

**Diseño de una propuesta lúdico-pedagógica para el mejoramiento de los procesos de  
lectoescritura en los estudiantes del grado primero**

**Carlos Manuel Miranda Durán**

Licenciado en educación básica con énfasis en humanidades – Lengua Castellana e inglés

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Directora

Dayana Catherine Barrera Liévano

Socióloga con especialización en pedagogía de la lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., diciembre de 2021

## **Resumen**

La presente investigación tuvo por objetivo diseñar una propuesta lúdico-pedagógica para el mejoramiento de los procesos de lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola ubicada en el departamento del Cesar, teniendo en cuenta la importancia que la teoría atribuye a este tipo de capacidades en el desarrollo integral de los individuos. Bajo un esquema metodológico de corte cualitativo, el proyecto de investigación se segmentó en 3 fases, la primera consistió en el diseño de un esquema de ruta de intervención que se basó en los estándares básicos de competencias definidos por el MEN, seguido de la definición de un plan de acción basado en actividades lúdicas, y finalizado con un plan de evaluación para la estrategia propuesta.

Como resultado del proceso, se pudo concluir que el MEN define parámetros claros en cuanto a las competencias lectoescritoras a desarrollar en estudiantes de primer grado, y que, de acuerdo con el marco de referencia analizado, el uso de la lúdica es fundamental en los procesos de aprendizaje, especialmente en estudiantes de corta edad como los tomados como muestra de estudio.

Palabras clave: Lúdica, aprendizaje, lectoescritura, pedagogía.

### **Abstract**

The objective of this research was to design a ludic-pedagogical proposal for the improvement of the literacy processes in the students of the first grade of the Rodolfo Castro Castro of Mariangola Educational Institution located in the department of Cesar, taking into account the importance that the theory attributes to this type of capabilities in the integral development of individuals. Under a qualitative methodological scheme, the research project was divided into 3 phases, the first one consisted of the design of an intervention route scheme that was based on the basic competency standards defined by the MEN, followed by the definition of an action plan based on recreational activities, and finalized with an evaluation plan for the proposed strategy.

As a result of the process, it was possible to conclude that the MEN defines clear parameters regarding the literacy skills to be developed in first-grade students, and that, according to the analyzed frame of reference, the use of play is fundamental in the processes learning, especially in young students such as those taken as a study sample.

Keywords: Playful, learning, literacy, pedagogy.

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema .....	6
1.2 Formulación del problema .....	8
1.3 Objetivos .....	8
1.3.1 Objetivo general .....	8
1.3.2 Objetivos específicos .....	8
1.4 Justificación.....	8
2. Marco referencial.....	10
2.1 Antecedentes investigativos .....	10
2.2 Marco teórico .....	10
3. Diseño de la investigación.....	19
3.1 Enfoque y tipo de investigación .....	19
3.2 Línea de investigación institucional .....	19
3.3 Población y muestra.....	19
3.4 Instrumentos de investigación .....	20
4. Estrategia de intervención .....	21
5. Conclusiones y recomendaciones .....	25
Referencias .....	27
Anexos.....	30

**Lista de tablas**

Tabla 1. Niveles de comprensión lectora .....	13
Tabla 2. Habilidades motrices visuales en escritura según la edad de los niños .....	14
Tabla 3. Selección de la muestra .....	20
Tabla 4. Plan de evaluación .....	24

## 1. Problema

### 1.1 Planteamiento del problema

La lectoescritura es una forma de lenguaje universal, razón por la cual se considera una competencia fundamental hoy en día; así pues, se constituye como uno de los mecanismos mediante los cuales las personas se comunican, transmitiendo opiniones, conocimientos e ideas; de modo que, es un importante medio a través del cual los niños reconocen y comprenden el mundo que los rodea. De esta manera, se puede decir que las capacidades asociadas a la lectoescritura son hoy por hoy tan necesarias para la óptima adaptación de las personas a su contexto, que, según el autor Goodman (2003) aquel que no cuente con tales capacidades, puede considerarse como un individuo “inadaptado” a la sociedad, y, en esta medida, probablemente tendrá muchas dificultades para integrarse al entorno que le rodea.

