación de estrategias didácticas apoyadas en los juegos autóctonos para el fortalecimiento de procesos educativos de los estudiantes, teniendo en cuenta las transformaciones de la época y la sociedad. De esta manera, se han implementado actividades y mecanismos que se han orientado al cumplimiento de los objetivos del proyecto, pero además se han construido diversas fases y etapas que han hecho posible el hallazgo de resultados significativos para el avance académico y profesional del estudio. Por lo tanto, a través del siguiente esquema se presentan las fases y los momentos en los cuales se ha estructurado el presente proceso de investigación.

Figura 12*Fases del proyecto**Fuente.* Autores del proyecto***Estrategia didáctica***

La propuesta se basó en la planeación de seis actividades, las cuales fueron realizadas con los estudiantes durante dos meses y con orientación del docente. Estas actividades evidencian el trabajo realizado con los juegos autóctonos; esta herramienta favorece el desarrollo de habilidades en lectura y escritura, a la vez que se realizan habilidades de movimiento y concentración que se convirtió en medios de materializar ideas o pensamientos interpretativos, críticos y reflexivos. Por tanto, se pretendió que los estudiantes logren compartir por medio del trabajo colaborativo sus conocimientos y para lo que se diseñó el uso de juegos autóctonos, en los que se realicen actividades relacionadas a los textos establecidos por los docentes.

Fase de Diseño

El diseño de la estrategia didáctica se basa en información recopilada de la implementación de los instrumentos con los que fue posible obtener información de la situación problema que se desarrolla en este trabajo, para lo que se realizó una investigación de las posibles acciones que pueden conducir a fortalecer la lectura y escritura en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw, con quienes se implementó la estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos y enfocada en el fortalecimiento de la lectura y escritura para lo que se seleccionó juegos de movimiento, concentración y de mesa, gracias a las características que este posee y las bondades que ofrece tanto a los estudiantes como a docentes.

Por tanto, posterior al desarrollo del análisis efectuado, por los docentes quienes se encargaron de realizar el debido tratamiento con los instrumentos, lo que permitió identificar las características propias de esta población, a partir de esto, se logró ver reflejada la necesidad de replantear la metodología que se está desarrollando dentro de los procesos educativos para fortalecer las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes, lo que se observa como una de las razones por las que los resultados de las pruebas aplicadas anteriormente en la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez. Cabe resaltar, que se encontró las razones para que los investigadores procedieran a analizar qué tipo de estrategia se adecua a las necesidades de esta población para lograr incentivar el interés de los estudiantes por la realización de las actividades de lectura y escritura.

Desde esta perspectiva, se expone las dificultades y los intereses que caracterizan a esta población que se estableció dentro de este proyecto como objeto de estudio, y son quienes suministran la información mediante la aplicación de los instrumentos que los investigadores

aplicaron, con el fin de obtener datos pertinentes sobre los estudiantes y su entorno, para dar solución eficaz a la problemática que estos presentaban. De manera que, se seleccionan los juegos autóctonos como estrategia didáctica para fortalecer la lectura y escritura desde sus particularidades de movimiento y concentración que responden a los intereses y acceso de los estudiantes.

Tabla 2*Información General de la estrategia*

GUIA 1: Información General	
Recursos:	Juegos autóctonos.
	Actividades propuestas
Área:	Lengua Castellana
Nivel:	Básica Secundaria
Grado	Sexto
Unidades:	1, 2 y 3
	Unidad 1
	Los zancos
	La bodoquera
Temas por	Unidad 2
unidad:	Las Canicas
	Tiro al Blanco con flecha
	Unidad 3
	El Trompo
	El Zumbambico
Nombre del	Fortalezco mis competencias de lectura y escritura mientras me
curso.	divierto
	El desarrollo de la habilidad lectoescritora, es una necesidad relevante porque permite crear medios de comunicación e interactuar con la sociedad. Por tal motivo, en este curso se plantea el uso de los juegos autóctonos como estrategia didáctica para incrementar en los estudiantes la práctica y el fortalecimiento de la lectura y escritura. El curso contiene 3 unidades didácticas, cada una de ellas con 2 actividades que permiten comprender e interiorizar los temas propuestos. Cada una de las actividades permite la adquisición de saberes, interacción y socialización de los saberes a través de ejercicios individuales y grupales e interactivos, donde cada actividad presenta 3 fases; inicial, central y final

Periodo:	Tres
Objetivos de aprendizaje:	Fortalecer la lectura y escritura, implementando una estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos.
Tiempo:	Cada sesión se realiza en un tiempo determinado de 70 minutos por sesión para un total de 7 horas por total a la estrategia. Explicación del docente Conocimiento del juego Interacción de los estudiantes
Actividades generales	Recopilación de fotografías y videos Prueba diagnóstica. Trabajo de las actividades planteadas con los juegos autóctonos. Retroalimentación de las actividades. Aportes de los estudiantes. Prueba evaluativa.
	Actividad de Bienvenida
	Estudiantes del grado sexto, durante la aplicación del curso “Fortalezco la lectura y escritura mientras me divierto” se potencializarán las dimensiones de la lectura y escritura por medio de los juegos autóctonos. A través de esta herramienta, se aprenderá a interpretar, inferir, argumentar a partir de diferentes tipos de textos pertinentes al tercer periodo de la lectura y escritura, usando recursos del contexto que fomenten el desarrollo de habilidades de comunicación y comprensión, que apoyarán los trabajos realizados por la docente del área durante las clases presenciales.
Anuncio de bienvenida.	
Espacios de comunicación general.	Diálogo personal durante los espacios de orientación, desarrollo y retroalimentación de las actividades.
	Unidades de aprendizaje
	El aprendizaje basado en unidades funciona de manera similar al aprendizaje que se basa en proyectos, que tiene como eje central a los estudiantes para que aprendan de una manera entretenida, holística,

democrática y motivadora. Sin embargo, se necesita un poco más de tiempo para que los estudiantes desarrollen sus proyectos a medida que se relacionan con su nuevo entorno didáctico, su comunidad y el mundo real.

Todas las actividades que se realizan antes y durante las tareas deben centrarse en la creación de estrategias que conduzcan a un producto final sobre el tema. Para lograr un proceso exitoso de la unidad didáctica es necesario que los estudiantes tengan tiempo para investigar, recopilar, analizar y usar información, mientras que el maestro necesita centrar su atención en brindar apoyo y motivar a los estudiantes. El objetivo final de la unidad didáctica debe ser presentarlo a la clase, llevando a la práctica sus estrategias lingüísticas, sociolingüísticas.

**Competencias
para desarrollar**

Estándar:

Las 3 unidades planteadas responden a tres estándares estipulados por el Ministerio de Educación Nacional del área de lengua de castellana que se señalan a continuación;

Leo diversos tipos de texto: descriptivo, informativo, narrativo, explicativo y argumentativo.

Determino algunas estrategias para buscar, seleccionar y almacenar información: resúmenes, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y fichas. Utilizo estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información para mis procesos de producción y comprensión textual.

Se desarrollan diferentes actividades en las que se interactúa con los juegos autóctonos con la intención de que los estudiantes se sensibilicen de la importancia de los procesos de lectura en la construcción de nuevos conocimientos y fortalecimiento de las habilidades que se requieren en la vida cotidiana.

**Resultados de
aprendizaje
relacionados**

Identificación de tipos de textos que permitan la interpretación y la consolidación de aprendizajes en los estudiantes.

Análisis de textos descriptivos que permitan la interpretación y la consolidación de competencias comunicativas.

	Comprensión de la construcción de las inferencias en los procesos de competencia lectora.
	Lecturas interpretación:
	Los zancos
	La bodoquera
Contenidos	Las Canicas
temáticos	Tiro al Blanco con flecha
	El Trompo
	El Zumbambico
	Descripción:
	Unidad 1:
	Los zancos
	La bodoquera
	Metodología: las docentes se encaran de orientar el desarrollo de la unidad para lo cual se tiene establecido realizar tres fases en un tiempo estimado de 70 minutos, para lo que se asignan 10 minutos a la fase inicial en la que se realiza el saludo y contextualización de la actividad que se va a llevar a cabo, para proceder a la fase central en la que se desarrolla la temática “Los Zancos” y “La Bodoquera” en un tiempo estimado de 40 minutos a través de la implementación de la estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos. Posteriormente, se realiza la fase final en donde se evalúa el desempeño en la realización de la actividad y la herramienta que se implementó, para lo que se asigna un periodo de tiempo de 15 minutos.
Unidades desarrolladas	
	Unidad 2
	Las Canicas
	Tiro al Blanco con flecha
	Metodología: se hace la orientación del desarrollo de la unidad, en la que se tiene establecido realizar tres fases en un tiempo estimado de 70 minutos, para lo que se asigna un tiempo estimado de 10 minutos para el Desarrollo de la fase inicial en la que se realiza el saludo y motivación a los estudiantes, para iniciar la actividad que se va a llevar a cabo, luego se

procede al Desarrollo de la fase central en la que se realiza la temática “Las Canicas” y “Tiro al blanco con flecha” en un tiempo estimado de 40 minutos a través de la implementación de los juegos autóctonos. Posteriormente, se realiza la fase final en donde se evalúa el desempeño en la realización de la actividad y la herramienta que se implementó, para lo que se asigna un periodo de tiempo de 15 minutos.

Unidad 3

El Trompo

El Zumbambico

Metodología: las docentes responsables inician el desarrollo de la unidad, que consta de tres fases en un tiempo total estimado de 70 minutos, para lo que se asignan 10 minutos para el desarrollo de la fase inicial en la que se realiza el saludo y motivación a los estudiantes, luego se procede al desarrollo de la fase central en la que se realiza la temática “El Trompo” y “El Zumbambico” en un tiempo estimado de 40 minutos mediante la implementación de los juegos autóctonos. Posteriormente, se realiza la fase final en la que se evalúa el desempeño de los estudiantes en la realización de la actividad y el funcionamiento la herramienta que se implementó, para lo que se asigna un periodo de tiempo de 15 minutos.

**Evidencias
del desarrollo de la
actividad**

**Tipo de
evidencia:**

Resultados del pre-Prueba Diagnóstica

Videos.

Fotografías.

Desempeño Conocimiento Producto

Orientación del desarrollo de la actividad

Se desarrollan las actividades con los juegos autóctonos.

Se promueve la participación individual y/o en grupos dependiendo de las orientaciones impartidas por la docente

Se realizan registros fotográficos por cada sesión desarrollada.

Descripción

Se retroalimenta las actividades en un espacio de interacción en el que todos participan.