Aún, cuando es evidente la importancia de las competencias lectoescritoras, en un marco internacional se observa un panorama desalentador, pues, de acuerdo con un informe publicado por la UNESCO (2019), en América Latina, el 36% de los niños y jóvenes no llegan a desarrollar de manera suficiente las capacidades asociadas a la lectura y la escritura; así mismo, se destaca que el problema se puede agudizar de manera progresiva, en la medida que los niños en nivel de educación primaria con problemas de lectoescritura equivale al 26%, mientras que la evaluación realizada sobre jóvenes arrojó que más de la mitad presentan dichas dificultades (Moreno, 2005).

Respecto al contexto nacional se puede decir que, la educación en Colombia, es un servicio público con fines sociales a cargo del Estado, sin embargo, continuamente ha recibido críticas por sus deficiencias a nivel de infraestructura, recursos y políticas públicas que limitan una mayor cobertura y eficiencia en sus procesos de formación. Esto se refleja en los bajos resultados obtenidos en las pruebas Saber 3°, 5° y 9° donde se establece que hay pocos avances

en la competencia lectora a nivel nacional (Icfes, 2020), situación que recientemente también fue confirmada por la Unicef donde comunica las debilidades de América Latina con respecto a los procesos de lectura y escritura.

Para esta investigación se toma de referencia la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar, Institución Educativa de carácter público que no es ajena a las problemáticas globales del sistema educativo y a los retos que implica lograr procesos de lectoescritura que sean lúdicos, agradables y efectivos teniendo en cuenta que el juego se constituye en la esencia de sus procesos de aprendizaje. Precisamente, mediante la observación directa, la experiencia docente y la valoración de los resultados de desempeño al final del año lectivo (2021), los estudiantes del grado primero, presentan dificultades en el aprendizaje de los procesos de lectoescritura, debido a la insuficiencia de ambientes pedagógicos lúdicos, poca aplicación de herramientas y actividades lúdicas, falta de equipos y recursos tecnológicos que limitan la incorporación de las nuevas tecnologías en las actividades docentes.

Aunque no se pueden desconocer los esfuerzos que de una u otra manera han realizado los docentes y los entes gubernamentales a través del tiempo, estos han sido insuficientes para elevar los niveles educativos que propendan por el cumplimiento de los objetivos establecidos en el Plan decenal de educación 2016-2026. Los estudiantes de primaria no muestran progresos significativos en su desempeño en las pruebas de lenguaje.

De igual manera, otros de los factores que afectan los procesos de enseñanza y aprendizaje son la inexistencia de guías pedagógicas que incluyan estrategias lúdicas que orienten la aplicación de actividades que contribuyan al mejoramiento de los procesos de lectoescritura.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo una propuesta lúdico-pedagógica puede mejorar los procesos de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diseñar una propuesta lúdico-pedagógica para el mejoramiento de los procesos de lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

1. Definir un esquema de ruta de intervención orientado al favorecimiento de las capacidades de lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar.
2. Establecer un plan de acción a partir de estrategias lúdico-pedagógicas por medio de talleres de producción textual y comprensión de lectura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar.
3. Diseñar mecanismos de evaluación sobre las capacidades lectoescritoras en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar.

## **1.4 Justificación**

En el marco de la investigación educativa, ha sido posible evidenciar que las estrategias pedagógicas que se acompañan de actividades lúdicas favorecen el desarrollo de cualquier tipo

de habilidad, en la medida en que los niños (por naturaleza) son altamente activos, por cuanto demandan actividades que inciten al juego para estimular el desarrollo tanto físico como intelectual, en este sentido, establecer estrategias activas favorece la receptividad y actitud positiva de los niños frente a los procesos de enseñanza-aprendizaje (Bravo, 2009). Es así como a través de la lúdica como herramienta pedagógica se pretende contribuir a mejorar los ambientes de aprendizaje, de tal forma que sean más dinámicos, amables, placenteros que permitan a los niños, que además de aprender, divertirse, analizar, socializar y ser actores activos de sus propios procesos de aprendizaje.