	<p>Cada estudiante desarrolla una prueba diagnóstica al iniciar y una prueba diagnóstica al final para verificar que tan efectiva pudo ser el uso de la aplicación y determinar el nivel de comprensión en la lectura de textos en Lengua Castellana después de llevar a cabo la propuesta educativa.</p> <p>Actividades propuestas a desarrollar donde se utilizan la aplicación de los juegos autóctonos, desarrollo del prueba diagnóstica inicial y prueba diagnóstica final</p> <p>Participación en la inducción de los jugos tradicionales que se realiza de manera previa al desarrollo de la primera unidad.</p> <p>Ejecución de las 3 unidades didácticas, de las que se componen cada una de tres fases en las que se llevan a cabo actividades correspondientes a las temáticas propuestas.</p> <p>Aportes en los que se evidencie la interacción de los estudiantes con los juegos autóctonos en la ejecución de las actividades.</p> <p>La rúbrica establecida para la valoración de este curso es la siguiente:</p>
Criterios de evaluación	
% evaluación	<p>El proceso de Inducción a la implementación de los juegos autóctonos tiene un valor del 15%</p> <p>El desarrollo de las 3 Unidades Didácticas tiene un valor del 70%</p> <p>Los aportes del estudiante dentro del desarrollo de las actividades en las que se implementa la herramienta tecnológica tienen un valor de 15% por total de sesiones.</p>

Fuente. Autores del trabajo.

Análisis E Interpretación De La Observación Directa

A través de la implementación del instrumento denominado ficha de observación se logró determinar los cambios que generó el módulo virtual en los estudiantes en cuanto a las habilidades que le permiten desarrollar la competencia lectora y escritora, además en la observación directa de la práctica de los docentes en el desarrollo de cada una de las actividades estipuladas, fue posible llevar un registro en el que se evidenció el impacto de las actividades inmersas en los juegos autóctonos para el fortalecimiento de los procesos lectores y escritores en los estudiantes. Por consiguiente, en la posterior figura se da a conocer cómo se realizó el análisis de la observación directa en la que se hizo una matriz:

Tabla 5*Rejilla de Observación*

REJILLA DE OBSERVACIÓN.				
Título: Actividad 1.		Fecha de creación: 04/09/2023		
Objetivo: Identificar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se orientan en la Institución Educativa Gaitana Fxiw de Páez Cauca.				
Fecha de ejecución: 03 octubre	de	Lugar: I.E de Gaitana Fxiw	Hora: 10:00am	Responsable María Elid Tenorio Francisco A. Uribe
Momentos	Criterios	SI o No	Observable	Análisis e interpretaciones
Inicio de la clase	Socializa los objetivos de la clase con los estudiantes	SI	SI	La docente pide a los estudiantes que de manera individual y con los audífonos observaran el video de la actividad. Seguidamente, realiza preguntas sobre este material.
	Tiene en cuenta los presaberes de los estudiantes	SI	SI	
	Aprendizaje de los estudiantes	SI	SI	
Conceptualización de la clase	Utiliza recursos variados para explicar a los estudiantes	SI	SI	La docente con vanos ejemplos que presentó en el tablero: explicó el concepto de inferencias y cómo se realizan.
	Los estudiantes son receptivos	SI	SI	

Fase práctica de la estrategia	Los estudiantes realizan la actividad. Actividades con facilidad	SI	Algunos estudiantes manifestaron dudas e inquietudes, pero la docente poco a poco fue apoyando el proceso.
	Se encuentran estudiantes rezagados en el aula	NO	
Evaluación de la estrategia	Socializa realizado en la clase	SI	En la socialización del trabajo algunos estudiantes
	Retroalimenta conocimientos estudiantes	SI	tuvieron algunos errores, para lo cual la docente utilizó la coevaluación con el fin de retroalimentar y fortalecer los conocimientos sin afectar la participación e interés estudiantes

Fuente. Autores del proyecto

En la figura 5 se evidencia la matriz de la ficha de observación que fue implementada durante la aplicación de los juegos autóctonos como estrategia didáctica, que es interpretado a través de los autores que soportan el desarrollo de ésta investigación permitió realizar una observación dividida en unos momentos fundamentales en los que se desarrolla cada actividad en la que se implementa la aplicación, también se tienen en cuenta unos criterios que permiten realizar el análisis e interpretación de la información obtenida, lo que dio lugar a la agrupación de expresiones que implementaban los actores para ser determinados como tópicos y luego ser analizados en la caracterización apriorística.

A continuación, mediante una categorización apriorística se llegó a conclusiones empíricas, igualmente se compararon con los fundamentos textuales se determinó los juicios. Cabe mencionar que, la categorización se realizó después de seleccionar expresiones recurrentes que se encontraron en la rejilla de observación y luego se agruparon en una matriz DOFA. Es así que, mediante la categorización se determinó el impacto que generó en los estudiantes, la propuesta titulada en la estrategia didáctica apoyada en los juegos autóctonos con un conjunto de herramientas que permitieron el aprendizaje lúdico en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, además favoreció la práctica de los docentes, así como lo describe Sucerquia et al. (2016), el cual infiere que el módulo, se conoce como un conjunto de herramientas que ofrecen recursos interactivos, como también guían al docente en su proceso de enseñanza, el cual favorece el aprendizaje.

Por tanto, se pudo inferir que los juegos autóctonos desarrollaron habilidades en los estudiantes del grado sexto para expresar pensamientos mediante la lectura y escritura, haciendo uso de símbolos, decodificación y codificación de expresiones, además los recursos tradicionales generaron motivación por esta habilidad según los intereses de los estudiantes que se encuentran saturados por los recursos de interacción, movimientos e interacción, como lo describe Selfa, (2016).

Tabla 3

Categorización Apriorística

CATEGORIA	SUBCATEGORIAS	AGRUPACIONES	CONCLUSION EMPIRICA	DIMENSION TEXTUAL	JUICIO
MODULO: Juegos autóctonos	Módulo de interacción que orienta los procesos de enseñanza	<u>Negativas</u>		El módulo se conoce como un conjunto de herramientas que ofrecen recursos interactivos, como también guían al docente en su proceso de enseñanza, el cual favorece el aprendizaje según Sucerquia et al. (2016).	El módulo basado en juegos autóctonos es un conjunto de herramientas que permitió el aprendizaje lúdico en el desarrollo de la competencia lectora y escritora, además favoreció la práctica de los docentes
		Solo conocen el entorno para jugar y entretenimiento los docentes que no conocen herramientas de interacción y juego.	<u>Positivas</u>	El juego tradicional permite fortalecer la práctica del docente de tal manera que el que hace de este contribuye con el aprendizaje lúdico, en el cual genera motivación al estudiante por el aprendizaje, donde ya no hace mal uso de las herramientas de movimiento y concentración.	
	Modulo que permite el aprendizaje lúdico	Lo consideran como un Recurso lúdico digital que genera motivación por el aprendizaje			

<p>COMPETENCIA LECTORA</p>	<p>Competencia lectora que apoya la práctica de lecturas</p> <p>Comprensión lectora que se fortalece a través del desarrollo de procesos de lectoescritura.</p> <p>La comprensión lectora fomenta los procesos de aprendizaje significativos</p>	<p>Los estudiantes tienen apoyo para practicar lecturas</p> <p>Se evidencia en el proceso de enseñanza el desarrollo de la escritura, los estudiantes expresan sus ideas, pensamientos mediante símbolos, decodificaciones.</p> <p>“he logrado mejorar mis notas desde que aprendí a escribir”</p> <p>Se fomentó procesos de aprendizaje significativos de conformidad con los intereses de los educandos.</p>	<p>El juego tradicional despertó el interés de los estudiantes porque desarrollaron habilidades para expresar sus pensamientos a través de símbolos y decodificación y codificación de este, además despertó la motivación por la escritura acorde a sus intereses debido a que se encuentran saturados de los medios de movimiento e interacción.</p>	<p>Selfa, (2016)</p> <p>Comprensión explícita e implícita en función del desarrollo de la competencia lectora y escritora.</p> <p>Los educandos a través de la competencia lectora logran comprender y analizar textos escritos para el desarrollo de sus objetivos propios, conocimientos y participar en una sociedad mediante las habilidades que adquieren a través</p>	<p>El juego tradicional desarrolla habilidades para expresar pensamientos a través de la escritura, haciendo uso de símbolos, decodificación y codificación de expresiones, además los recursos de interacción generan motivación por la escritura acorde a los intereses de los estudiantes que se encuentran saturados por</p>
--------------------------------	--	--	--	---	--

de leer, es decir de los medios de
decodificar y interacción.
construir una
comprensión e
interpretación.

Fuente. Autores del proyecto.

El DOFA fue un instrumento que permitió la recopilación y selección de las expresiones o situaciones recurrentes registradas en la observación directa, en el cual a continuación se dio a conocer la más relevantes que responde al objetivo principal de este estudio:

Tabla 4

Matriz DOFA

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES
<p>Los espacios de juegos de interacción de la institución son una de las debilidades más evidentes del trabajo realizado, ya que la institución carece de nuevas salas de sistemas para los niños, lo que hace que los diferentes grupos no tengan acceso permanente a los equipos ni mucho menos a las actividades planteadas en la planeación. Por esta razón, el grado sexto para utilizar los espacios de interacción y movimiento solo cuenta con el salón de biblioteca, que realmente pocas veces tiene agenda o disponibilidad para trabajar.</p> <p>Pocos o prácticamente ninguno de los estudiantes cuentan con monitoreo para realizar y acceder a las actividades programadas en la web, ya que la mayoría de las familias trabajan tiempo completo, lo que hace que solo conozcan la planeación para jugar y como entretenimiento.</p> <p>Siguen siendo muchos los docentes que no conocen herramientas tecnológicas que se pueden aplicar con los estudiantes. Por lo tanto, se necesita que esta falencia sea superada por medio de capacitaciones y acciones lideradas por los rectores y las secretarías de educación.</p>	<p>Con el trabajo desarrollado en el cual se implementó un módulo en el que se abordaron diferentes recursos lúdicos y tipologías textuales, se pudo fortalecer las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw, por lo tanto, este espacio virtual creado es una oportunidad para seguirla implementando con los estudiantes de la institución educativa desde el área de lengua castellana y las que deseen innovar procesos de enseñanza aprendizaje.</p> <p>El interés de los estudiantes y los docentes es una de las oportunidades más significativas de este proyecto, ya que los estudiantes evidenciaron que cuando se trabaja con juegos autóctonos tienen más interés, motivación y por consiguiente una actitud de trabajo mucho más sólida que permite óptimos resultados. El interés de los docentes también se nota y se evidenció en la encuesta realizada, además porque</p>

también intentan vincular estos recursos aun con las limitaciones de la institución.

Igualmente, la mayoría de los estudiantes tienen apoyo para practicar lecturas y escrituras, lo cual significa otra oportunidad de trabajo importante, ya que de esta manera se pueden seguir implementando actividades que fortalezcan los procesos lectores y escritores.

La implementación de los juegos autóctonos en el aula de clases es una oportunidad importante y significativa en la actualidad, ya que como lo dice Sanchez (2010): “Los instrumentos que proporcionan los juegos autóctonos facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales ya que propician el intercambio de ideas y la cooperación”. De este modo, mediante el uso de herramientas como los juegos autóctonos, se pueden fomentar procesos de aprendizajes más significativos y de interés para los educandos.

FORTALEZAS

Los resultados en la evaluación final fue la fortaleza del trabajo, ya que el 100% de los estudiantes la ganaron, obteniendo el 65% una escala valorativa de desempeño superior, el 20% desempeño alto y el 15% desempeño medio. En comparación con la prueba diagnóstica se superaron falencias a través del uso de la plataforma, ya que en esta prueba inicial solo la ganaron

AMENAZAS

El poco apoyo gubernamental es una amenaza que no solo tiene la institución y el actual proyecto, sino la nación en general, ya que, en la época actual, cuando la tecnología se encuentra en cada espacio del mundo, los colegios del país aún

el 56,6% de los estudiantes; un 10% con desempeño alto, carecen de elementos para enseñar a través de estos nuevos mecanismos. 26,6% desempeño medio y un 63,4% de desempeño bajo.

Por consiguiente, se evidenció que el trabajo con los juegos autóctonos fue apropiado y significativo.

Se pudo comprobar lo que establece Payares al decir que:

Es perentorio, hacer énfasis no sólo en el uso de los juegos autóctonos en el ejercicio profesoral, sino integrada en el currículo, de tal manera que se genere sinergia entre los actores educativos, a través de interacciones con los contenidos educativos y los ambientes aprendizajes mediados por las estrategias didácticas (Payares, 2010). Es decir, al evidenciar la motivación e interés de los estudiantes, al igual que el cambio de actitudes, se hace necesario que los juegos autóctonos sean vinculados a la educación no solo como una asignatura más, sino como una herramienta transversal que se debe implementar desde todas las áreas formativas y académicas.

El fortalecimiento de los procesos de lectoescritura representan una fortaleza, ya que en la actualidad se requiere avanzar y mejorar en las pruebas evaluativas nacionales e internacionales, y para esto se requiere de buenos procesos de lectura, ya que estos permiten hacer una buena comprensión de los elementos de un texto.

Fuente. Autores del proyecto

Análisis E Interpretación De Los Resultados De La Prueba Final

Conforme al instrumento denominado prueba diagnóstica final, que fue aplicado a los estudiantes del grado sexto bajo las directrices de los docentes investigadores, fue posible

realizar un diagnóstico que permitió conocer los niveles de desempeño que poseen los estudiantes frente a las habilidades de lectura y escritura. De modo que las investigadoras en base a los resultados obtenidos de la aplicación de esta prueba y a los estándares de competencia establecidos por el ministerio de educación realizaron un análisis comparativo entre los resultados obtenidos y los resultados esperados.

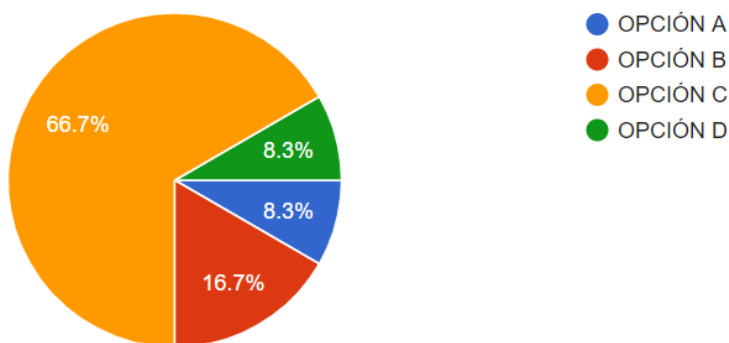
Preguntas de la prueba final realizada a estudiantes:

1. Según el texto leído los primeros Zancos fueron utilizados por:

- a) Los cazadores
- b) Los carpinteros
- c) Los pastores
- d) Los guerreros

Figura 13

Pregunta 1 Prueba final



Fuente. Autores del proyecto.

Análisis: La respuesta correcta de la pregunta corresponde a la opción C, en este caso se pudo observar que el 66,7% de estudiantes respondieron de manera acertada, los otros

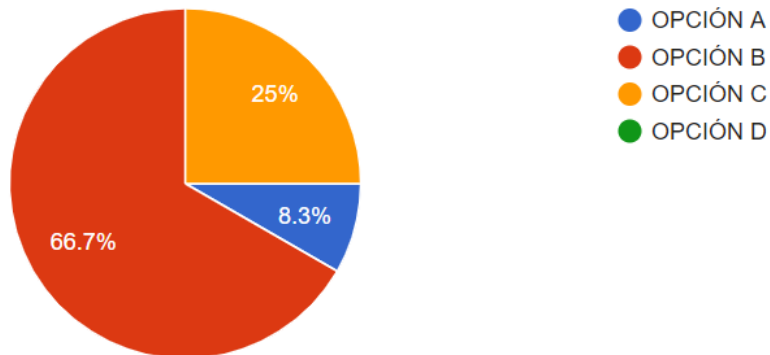
estudiantes se equivocaron con la opción a, b y d con porcentajes muy inferiores; lo cual permite evidenciar que la mayoría de los estudiantes superaron las falencias en la comprensión de textos y construcción de estos.

2. - Al andar en zancos se protegían de:

- a) Los zancudos
- b) La humedad
- c) Las fieras
- d) La lluvia

Figura 14

Pregunta 2 Prueba final



Fuente. Autores del proyecto

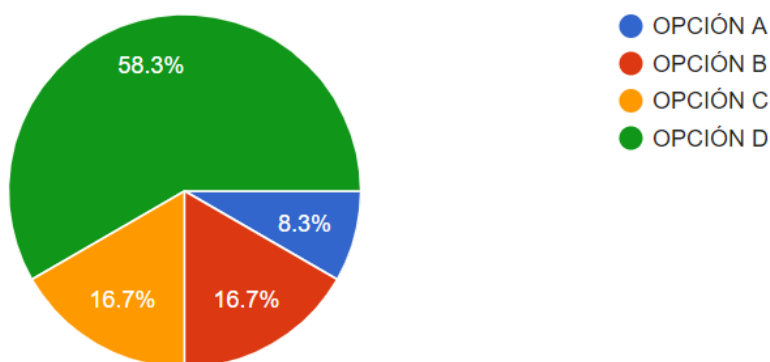
Análisis. La respuesta correcta era la B, en esta pregunta el 66,7% de estudiantes respondieron de manera acertada, situación que fue muy positiva ya que esto evidencia que más de la mitad contestaron correctamente y se puede avanzar de forma positiva en el tema relacionado con la lectura y escritura.

3. - Los niños que juegan con zancos de madera de Manuka son de:

- a) Italia
- b) San Agustín
- c) La Plata
- d) Nueva Zelanda

Figura 15

Pregunta 3 Prueba final



Fuente. Autores del proyecto

Análisis. La respuesta correcta era la D, en esta pregunta el 58,3% de los estudiantes contestaron de manera correcta, situación que también es positiva ya que eso muestra que la mitad de los estudiantes acertaron en la pregunta y que la mitad del grupo debe analizar nuevamente el texto en este punto.

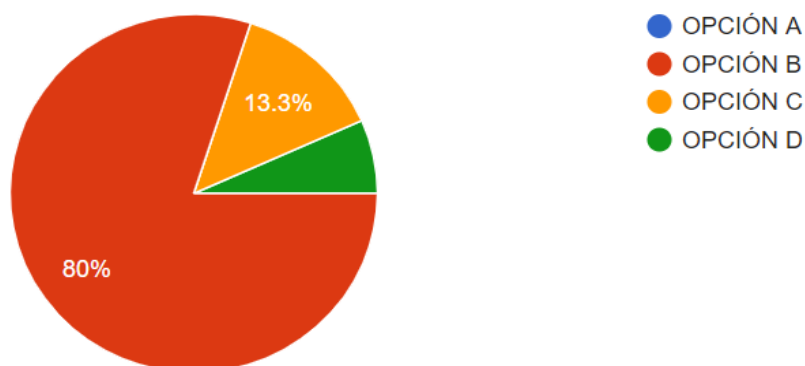
4. - El que fue de París a Moscú en zancos era un:

- a) Albañil
- b) Panadero

- c) Montañero
- d) Payaso

Figura 16

Pregunta 4 Prueba final



Fuente. Autores del proyecto.

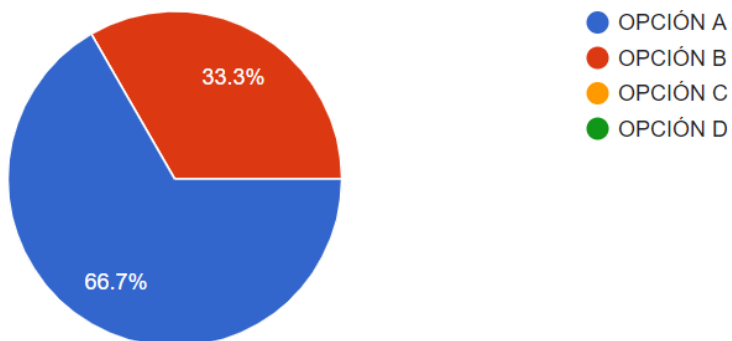
Análisis. La respuesta correcta es la B, en esta pregunta el 80% de los estudiantes contestaron de manera correcta, lo cual permite evidenciar que el 20% de ellos tuvieron errores con las otras opciones, especialmente con la opción C, posiblemente porque se confundieron con los aspectos del texto dado.

5. - Los zancos también son usados para:

- a) Podar árboles y recolectar frutos
- b) Escalar montañas
- c) Bañarse en los ríos
- d) Atravesar el mar

Figura 17

Pregunta 5 Prueba final

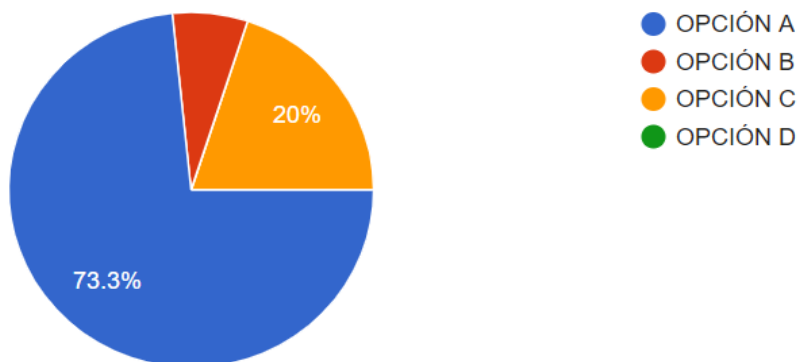


Fuente. Autores del proyecto

Análisis. La respuesta correcta corresponde a la opción A, en esta pregunta el 66,7% de los estudiantes contestaron acertadamente, los otros optaron por la opción B, lo cual se presentó en menos de la mitad de los educandos.