Respecto al fortalecimiento de las competencias lectoescritoras sobre el desarrollo de los estudiantes (no solo del ser humano como individuo, sino en el desarrollo de las sociedades), es tal su importancia las naciones más civilizadas destinan gran cantidad de recursos a la lucha contra el analfabetismo; y no es para menos si se tiene en cuenta que la lectoescritura es considerada como una de las principales ventanas de acceso al conocimiento, en tanto que los procesos de aprendizaje se apoyan en gran medida en la transferencia de información a través de textos, textos a partir de los cuales es posible obtener información nueva, adoptar posturas críticas respecto a las opiniones de los autores, entre otras competencias que se convierten en los cimientos de un desarrollo integral adecuado.

De acuerdo con lo anterior, el desarrollo del proyecto incidirá positivamente en sus familias que verán mayor independencia en sus hijos al realizar sus tareas escolares. La Institución educativa también se verá beneficiada con el incremento del nivel de desempeño de sus estudiantes a través del tiempo lo cual se reflejará en las pruebas Saber.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

En la revisión de antecedentes relacionados con el uso de las lúdicas que contribuyan al mejoramiento de los procesos de lectoescritura de los estudiantes de primer grado de primaria se destacan los siguientes:

Del orden internacional se relaciona la investigación desarrollada por Pyle (2018) en Canadá, la cual llevó por título “The Challenges of Promoting Literacy Integration Within a Play- Based Learning Kindergarten Program: Teacher Perspectives and Implementation” en la cual el autor plantea que los docentes se enfrentan a la educación tradicional y los retos de incorporar actividades lúdicas en los procesos de enseñanza. Se expone que el juego es libre y que es un desafío tratar de diseñar juegos que sean de naturaleza espontánea y a la vez contribuyan al proceso de aprendizaje en los niños. En cuanto a la metodología, se indica que se desarrolla a manera de caso de estudio y se basa en los lineamientos educativos que establecen que en el desarrollo de las actividades educativas se debe incorporar las actividades lúdicas como parte esencial de los procesos de enseñanza y aprendizaje establecido por el Ministerio de Educación de Ontario.

La intervención lúdica se llevó a cabo a manera de retos con participación grupal, acompañamiento general e instrucción personalizada. Los paradigmas que se debieron superar fueron: La instrucción directa juega un papel esencial en el aprendizaje, el juego está menos estructurado y es difícil de planificar y los profesores desconocen cómo poner en práctica el juego guiado. Entre los resultados se destaca el hecho de que las actividades lúdicas, los juegos, no son la única forma de dinamizar y lograr resultados de aprendizaje. Se requiere integrar

distintas formas de enseñanza y aprendizaje que junto con las actividades lúdicas deben estar claramente planeados y con intencionalidad pedagógica bajo los diferentes modos de instrucción: actividades lúdicas libres, con instrucción directa y guías lúdicas.

Un referente nacional es el realizado en Bogotá por Vergara *Et. al.* (2017), el cual llevó por título “Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lectoescritura en niños y niñas de tercer grado de primaria”. Aunque este trabajo corresponde a un estudio donde participan estudiantes de tercer grado, es un referente interesante en cuanto a aspectos metodológicos y lúdicos se refiere. Los autores plantean la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de tercer grado en una institución educativa de Bogotá. El estudio se basó en las guías de campo, encuestas a los estudiantes y entrevistas a los docentes.