6. - En los juegos se usan los zancos para:

- a) Bailes folklóricos
- b) Hacer trampa
- c) Nadar
- d) Patinar

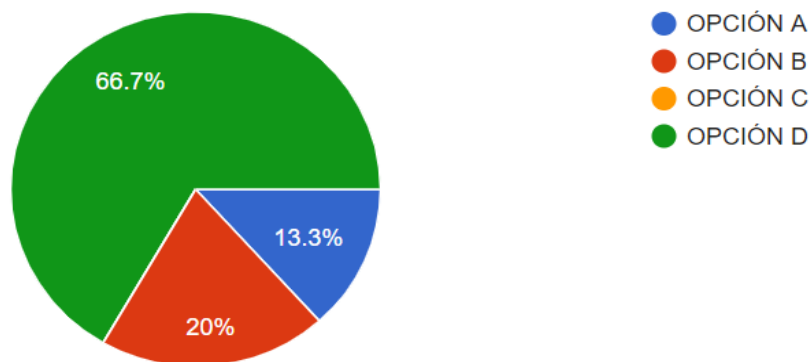
Figura 18*Pregunta 6 Prueba final*

Fuente. Autores del proyecto

Análisis. La respuesta correcta era la A, en esta pregunta el 73,3% de los estudiantes respondieron de manera acertada, situación que fue muy positiva ya que esto evidencia que la mitad del grupo contestan correctamente, aunque aún se deban mejorar aspectos de lectura y comprensión.

7. – De dónde eran los niños que se subían en zancos y se disfrazaban de gigantes:

- a) De Argentina
- b) De Arabia
- c) De Colombia
- d) Del Tíbet

Figura 19*Pregunta 7 Prueba final**Fuente.* Autores del proyecto

Análisis. La respuesta correcta es la D, en esta pregunta el 66,7% de los estudiantes contestaron de manera correcta, lo cual permite evidenciar que más de la mitad de ellos fortalecieron los procesos y las competencias comunicativas y de comprensión lectora y escritora.

Análisis Comparativo Entre Los Resultados de la Prueba Diagnóstica Inicial y Final

Después de que los docentes investigadores realizaran la aplicación de la respectiva prueba diagnóstica inicial antes de la elaboración de la estrategia didáctica, con la que recolectaron los datos que les permitió conocer las características propias de la comunidad educativa La Gaitana Fxiw de la sede central y la prueba final con la que se obtuvieron datos que se podían comparar para comprobar el impacto que los juegos autóctonos generaron con las actividades lectoras y escritoras que permitió trabajar para fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes.

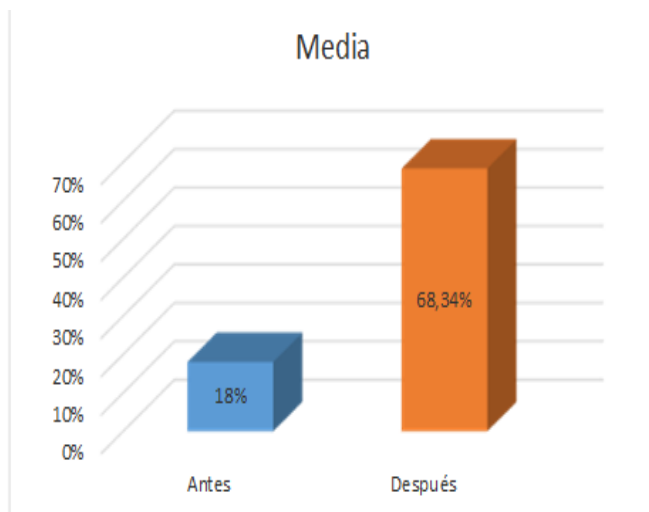
Tabla 6*Análisis de la media antes y después de la prueba*

ITEM	ANTES	DESPUÉS
1	17%	66,7%
2	33%	66,7%
3	12%	58,3%
4	15%	80%
5	25%	66,7%
6	16%	73,3%
7	8%	66,7%
MEDIA	18%	68,34%
MEDIANA	16%	66,7%
MODA	16%	66,7%

Fuente. Autores del proyecto

Figura 20

Análisis de la media antes y después de la prueba.



Fuente. Autores del proyecto.

Después de observar la tabla 9 y la figura 47 se puede inferir que se da un avance en el nivel de lectura y escritura, donde se encuentra que en la prueba de diagnóstico inicial respecto a la media se logró un 18% de asertividad en las respuestas dadas por los estudiantes del grado sexto, en comparación a los resultados obtenidos después de la implementación de la prueba final, en donde se halló que en un 68,34% en la media respondieron de manera asertiva los interrogantes entregados por los docentes investigadores.

Conclusiones

Durante el trabajo realizado por medio del presente proceso de investigación se lograron avances significativos con los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw, por esa razón las conclusiones que el proyecto permite se presentan a continuación: La pregunta problema del proyecto presentado es: ¿De qué manera la práctica de juegos autóctonos como estrategia didáctica, incide en el fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Gaitana Fxiw de Páez, Cauca? Por lo tanto, a través del desarrollo del proceso investigativo se pudo comprender que las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes se pueden fortalecer mediante módulos de la estrategia didáctica que utilicen recursos lúdicos, visuales y diferentes tipologías textuales en los juegos autóctonos.

Por consiguiente, mediante la incorporación de los juegos autóctonos se evidenció que los procesos lectores del área de lengua castellana en el grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw del municipio de Páez, Cauca se fortalece, lo cual era el objetivo principal de la investigación. De igual manera, durante la implementación de la estrategia didáctica los estudiantes demostraron mayor motivación, interés y comprensión de los temas involucrados en el proceso, lo cual se pudo evidenciar en el desarrollo de todas las actividades de lectoescritura que se plantearon. Por consiguiente, se puede establecer como primera conclusión que tanto la pregunta, como la hipótesis y el objetivo general del proyecto se alcanzaron, ya que precisamente se buscaba fortalecer las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes del grado sexto, lo cual fue lo alcanzado durante el tiempo trabajado y reflejado en el comparativo de los resultados de la prueba diagnóstica inicial y la prueba final, donde inicialmente solo el 18% aprobó la prueba mientras que al finalizar con la intervención planteada el 68,54 % superó la evaluación.

Para iniciar un proceso didáctico o una intervención educativa es necesario realizar trabajos de indagación previos que permitan identificar los conocimientos de los estudiantes sobre el tema a abordar, por esa razón, mediante la prueba diagnóstica que se aplicó a los estudiantes en el proyecto, se identificaron los niveles de desempeño de lectoescritura del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw. Esta prueba fue aplicada a la totalidad de la muestra seleccionada, arrojando resultados con necesidad de mejoramiento, debido a que en esta prueba inicial solo la ganaron el 36,6% de los estudiantes; un 10% con desempeño alto, 26,6% desempeño medio y un 63,4% de desempeño bajo. De este modo, se pudo demostrar que la mayoría de estudiantes estaba reprobando pruebas de lectura y escritura, lo cual fue un hallazgo significativo para desarrollar y ejecutar planes de mejoramiento mediante nuevas técnicas de enseñanza.

Con el propósito de hacer recolección de información sobre las necesidades de la institución y el área con respecto a la articulación de los juegos autóctonos se aplicó una encuesta a los docentes para identificar el dominio y uso transversal que hacen de las estrategias didácticas en las clases. En la conversación sostenida con los docentes, se identificó que en la actualidad aún son muchos los profesores que no aplican estos recursos a sus procesos de enseñanza, explicando la necesidad y problemática que tiene el plantel por los pocos espacios lúdicos recreativos. De este modo, es necesario reflexionar sobre la situación del país, ya que lamentablemente Colombia necesita transformar sus procesos educativos, sin embargo, la inversión que hace el estado es poca para todas las metas y requerimientos educativos que existen en la actualidad, asumiendo los niños y los jóvenes de los diferentes establecimientos las consecuencias negativas de esta baja inversión, ya que en comparación con otros países quedan rezagados y en un nivel más bajo tanto en conocimientos como en la vinculación de juegos autóctonos en su práctica.

Mediante el uso e implementación de los juegos autóctonos en las clases de lengua castellana, se adquirió conocimiento sobre este recurso que se puede incorporar en la vida educativa a través de los procesos lectores y escritores, los espacios de participación y en las actividades de interacción, que en la actualidad cobran gran importancia y proporcionan cada vez mayor conocimiento. Igualmente, se pudo comprender que los estudiantes sienten motivación e interés cuando se trabaja en la clase con recursos actividades de concentración y juego, de esta forma, están a la expectativa de tener nuevos mecanismos de trabajo en todas sus clases, lo cual posibilita analizar la relevancia de empezar a integrar transversalmente el uso de los juegos autóctonos en todos los espacios académicos. Además, se debe tener en cuenta que los estudiantes al poder hacer parte de los beneficios de la web proyectan mayor creatividad, lo cual a su vez proporciona excelentes resultados para los procesos de lectura y escritura, los cuales son necesarios para la calidad educativa y formativa de los estudiantes.

Después de identificar los conocimientos de los estudiantes y el uso de los juegos autóctonos por parte de los docentes de la institución, se pasó a aplicar la plataforma la estrategia didáctica en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de lengua castellana con los estudiantes del grado sexto, situación que arrojó resultados positivos para el proyecto, ya que los estudiantes mediante las actividades empezaron a ingresar a desarrollar la concentración y motricidad, hacer su proceso de ingreso y reconocimiento del juego, con orientación de los docentes. A medida que se aplicaba la estrategia, se explicó el uso del recurso y se fueron desarrollando actividades en clase con este mecanismo, los estudiantes fueron demostrando mayor motivación e interés por las temáticas; actitudes que no se encuentran en los educandos cuando se desarrollan actividades magistrales solo con la explicación del docente.

Por lo tanto, es preciso resaltar que este recurso posibilitó que los estudiantes sintieran agrado por desarrollar los temas del área, además hizo que se tuviera mayor atención y receptividad en las explicaciones y cumplimiento de las actividades y talleres. De manera que, el trabajo con los juegos autóctonos en las aulas funciona de manera positiva en el fortalecimiento de los conocimientos de los estudiantes, debido a que, gracias a estas, se amplía la motivación e interés y, por consiguiente, todas las actitudes de los educandos, quienes son el centro del conocimiento.

La investigación logró fusionar la literatura con los juegos autóctonos demostrando que se pueden fortalecer los procesos de lectura y escritura a través de la administración adecuada de los espacios de recreación existentes. Así mismo, esta investigación puede despertar en la Comunidad Educativa de la Institución La Gaitana Fxiw inquietudes que permitan revisar el plan de estudios del área de lengua castellana, generando adaptaciones pertinentes al contexto curricular actual, puesto que en la actualidad dicho currículo carece de articulaciones con los procesos recreativos que se requieren desde las diferentes áreas del conocimiento. Aun se siguen viendo los escenarios de movimiento y concentración como elementos de una sola asignatura independiente.