Metodológicamente se empleó el tipo de investigación denominado Investigación – Acción (IA) la cual se basa en el debate, la reflexión y la construcción social del conocimiento entre los participantes en el proceso. Indican las etapas de estructuración del proyecto, fundamentación teórica, diseño de instrumentos, aplicación, sistematización, análisis, elaboración de informe y socialización. La intervención se hace mediante talleres y actividades para las cuales se nombra, establecen objetivos, metodología, materiales, recursos y evaluación. Las actividades siempre atendieron a las necesidades, características y expectativas de los estudiantes. Entre los aspectos positivos logrados se encuentra un mayor interés de los niños por los procesos de lectura y escritura, y que, a su vez, se refleja en una mayor calidad de las composiciones escritas y los niveles de lectura logrados.

Un trabajo realizado por Hernández (2018) en la Fundación Universitaria Los

Libertadores, llevó por título “Los procesos lectoescritores en el ciclo inicial, una propuesta lúdica para su desarrollo”; este estudio se consideró como un referente importante para la presente investigación teniendo en cuenta que la autora destaca la importancia de fortalecer los procesos de lectoescritura en el ciclo inicial a través de la aplicación de la lúdica. En este estudio se reconoce el juego como un potenciador en los procesos de aprendizaje y plantea la elaboración de una cartilla a manera de historietas para estimular y facilitar estos procesos en los niños. Como estrategia metodológica para llevar a cabo la intervención pedagógica propone un esquema gráfico en el cual plasma una serie de preguntas orientadoras para el desarrollo tomando como eje articulador un libro de historias, y efectúa el proceso de recolección de información basado en la observación directa, entrevistas, encuestas y grupos focales para su posterior sistematización y análisis de datos. En las conclusiones establece las bondades de la propuesta planteada relacionada con la contribución positiva en la percepción y conceptualización de conocimientos, participación de la comunidad educativa y motivación en los niños.

## **2.2 Marco teórico**

### **La lectura y habilidades asociadas**

Leer es una de las primeras tareas que todo niño debe hacer al entrar a su vida escolar y se pasa parte de su vida escolar en realizar esta actividad, pero para muchos expertos leer no es simplemente interpretar códigos escritos, va más allá de eso, es lograr interpretar lo que se lee para poder lograr desarrollar procesos más avanzados. Leer consiste en descifrar el código de la letra impresa para que ésta tenga significado y, como consecuencia (Arangdiga, 2003), se produzca una comprensión del texto. (Defior, 1996). Comprender diferentes textos hace que el

estudiante logre tener un excelente desempeño académico no sólo en áreas como Lengua Castellana si no en todas las áreas del conocimiento.

Es así como comprender un texto es un procedimiento que los seres humanos hacen gracias a las habilidades cognitivas que a lo largo de su vida escolar van adquiriendo, es necesario tener en cuenta que para llegar a un producto final se requiere hacer un proceso correcto y además tener una práctica constante, dicho proceso no solo brindará al estudiante habilidades lectoras, sino que además fortalece sus habilidades de escritura y fortalece su memoria.

Tabla 1. Niveles de comprensión lectora

Niveles	Descripción
<b>Decodificar Vs extraer el significado</b>	Capacidad para extraer significado explícito e implícito
<b>Aprender a leer Vs Leer para aprender</b>	<p>Aprender leyendo supone adquirir conocimientos sobre el tema</p> <p>Completa:</p> <p>Activar conocimientos previos</p> <p>Encontrar la organización subyacente</p>
<b>Comprensión completa Vs incompleta</b>	<p>Modificar las estructuras propias para acomodar la nueva información</p> <p>Incompleta:</p> <p>Se cumple solo 1 o 2 de las fases anteriores</p> <p>Superficial:</p>
<b>Comprensión superficial Vs Profunda</b>	<p>Se adquiere información mínima y básica</p> <p>Profunda:</p>

Procesamiento lento y controlado

Amplia extracción de información

Fuente: (Arándiga, Periódicos electrónicos en psicología, 2005)

Con base en el contenido de la tabla anterior se puede decir que la comprensión lectora debe tener en cuenta la estructura del texto para lograr hacer un análisis del mismo, comprender e interpretar un texto parte de la decodificación que se le haga para lograr su interpretación.