Para las prácticas educativas se presentan los juegos autóctonos como elementos fundamentales que son capaces de innovar y transformar la vida pedagógica, ya que con las herramientas y etapas que tienen estos procesos de carácter científico, se logra que el estudiante amplíe su motivación e interés por la búsqueda de conocimientos importantes y representativos para su quehacer diario; dejando a un lado actividades tradicionales del aula, las cuales limitaban la participación del educando y se enfocaban en la memorización de diversos textos. Es decir, el proceso que ofrece la estrategia didáctica permite cambiar el modelo educativo tradicional, por un sistema activo que tiene en cuenta las necesidades y la vida del estudiante en el contexto.

Recomendaciones

Implementar estrategias didácticas que permitan innovar los procesos educativos de la actualidad, ya que es una de las grandes necesidades pedagógicas del momento.

Recibir capacitación sobre las diferentes herramientas que tienen las estrategias didácticas apoyadas en los juegos autóctonos, debido a que, para llevarlas al aula, se debe tener buen dominio sobre cada actividad a implementar.

Articular los planes de estudio con los procesos de interacción, recreación y movimiento, ya que los juegos autóctonos facilitan el conocimiento y el aprendizaje a través de la motivación.

Utilizar los juegos autóctonos en los diferentes procesos de enseñanza, ya que posibilitan el trabajo activo y hacen factible la interacción para la construcción del conocimiento.

Hacer uso de las ventajas de las plataformas educativas para orientar procesos significativos de lectura y escritura, puesto que una de las mayores problemáticas educativas del país, es que los estudiantes no leen ni tienen buenos procesos lectores, lo cual se debe solucionar a través de recursos lúdicos y recreativos que capten la atención del alumno.

Transformar las prácticas educativas a medida que el tiempo y las características del contexto van cambiando, ya que en la época actual la sociedad se encuentra rodeada de interacción, pero en las instituciones se carece de espacios y de formación para orientar en dichos procesos.

Involucrar los padres de familia en los procesos educativos y didácticos de los estudiantes, debido a que, de esta manera, los niños podrán tener ayuda de sus padres para acceder al conocimiento desde sus hogares con una óptima asesoría.

Limitaciones

En la realización del proyecto, se encontraron diferentes dificultades que en algunos momentos obstaculizaban el éxito y la consolidación de los resultados. Algunas de estas se destacan a continuación.

Disposición de los espacios abiertos para realizar las actividades con los estudiantes del grado sexto, ya que en su mayoría estos escenarios por ser pocos, son utilizados solamente por los profesores del área de Educación Física para sus clases; situación que evidencia que se requieren mayores escenarios abiertos para seguir avanzando con la implementación transversal de los juegos autóctonos en las clases.

Tiempo para el desarrollo de las actividades. Fue la limitante más evidente en la realización del proyecto, ya que fue realizado en el área de lengua castellana, la cual generalmente durante el tercer periodo se presentan diferentes situaciones o programaciones que afectan el desarrollo normal de las clases, por lo cual las actividades programadas se tuvieron que realizar en mes y medio aproximadamente, en algunas ocasiones solicitando a otros docentes espacios para el trabajo extracurricular con el grupo.

El acompañamiento familiar fue otra de las falencias que tuvo el proyecto y también los procesos educativos de la actualidad en general, ya que en muchas ocasiones se les envía mensajes a los padres de familia para invitarlos a verificar los desempeños de los estudiantes, sin embargo, ha sido un trabajo complejo ya que la mayoría no colabora, o por las responsabilidades laborales de los padres no se pueden involucrar de manera activa en el proceso formativo de sus hijos.

Proyecciones / Trabajos Futuros

Para el desarrollo de trabajos futuros que se enfoquen en la misma área, línea o tema investigativo, se recomienda tener en cuenta lo siguiente:

Aplicar diferentes juegos autóctonos que permitan innovar los procesos educativos de la actualidad, ya que es una de las grandes necesidades pedagógicas del momento. De este mismo modo, la aplicación de diversas herramientas permitirá el conocimiento y la exploración de nuevos medios que brindan las estrategias didácticas, las cuales surgen a diario y se pueden implementar para la construcción del aprendizaje.

Realizar un trabajo que permita la capacitación sobre las diferentes herramientas que tienen las estrategias didácticas para los docentes, ya que para llevarlas al aula se debe tener buen dominio sobre cada estrategia a implementar, e infortunadamente existen muchos recursos en el contexto, pero por desconocimiento de los docentes no son utilizados.

Utilizar los juegos autóctonos en los diferentes procesos de enseñanza, es decir, no solo utilizarla para el área de lengua castellana, sino para diferentes procesos que integren otras áreas, ya que este recurso posibilita el trabajo colaborativo y hace factible la interacción para la construcción del conocimiento.

Implementar procesos de gestión con las directivas de la Institución o las Autoridades educativas locales para el desarrollo de proyectos que busquen implementar los juegos autóctonos, debido a que así se podrá tener mayor accesibilidad a los escenarios recreativos de la Institución y el municipio, para así evitar las limitantes y garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a una transversalidad real de las áreas del conocimiento con los juegos autóctonos.

Transformar las prácticas educativas, las actividades a realizar y los recursos a implementar, ya que a medida que el tiempo y las características del contexto van cambiando los resultados también se transforman. Es por esa razón, que al aplicar la misma línea de investigación se debe innovar en cuanto a las estrategias didácticas y también con respecto a los teóricos, ya que en los próximos años se tendrán más fuentes que permitan avanzar en el tema.

Impacto Social

El desarrollo del proyecto permitió grandes transformaciones en los procesos lectoescritores de los estudiantes del grado sexto, y además permitió modificaciones en las metodologías utilizadas por los docentes.

Por eso, se reconoce como un principal impacto la motivación que adquirieron los estudiantes que participaron en el trabajo con los juegos autóctonos para realizar lectura de diferentes textos y desarrollar actividades de comprensión e interpretación. Esta situación es de resaltar, ya que antes de la implementación de la propuesta, los estudiantes manifestaban poco interés para practicar procesos de lectura y escritura.

De igual manera, el desarrollo del proyecto permitió que los niños descubrieran nuevas formas de lectura e incorporaran los juegos autóctonos para la construcción del conocimiento, puesto que anteriormente los estudiantes que participaron en el proceso no practicaban los juegos en el aprendizaje, ni manejaban recursos del contexto para la construcción del conocimiento.

Del mismo modo, con los docentes de la Institución el proyecto permitió generar grandes innovaciones en las metodologías, ya que los docentes empezaron a sentir interés por adquirir mayor conocimiento, razón por la cual se presentaron varios encuentros y reuniones en las cuales se brindaron orientaciones sobre las principales características de los juegos autóctonos y otras estrategias didácticas; así como la forma de implementarlas en clase.

Finalmente, con la importancia que el proyecto presentó en la institución, las directivas se encuentran gestionando los medios para que los docentes de las diferentes áreas puedan desarrollar actividades y propuestas como la que se realizó a través del proyecto.

Referencias Bibliográficas

- Abad Gómez, R. (2012). *La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de bellas artes*. Madrid. Consultado el 19 de Junio del 2018 en: <http://eprints.ucm.es/15055/1/T33719.pdf>.
- Adams, Finn, Moes, Flannery, & Rizzo. (2009). The virtual reality classroom. *Childneuropsychology*, 15, 120-135.
- Alonso, J. (2008). El sitio web como unidad básica de información y comunicación. Aproximación teórica: definición y elementos constitutivos. *Revista científica de Información y Comunicación*, 226-247.
- Araujo, & Shadwick. (2008). Tecnología educacional. Barcelona.
- Bautista, S; Villalobos, Myriam; Méndez. (2015). Prácticas de lectura y escritura mediadas por las TIC en contextos educativos rurales. Fundación FES. Universidad de La Sabanal
- B, B., & Bricklin M. (1998). *Causa psicológica del bajo rendimiento escolar*. México.
- Baelo, R. Á., & Álvarez Baelo, R. (Noviembre 2009). Las tecnología de la información y la comunicación en la educación superior. *Revista Iberoamericana de educación*, 5-10.
- Baelo, R. (Noviembre 2009). Las tecnologías de la informacion y la comunicacion en la educacion superior. *Revista Iberoamericana de Educación*, 5 - 10.
- Bandera, P. F. (2003). *Programa general de acciones recreativas para dolescentes, jovenes y adultos*. Bogotá.
- Benavides, G. Z. (1998). *Lúdica: Una opción para comprender*. Caldas.
- Betancur, M. (16 de Julio de 2002). *Al tablero*.
- Bravo. (1991). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar*. Santiago de Chile.

- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*, 186-193.
- Camacho Oviedo, M. (2012). Estrategias para promover la indagación y el razonamiento lógico en la educación primaria desde la didáctica de la Matemática. *Revista Electrónica Educare*, 16 (2), 95-111. Consultado el 17 de Junio del 2018 en: <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=194124286007>.
- Centeno V., y Rocha P. (2017) Efecto del diálogo socrático en las competencias comunicativas lectoras de los estudiantes de noveno grado de la institución Arcesio cáliz. *Universidad de la Costa*, <http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/94/39017889-85442914.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Colbert de Arboleda, V. (2006). Mejorar la calidad de la educación en escuelas de escasos recursos. El caso de la Escuela Nueva en Colombia. *Revista Colombiana de Educación*, núm. 51, 186-212.
- Cominetti, & Ruiz. (1997). *Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el genero*. Honduras.
- Congreso de Colombia. (2009). *Ley 3041, del 30 de Julio del 2009*. Bogotá DC.
- Cubero, A; Gutiérrez, S. (1995). Los zancos: Usos, rituales y posibilidades educativas. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes <https://www.cervantesvirtual.com>
- Echeverry, J. H., & Gómez, J. (2009). *Lúdica del maestro en formación*.
- Elias Arrieta, J. (2013). *Las TIC y las matemáticas, avanzando hacia el futuro*. España. Consultado el 20 de Junio del 2018 en:

<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/3012>: UCrea Universidad de Cantabria.

Fajardo, G. P., & Riasgos Erazo, S. C. (Enero - Abril de 2011). Propuesta para la mediación del impacto de las Tic en la enseñanza universitaria. *educ.educ*, 14(1), 169-188.

Fals Borda, O. (1980). La ciencia y el pueblo. En M. C. Salazar (coord.), *La investigación acción participativa. Inicios y desarrollos* (pp. 65-84). Buenos Aires: Humanitas.

Flores R., y Luyo B., (2018). Taller Alpha Google para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa Víctor Andrés Belaunde. Universidad Nacional de Trujillo, Facultad de educación y ciencias de la comunicación, Programa de segunda especialización en tecnología educativa., <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/13404/FLORES%20ROLDAN-LUYO%20BARRAZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Gallego. (1997). Las estrategias cognitivas en el aula. Madrid.

Garcia, & Magaz. (2000). Actualidad sobre el TDA-H.

García, C. &. (2014). El uso de las TIC y herramientas de la Web 2.0 por maestros portugueses de la educación primaria y educación especial: la importancia de las competencias personales. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 18 (1), 241-255.

Consultado el 19 de Junio del 2018 en:

<http://www.redalyc.org/pdf/567/56730662014.pdf>.

García-Peñalvo, F. J. (2002). Los espacios virtuales educativos en el ámbito de Internet: un refuerzo a la formación tradicional. *Revista electronica Universidad de Salamanca*,

Vol. 3., Consultado el 19 de Junio del 218 en:

<https://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/56457>.

Genovard, Gotzens, & Montané. (1987). *Psicología de la educación*. Barcelona.

Gibson, J. (2008). *Los sentidos considerados como sistema de percepción*. Boston.

Gómez, M. d., & García Gómez, A. (Enero - Junio de 2013). Programa de enseñanza ludica:

Un espacio para todos. *Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(10).

Goróstegui. (1997). *Síndrome de déficit de atención con hiperactividad*.

Guido, L. M. (2009). *Tecnología de la información y la comunicación*. Argentina.

Guirría, Á. (2019). Los deficientes resultados de los estudiantes colombianos en las pruebas

Pisa. *Elpais.com.co*, <https://www.elpais.com.co/colombia/los-deficientes-resultados-de-los-estudiantes-nos-en-las-pruebas-pisa.html>.

Heno Rendón, G. P. (2016). *Las Tic como recursos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado noveno de la I.E. La Paz*. Medellín :

Universidad Pontificia Bolivariana.

Kinsbourle, & Kaplan. (1990). *Problema de atención y aprendizaje en niños*. México.

Litwin, E. (Diciembre 2007). *Cuadernos de Investigación Educativa*. Uruguay: Publicación anual del Instituto de Educación.

Mariño, J. C. (Octubre de 2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el

contexto de las sociedades del conocimiento. *Universidad y sociedad del conocimiento*, 5(2).

Matlin, M. (1996). *Sensación y percepción*. *Prentice Hall*, 554.

- Moreno Cadavid, J. &. (2016). *el rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en colombia y brasil*. colombia y brasil. consultado el 16 de junio del 2018 en :
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-66662016000200004: Universidad Nacional de Colombia & Universidade Feevale, Novo Hamburgo, Brasil.
- Natale, V. D. (1990). Estilo de aprendizaje y rendimiento académico. *Estilo de aprendizaje*, 1(5).
- Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio de educación.*, 15.
- Orjales. (1998). Deficit de atención con hiperactividad. Madrid.
- Orozco Fontalvo , L. (2023). *Evaluar para Avanzar*. Obtenido de Apuesta de Evaluar para Avanzar 3° a 11° : <https://sites.google.com/view/evaluar-para-avanzar-2021/inicio?authuser=0>
- Ospina, Lucrecia. (2016). Oralidad, lectura y escritura a través de TIC: aportes e influencias” tesis de grado presentada para optar al título de magister en educación línea de comunicación maría consuelo
- Oviedo, G. L. (2004). La definicion del concepto de percepción en psicología con base en la teoria de Gestalt. *Revista de estudioas sociales*, 89-96.
- Oyola, J. (2015). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima.

- Pachón, P. &. (2016). El razonamiento como eje transversal en la construcción del pensamiento lógico. *Revista de Investigación y Pedagogía Maestría en Educación. UPTC*, 219-243.
- Palacios, R. &. (2012). *Uso de Hot Potatoes como herramienta para la enseñanza-aprendizaje y la autoevaluación de los alumnos.*
- Park, P. (1992). Qué es la investigación acción participativa. Perspectivas teóricas y metodológicas. En M. C. Salazar (coord.), *La investigación-acción participativa. Inicios y desarrollos* (pp. 135-174). Buenos Aires: Humanitas.
- Pineda. (1996). Disfunción ejecutiva en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Revista neurológica Colombiana*, 16-25.
- Price, M. S., y Henao Calderón, J. L. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Universidad de La Salle. Fundación Universitaria del Área Andina* , 9(1), 89.
- Quintero. (2009). Avances en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista actas esp psiquitria*, 9(6), 352-358.
- Quiroga, G. (2006). Métodos alternativo de conflictos: perspectiva multidisciplinar. en q. gonzalo, *metodos alternativo de conflictos: perspectiva multidisciplinar* (págs. 113 - 129). Bosnia de Sarajevo: Editorial URG.
- Ramírez-Ochoa, M. I. (2016). Posibilidades del uso educativo de youtube. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 537-546.

Raquel_Delgado. (2013). *importancia de las Tics en educacion* .

https://es.slideshare.net/raquel_delgado/importancia-de-las-Tics-en-la-educacin-29358504: Educación.

Rubio Centeno, R. (2012). *El desarrollo lógico-matemático del niño a través de las tecnologías de las información y la comunicación*. España: UvaDoc: Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Magisterio.

Ruiz Cano, D. y. (2015). *Uso didáctico de las herramientas web 2.0 por docentes del área de comunicación* . Perú: Consultado el 19 de Junio del 2018 en:

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/7069/ruiz_danitza_tello_oscar_uso_didactico.pdf?sequence=1&isallowed=y.

Santiago Etxeberria, K. &. (2014). Aprendizaje de las matemáticas mediante el ordenador en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 32 (1), 91-109. Consultado el 18 de junio del 2018 en: <http://revistas.um.es/rie/article/view/168831/159261>.

Scheel, J. E. (2000). *Roles alternativos de las Tics en educación: sistema de apoyo al sistema de enseñanza aprendizaje*. Chile.

Scheel, J. E., & Laval, E. (4,5 y 6 de Diciembre de 2000). Roles alternativos de TIC en educación: sistemas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje. *Ribie*.

Skinner. (2009). *Aprendizaje y comportamiento*. Barcelona.

Solomon. (2010). *Entorno de aprendizaje con ordenadores*. Barcelona.

Souza, D. (2008). The impact when not diagnosed. *Revista Jbras psiquiatry*, 57(2), 139-151.

Suárez, A; Pérez, C; Vergara; M; Alférez, V. (2015). *Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos* Apertura, vol. 7, núm. 1.

- Sucerquia, Londoño, Jaramillo, Carvalho, (2016). La educación a distancia virtual: desarrollo y características en cursos de matemáticas, *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*; 48, 2016, pp. 33-55
- Vega L., Flores Jiménez, R., Flores Jiménez, v., Hurtado Vega, B., y Rodríguez Martínez, J. S. (2019). *Teorías del aprendizaje*. XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan, 7(14), 51-53, <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>.
- Vega Vega, J. C. (2015). *Enseñanza de las matemáticas básicas en un entorno e-Learning: un estudio de caso de la Universidad Manuela Beltrán Virtual*. Bogotá. Consultado el 16 de Junio del 2018 en:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-81602015000200011: Scielo .
- Villar, I. O. (1999). Déficit de atención con hiperactividad "Manual para padres y educadores". *CEPE*, 20.
- Viloria de la Torre, C. (2013). *Introducción a Educaplay* © ADRINFOR S.L.
- Viloria, N. &. (2010). *Planificación de estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias matemáticas de sexto grado*. Caracas. Consultado el 15 de Junio del 2018 en: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872010000100006: Scielo.
- wehmeyer, M. (2008). *The intellectual disability construct and its relation to human functioning*. *Intellectual and Developmental Disabilities* . San Diego.
- White, C. M. (2006). Formar en lenguas extranjeras ¡el reto! lo que necesitamos saber y saber hacer. *Revolución educativa Colombia aprende*, Guía22

http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Competencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf.

WIKI. (2016). *Municipio de COPER*.

Apéndices

Apéndices A

Prueba Diagnóstica

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

ESTUDIANTES DE LA GAITANA FXIW

PRUEBA DIAGNÓSTICA-GRADO QUINTO-ÁREA DE LENGUA CASTELLANA

El siguiente instrumento de recolección de información se encuentra amparado bajo la protección de la ley 1581 de 2012 por la cual se dicta disposición general para la protección de datos.

Muchas gracias por su colaboración.

Nombre del estudiante _____ Fecha _____ curso _____

Instrucciones: Responda las siguientes preguntas con base en el texto. Señale sólo la opción que crea correcta.

Los Zancos

Los pastores landeses usaban los zancos para franquear el fango y protegerse de la humedad. En Japón y en la Sierra de Gredos se usaban para atravesar ríos ya que no había puentes. En poblados como Kent, los zancos son usados para tareas del campo: poda de árboles y recolección de frutos.

Pero los zancos han llegado más allá del rito y del uso. Un ejemplo de esto son los bailes que los grupos folklóricos landeses reciben de sus antepasados.

En Burdeos las carreras de zancos ocupaban las portadas de los periódicos, y en 1891 un panadero de las Landas recorrió sobre zancos la distancia que separa París de Moscú en 58 días. Niños maoríes de Nueva Zelanda juegan con zancos de madera de Manuka, árbol común en zonas de bosque bajo. Una diversión de los niños del Tíbet era andar en zancos, se disfrazaban de gigantes y organizaban luchas en las que el que se caía perdía. (Cubero & Gutiérrez, 1995).

1. De acuerdo con el texto leído los primeros Zancos fueron utilizados por:

- a) Los cazadores
- b) Los carpinteros
- c) Los pastores
- d) Los guerreros

2. – Al andar en zancos se protegían de:

- a) Los zancudos
- b) La humedad
- c) Las fieras
- d) La lluvia

3. - Los niños que juegan con zancos de madera de Manuka son de:

- a) Italia
- b) San Agustín

- c) La Plata
- d) Nueva Zelanda

4. - El que fue de París a Moscú en zancos era un:

- a) Albañil
- b) Panadero
- c) Montañero
- d) Payaso

5. - Los zancos también son usados para:

- a) Podar árboles y recolectar frutos
- b) Escalar montañas
- c) Bañarse en los ríos
- d) Atravesar el mar

6. - En los juegos se usan los zancos para:

- a) Bailes folklóricos
- b) Hacer trampa
- c) Nadar
- d) Patinar

7. - De dónde eran los niños que se subían en zancos y se disfrazaban de gigantes:

- a) De Argentina
- b) De Arabia
- c) De Colombia
- d) Del Tíbet

Apéndices B

Encuesta a Docentes.

UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESTUDIANTES DE LA GAITANA FXIW

ENCUESTA -GRADO QUINTO - ÁREA DE LENGUA CASTELLANA

El siguiente instrumento de recolección de información se encuentra amparado bajo la protección de la ley 1581 de 2012 por la cual se dicta disposición general para la protección de datos.

Muchas gracias por su colaboración

Encuesta: Dirigida a docentes de la básica primaria de la Institución Educativa Gaitana Fxiw.

Objetivo: Identificar la vinculación de los juegos autóctonos que hacen los docentes de la básica primaria de la Institución Educativa Fxiw.

Instrucciones: Señale con una X la opción que considere.

Preguntas:

1. ¿De manera constante vincula los juegos autóctonos en sus clases?
¿Sí? ___ ¿No? ___ Algunas veces _____
2. ¿Conoce los juegos autóctonos que puede vincular en sus clases? ¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?
3. ¿Implementa juegos autóctonos en sus clases? ¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?
4. ¿Ha recibido capacitaciones sobre los juegos autóctonos en la educación? ¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?
5. ¿Los estudiantes del grado sexto tienen dominio en el manejo de los juegos autóctonos en el aula?
6. ¿Conoce los juegos autóctonos de mesa y de movimiento?
7. ¿Considera que la Institución cuenta con recursos y escenarios suficientes para involucrar los juegos autóctonos en los procesos educativos? ¿Sí? ¿No? ¿Algunas veces?

8. ¿Considera importante implementar los juegos autóctonos en los procesos educativos? ¿Sí? ¿No?

¿Algunas veces?

Apéndice C

Evidencias de Actividad.



RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Proyecto de investigación
Acceso al documento	Proyecto de grado para optar al título de Magister en Educación Intercultural
Título del documento	Los juegos autóctonos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias de lectura y escritura, en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw de Páez Cauca.
Autor(es)	María Elid Tenorio Quilcue Francisco Antonio Uribe Beltrán
Publicación	Año 2023
Palabras Claves	Didáctica, Lectura, Escritura, Desarrollo cognitivo, Educación, Interculturalidad, Juegos autóctonos.

2. Descripción

Esta investigación abordará el fenómeno de los bajos niveles en comprensión lectora y de escritura desde la metodología de investigación acción participativa y desde los resultados dispondrá una serie de estrategias didácticas que acompañen el fortalecimiento de la capacidad lectoescritora, con actividades que sugieren la interacción e indagación sobre objetos del contexto. Es así como, se sugiere la vinculación de los juegos autóctonos con estudiantes de la Institución Educativa Gaitana Fxiw, para que se genere competencias de lectura y escritura por medio de actividades que ya son del conocimiento de la comunidad en general.

En la actualidad, en Colombia se observa un panorama preocupante relacionado con los bajos niveles alcanzados en las pruebas de desempeño en proceso de habilidad escritora; la situación se presenta en la dificultad que tienen los educandos para codificar adecuadamente textos escritos; por lo tanto, es fundamental y urgente buscar estrategias de mejoramiento que posibiliten fortalecer dicha competencia. Por esta razón, es responsabilidad de la comunidad educativa buscar espacios donde se incentive a la lectura y escritura como un elemento y herramienta fundamental de aprendizaje en la enseñanza de cualquier área del conocimiento.

Por consiguiente, todos los procesos de aprendizaje y formación personal giran en torno a la necesidad de una buena comunicación, expresión escrita y oral, análisis e interpretación de textos y contextos de las personas. Esta realidad se hace imprescindible reflexionar sobre el menester de fortalecer la lectura y escritura desde la sintáctica y pragmática, especialmente en la etapa inicial de su proceso de su formación académica, de tal manera que se construyan bases sólidas que garanticen de alguna manera el desarrollo de estas competencias al culminar su bachillerato y prepararse para la etapa universitaria.

Es un trabajo que debe ser abordado desde el sistema educativo, específicamente en los establecimientos formativos en la escuela. Además, se reconoce que, son mínimos los espacios en los que se obtienen respuestas a estos perentorios menesteres de la academia en materia de la lectura y escritura. Por ello, es importante desarrollar ideas y planificar estrategias didácticas innovadoras que aporten en este complejo proceso que contribuye al progreso de la lectura y escritura en los estudiantes desde edades tempranas.

En ese orden de ideas, teniendo en cuenta que la lectura y escritura son fundamentales para potencializar los procesos educacionales, la presente propuesta de investigación se orienta a la búsqueda de alternativas de solución que posibiliten a los educandos la apropiación de estrategias que fortalezcan las competencias de lectura y escritura para crear y comprender textos, esto mediante la implementación de la recreación que potencia las posturas y destrezas que se deben tener en cuenta en el momento de abordar los textos y de esta forma, el proceso de leer se transforme en un hábito para la vida, de manera que esté sea trascendido en los espacios académicos.

3.Fuentes

- Abad Gómez, R. (2012). La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de bellas artes. Madrid. Consultado el 19 de junio del 2018 en: <http://eprints.ucm.es/15055/1/T33719.pdf>.
- Adams, Finn, Moes, Flannery, & Rizzo. (2009). The virtual reality classroom. *Childneuropsychology*, 15, 120-135.
- Alonso, J. (2008). El sitio web como unidad básica de información y comunicación. Aproximación teórica: definición y elementos constitutivos. *Revista científica de Información y Comunicación*, 226-247.
- Araujo, & Shadwick. (2008). *Tecnología educacional*. Barcelona.
- Bautista, S; Villalobos, Myriam; Méndez. (2015). Prácticas de lectura y escritura mediadas por las TIC en contextos educativos rurales. Fundación FES. Universidad de La Sabanal
- B, B., & Bricklin M. (1998). Causa psicológica del bajo rendimiento escolar. México.
- Baelo, R. Á., & Álvarez Baelo, R. (noviembre 2009). La tecnología de la información y la comunicación en la educación superior. *Revista Iberoamericana de educación*, 5-10.
- Baelo, R. (noviembre 2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación*, 5 - 10.
- Bandera, P. F. (2003). Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. Bogotá.
- Benavides, G. Z. (1998). *Lúdica: Una opción para comprender*. Caldas.
- Betancur, M. (16 de Julio de 2002). Al tablero.
- Bravo. (1991). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar*. Santiago de Chile.
- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*, 186-193.
- Camacho Oviedo, M. (2012). Estrategias para promover la indagación y el razonamiento lógico en la educación primaria desde la didáctica de la Matemática. *Revista Electrónica Educare*, 16 (2), 95-111. Consultado el 17 de junio del 2018 en: <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=194124286007>.
- Centeno V., y Rocha P. (2017) Efecto del diálogo socrático en las competencias comunicativas

lectoras de los estudiantes de noveno grado de la institución Arcesio cáliz. Universidad de la Costa, <http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/94/39017889-85442914.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- Colbert de Arboleda, V. (2006). Mejorar la calidad de la educación en escuelas de escasos recursos. El caso de la Escuela Nueva en Colombia. *Revista Colombiana de Educación*, núm. 51, 186-212.
- Cominetti, & Ruiz. (1997). Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género. Honduras.
- Congreso de Colombia. (2009). Ley 3041, del 30 de Julio del 2009. Bogotá DC.
- Cubero, A; Gutiérrez, S. (1995). Los zancos: Usos, rituales y posibilidades educativas. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes <https://www.cervantesvirtual.com>
- Echeverry, J. H., & Gómez, J. (2009). Lúdica del maestro en formación.
- Elías Arrieta, J. (2013). Las TIC y las matemáticas, avanzando hacia el futuro. España. Consultado el 20 de junio del 2018 en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/3012>: U Crea Universidad de Cantabria.
- Fajardo, G. P., & Riasgos Erazo, S. C. (enero - abril de 2011). Propuesta para la mediación del impacto de las Tic en la enseñanza universitaria. *educ. educ*, 14(1), 169-188.
- Fals Borda, O. (1980). La ciencia y el pueblo. En M. C. Salazar (coord.), *La investigación acción participativa. Inicios y desarrollos* (pp. 65-84). Buenos Aires: Humanitas.
- Flores R., y Luyo B., (2018). Taller Alpha Google para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa Víctor Andrés Belaunde. Universidad Nacional de Trujillo, Facultad de educación y ciencias de la comunicación, Programa de segunda especialización en tecnología educativa., <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/13404/FLORES%20ROLDAN-LUYO%20BARRAZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Gallego. (1997). *Las estrategias cognitivas en el aula*. Madrid.
- García, & Magaz. (2000). Actualidad sobre el TDA-H.
- García, C. &. (2014). El uso de las TIC y herramientas de la Web 2.0 por maestros portugueses de la educación primaria y educación especial: la importancia de las competencias personales. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 18 (1), 241-255. Consultado el 19 de junio del 2018 en: <http://www.redalyc.org/pdf/567/56730662014.pdf>.
- García-Peñalvo, F. J. (2002). Los espacios virtuales educativos en el ámbito de Internet: un refuerzo

a la formación tradicional. Revista electrónica Universidad de Salamanca, Vol. 3., Consultado el 19 de junio del 2018 en: <https://gedos.usal.es/jspui/handle/10366/56457>.

- Genovard, Gotzens, & Montané. (1987). Psicología de la educación. Barcelona.
- Gibson, J. (2008). Los sentidos considerados como sistema de percepción. Boston.
- Gómez, M. d., & García Gómez, A. (enero - junio de 2013). Programa de enseñanza lúdica: Un espacio para todos. Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo (10).
- Gorostegui. (1997). Síndrome de déficit de atención con hiperactividad.
- Guido, L. M. (2009). Tecnología de la información y la comunicación. Argentina.
- Guirría, Á. (2019). Los deficientes resultados de los estudiantes colombianos en las pruebas Pisa. Elpais.com.co, <https://www.elpais.com.co/colombia/los-deficientes-resultados-de-los-estudiantes-nos-en-las-pruebas-pisa.html>.
- Henao Rendón, G. P. (2016). Las Tic como recursos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado noveno de la I.E. La Paz. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Kinsbourle, & Kaplan. (1990). Problema de atención y aprendizaje en niños. México.
- Litwin, E. (diciembre 2007). Cuadernos de Investigación Educativa. Uruguay: Publicación anual del Instituto de Educación.
- Mariño, J. C. (octubre de 2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. Universidad y sociedad del conocimiento, 5(2).
- Matlin, M. (1996). Sensación y percepción. Prentice Hall, 554.
- Moreno Cadavid, J. &. (2016). el rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. Colombia y Brasil. consultado el 16 de junio del 2018 en:
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-66662016000200004:
Universidad Nacional de Colombia & Universidad de Feevale, Novo Hamburgo, Brasil.
- Natale, V. D. (1990). Estilo de aprendizaje y rendimiento académico. Estilo de aprendizaje, 1(5).
- Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio de educación., 15.
- Orjales. (1998). Déficit de atención con hiperactividad. Madrid.
- Orozco Fontalvo, L. (2023). Evaluar para Avanzar. Obtenido de Apuesta de Evaluar para Avanzar 3° a 11°: <https://sites.google.com/view/evaluar-para-avanzar-2021/inicio?authuser=0>

- Ospina, Lucrecia. (2016). Oralidad, lectura y escritura a través de TIC: aportes e influencias” tesis de grado presentada para optar al título de magister en educación línea de comunicación maría consuelo
- Oviedo, G. L. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de Gestalt. *Revista de estudios sociales*, 89-96.
- Oyola, J. (2015). Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima.
- Pachón, P. &. (2016). El razonamiento como eje transversal en la construcción del pensamiento lógico. *Revista de Investigación y Pedagogía Maestría en Educación. UPTC*, 219-243.
- Palacios, R. &. (2012). Uso de Hot Pota toes como herramienta para la enseñanza-aprendizaje y la autoevaluación de los alumnos.
- Park, P. (1992). Qué es la investigación acción participativa. Perspectivas teóricas y metodológicas. En M. C. Salazar (coord.), *La investigación-acción participativa. Inicios y desarrollos* (pp. 135-174). Buenos Aires: Humanitas.
- Pineda. (1996). Disfunción ejecutiva en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Revista neurológica colombiana*, 16-25.
- Price, M. S., y Henao Calderón, J. L. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Universidad de La Salle. Fundación Universitaria del Área Andina*, 9(1), 89.
- Quintero. (2009). Avances en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista actas esp psiquiatría*, 9(6), 352-358.
- Quiroga, G. (2006). Métodos alternativos de conflictos: perspectiva multidisciplinar. en q. Gonzalo, métodos alternativos de conflictos: perspectiva multidisciplinar (págs. 113 -129). Bosnia de Sarajevo: Editorial URG.
- Ramírez-Ochoa, M. I. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 537-546.
- Raquel Delgado. (2013). importancia de las Tics en educación. https://es.slideshare.net/raquel_delgado/importancia-de-las-Tics-en-la-educacin-29358504: Educación.
- Rubio Centeno, R. (2012). El desarrollo lógico-matemático del niño a través de las tecnologías de la información y la comunicación. España: UvaDoc: Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Magisterio.
- Ruiz Cano, D. y. (2015). Uso didáctico de las herramientas web 2.0 por docentes del área de

comunicación. Perú: Consultado el 19 de junio del 2018 en:

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/7069/ruiz_danitza_tello_oscar_uso_didacTico.pdf?sequence=1&isallowed=y.

- Santiago Etxeberria, K. &. (2014). Aprendizaje de las matemáticas mediante el ordenador en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 32 (1), 91-109. Consultado el 18 de junio del 2018 en: <http://revistas.um.es/rie/article/view/168831/159261>.
- Scheel, J. E. (2000). Roles alternativos de las Tics en educación: sistema de apoyo al sistema de enseñanza aprendizaje. Chile.
- Scheel, J. E., & Laval, E. (4,5 y 6 de diciembre de 2000). Roles alternativos de TIC en educación: sistemas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje. Ribie.
- Skinner. (2009). *Aprendizaje y comportamiento*. Barcelona.
- Solomon. (2010). *Entorno de aprendizaje con ordenadores*. Barcelona.
- Souza, D. (2008). The impact when not diagnosed. *Revista Jbras psiquiatry*, 57(2), 139-151.
- Suárez, A; Pérez, C; Vergara; M; Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos *Apertura*, vol. 7, núm. 1.
- Sucerquia, Londoño, Jaramillo, Carvalho, (2016). La educación a distancia virtual: desarrollo y características en cursos de matemáticas, *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*; 48, 2016, pp. 33-55
- Vega L., Flores Jiménez, R., Flores Jiménez, v., Hurtado Vega, B., y Rodríguez Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53, <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>.
- Vega Vega, J. C. (2015). Enseñanza de las matemáticas básicas en un entorno e-Learning: un estudio de caso de la Universidad Manuela Beltrán Virtual. Bogotá. Consultado el 16 de junio del 2018 en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-81602015000200011: Scielo.
- Villar, I. O. (1999). Déficit de atención con hiperactividad "Manual para padres y educadores". CEPE, 20.
- Vioria de la Torre, C. (2013). *Introducción a Educaplay* © ADRINFOR S.L.
- Vioria, N. &. (2010). Planificación de estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias matemáticas de sexto grado. Caracas. Consultado el 15 de junio del 2018 en: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872010000100006: Scielo.
- wehmeyer, M. (2008). The intellectual disability construct and its relation to human functioning.

Intellectual and DEVELOP mental Disabilities. San Diego.

- White, C. M. (2006). Formar en lenguas extranjeras ¡el reto! lo que necesitamos saber y saber hacer. Revolución educativa Colombia aprende, Guía22
http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Compentencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf.
- WIKI. (2016). Municipio de COPER.

4. Contenidos

El documento consta de seis etapas, en la primera se realiza la justificación de la investigación dejando claro la necesidad apremiante de elaborar esta estrategia educativa buscando mejorar los niveles de comprensión lectora y escritura en la comunidad. En la Segunda encontramos el Planteamiento del Problema en donde se acotan las estadísticas de diferentes entidades que muestran la realidad por la que atraviesa la educación, sobre todo en el área rural en donde se hallan las mayores problemáticas respecto de los bajos niveles en competencias comunicativas.

En la tercera, todo lo que tiene que ver con el Marco Teórico, abordando teorías, conceptos, dimensiones y procesos que argumentan con bases científicas los diferentes referentes a tener en cuenta durante la investigación. En una cuarta fase encontramos el Diseño Metodológico el cual contiene el tipo de investigación que se va a manejar, las diversas variables, la población seleccionada, los instrumentos y técnicas para la recolección de los datos.

En la quinta fase, se analizarán y se interpretarán los resultados. Se describe la estrategia educativa que se está planteando, a la vez que se especifican las fases de la estrategia de una manera detallada. De la misma manera, mediante la interpretación de los datos se hace la comparación del antes y el después de la aplicación de la estrategia educativa. En una sexta fase encontramos las conclusiones en donde se expresan los logros de la estrategia, los avances, los diferentes aportes que se logran para el mejoramiento de la sociedad, como también se recalca el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Como fase final están las y recomendaciones, las limitaciones, la proyección a futuro, el impacto social, los anexos e ilustraciones.

1. Metodología

El proceso se realiza siguiendo un esquema estructurado, en la primera fase se hace un análisis sobre los actuales niveles en comprensión lectora y de escritura de los alumnos del grado sexto de la institución al tiempo que se hace un sondeo sobre el conocimiento que tienen los docentes respecto a los juegos autóctonos y sobre su posible uso como estrategia educativa como una alternativa para el fortalecimiento de la capacidad lectoescritora de los alumnos.

En la segunda fase y de acuerdo a los hallazgos sobre los actuales métodos que poseen los docentes para mejorar la lectoescritura, y su voluntad para contribuir con la estrategia educativa planteada se debe realizar la revisión de la teoría que surge alrededor del concepto de aprendizaje, lectura, escritura, desarrollo cognitivo, didáctica, la normativa colombiana frente a la educación, conceptos de aprendizaje, competencia lectoescritora.

Teniendo en cuenta esta información se propone el diseño de una encuesta donde se evalúen los conocimientos de los docentes respecto a los juegos autóctonos y su voluntad para implementarlos como estrategia de aprendizaje en las diferentes áreas educativas. La encuesta es sencilla en su aplicación a la vez que los resultados de la misma se pueden obtener de manera inmediata.

Con esta encuesta se pretende medir con que frecuencia los docentes vinculan los juegos autóctonos en sus clases, que conocimiento tienen sobre los juegos autóctonos, si han recibido capacitación sobre los juegos autóctonos, saber si consideran importante implementar los juegos autóctonos en los procesos educativos entre otros aspectos. La idea es que esta herramienta se realice de manera digital para facilitar su análisis, aplicación y confidencialidad, una vez validado los puntos anteriores, se realiza la publicación de los resultados y se determinan los factores positivos de la encuesta los ítems con mayores puntajes. Después del análisis, se genera un cronograma con el plan de acción a seguir con la finalidad del cumplimiento de los objetivos propuestos y de implementar la estrategia para luego comparar los resultados obtenidos con los que se habían tomado antes de la puesta en marcha de la misma con la satisfacción de encontrar excelentes resultados que denotaron mejores niveles en la comprensión lectora y de escritura en el posttest.

2. Conclusiones

Durante el trabajo realizado por medio del presente proceso de investigación se lograron avances significativos con los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw.

A través del desarrollo del proceso investigativo se pudo comprender que las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes se pueden fortalecer mediante módulos de la estrategia didáctica que utilicen recursos lúdicos, visuales y diferentes tipologías textuales en los juegos autóctonos.

Mediante la incorporación de los juegos autóctonos se evidenció que los procesos lectores del área de lengua castellana en el grado sexto de la Institución Educativa La Gaitana Fxiw del municipio de Páez, Cauca se fortalece, lo cual era el objetivo principal de la investigación. De igual manera, durante la implementación de la estrategia didáctica los estudiantes demostraron mayor motivación, interés y comprensión de los temas involucrados en el proceso, lo cual se pudo evidenciar en el desarrollo de todas las actividades de lectoescritura que se plantearon.

Por consiguiente, se puede establecer como primera conclusión que tanto la pregunta, como la hipótesis y el objetivo general del proyecto se alcanzaron, ya que precisamente se buscaba fortalecer las competencias lectoras y escritoras de los estudiantes del grado sexto, lo cual fue lo alcanzado durante el tiempo trabajado y reflejado en el comparativo de los resultados de la prueba diagnóstica inicial y la prueba final, donde inicialmente solo el 18% aprobó la prueba mientras que al finalizar con la intervención planteada el 68,54 % superó la evaluación.

Se pudo demostrar que la mayoría de estudiantes estaba reprobando pruebas de lectura y escritura, lo cual fue un hallazgo significativo para desarrollar y ejecutar planes de mejoramiento mediante nuevas técnicas de enseñanza.

Colombia necesita transformar sus procesos educativos, sin embargo, la inversión que hace el estado es poca para todas las metas y requerimientos educativos que existen en la actualidad, asumiendo los niños y los jóvenes de los diferentes establecimientos las consecuencias negativas de esta baja inversión ya que en comparación con otros países quedan rezagados y en un nivel más bajo tanto en cocimientos como en la vinculación de juegos autóctonos en su práctica. Esta investigación puede despertar en la Comunidad Educativa de la Institución La Gaitana Fxiw inquietudes que permitan revisar el plan de estudios del área de lengua castellana, generando adaptaciones pertinentes al contexto curricular actual, puesto que en la actualidad dicho currículo carece de articulaciones con los procesos recreativos que se requieren desde las diferentes áreas del conocimiento

Elaborado por:	María Elid Tenorio Quilcue Francisco Antonio Uribe Beltrán
-----------------------	---

Fecha de elaboración del Resumen:	18	01	2024
--	----	----	------