### **La escritura y habilidades asociadas – motricidad y percepción visual**

La escritura es uno de los canales de comunicación más empleados por el ser humano para generar contacto con otros individuos y con el entorno. La capacidad de escritura está ligada al desarrollo de habilidades no solo motrices sino también visuales y perceptivas (Swearinger, 2009). Las habilidades motrices visuales son aquellas que permiten a los niños orientar sus movimientos en función de la información que reciben a través de la observación. Inicialmente, los niños aprenden a escribir a través de la imitación, es decir, después de observar a otra persona hacerlo. Posteriormente, el niño desarrolla su capacidad de copiar, es decir, de tomar como modelo una imagen ya plasmada en un letrero u otro texto para poder transcribirla, y, por último, el niño podrá desarrollar su capacidad de escribir formas de memoria.

A continuación, se presenta la secuencia del desarrollo de las habilidades motrices visuales en los niños según su edad (Swearinger, 2009):

Tabla 2. Habilidades motrices visuales en escritura según la edad de los niños

<b>Edad</b>	<b>Habilidad desarrollada</b>
<b>12-16 Meses</b>	Trazos en papel
<b>16-20 meses</b>	Intentan imitar líneas horizontales y verticales

<b>20-24 meses</b>	Intentan imitar círculos
<b>2-3 años</b>	Imitan círculos mejor formados y pueden copiar líneas horizontales y verticales
<b>3-4 años</b>	Imitan líneas cuadradas, diagonales y cruzadas
<b>4-5 años</b>	Copian líneas cruzadas, cuadradas, oblicuas, imitan algunas letras y números.
<b>5-6 años</b>	Copian letras, triángulos, escriben algunas letras y nombres de memoria

Fuente: (Swearinger, 2009, p. 26)

Para que un niño logre escribir sin inconvenientes, también se requiere desarrollar habilidades asociadas a la percepción visual, pues dichas habilidades son las que facilitan procesos como el copiado, tamaño de letra, espaciado y orientación de las letras escritas entre otros. Una óptima percepción visual provee habilidades tales como (Swearinger, 2009): identificación de formas, tamaños y texturas, identificar diferencias y semejanzas entre formas, identificar formas (aun cuando una parte de ella no sea visible), desarrollar memoria visual e identificar posiciones en el espacio.

### **La Lúdica como estrategia de enseñanza**

Concibiendo como lúdica la construcción de saberes a través del juego que permita un aprendizaje significativo. Teniendo en cuenta lo anterior, Zuluaga y Gómez (2016) manifiestan que la lúdica es un proceso ligado al desarrollo humano, que no es una ciencia ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica debe considerarse como una actitud una predisposición del ser, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida de relacionarse con ella, en esos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias, como el juego, la chanza, el sentido del humor y el arte.

Córdoba, Et. Al. (2017). Argumentan que el rol del docente como guía de los estudiantes es, ayudar para que el estudiante se apropie de los conocimientos y los procesos de enseñanza aprendizaje de una forma creativa y dinámica, utilizando el juego como estrategia lúdica en sus prácticas pedagógicas continuamente, para que el estudiante de manera agradable y motivante desarrolle la curiosidad, la investigación de la mano con la experimentación como herramientas de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, permitiendo el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes para que así lo disfruten.

Hunter (2019). Establece que los alcances de la labor docente es un sistema dentro de la estructura de la escuela, que incluye centrarse en aspectos como el tamaño de la clase, la identificación de los estudiantes que requieren apoyo, experiencia docente y áreas de desarrollo. Por lo tanto, utilizando estrategias lúdicas para asegurar que la práctica de la intervención se dé por actividades que se recomiendan e implementan dentro del sistema escolar. En este sentido el docente cumple un papel crucial dentro de la escuela.

### **La lúdica en el proceso lecto-escritor**

La implementación de estrategias lúdicas en el proceso lecto-escritor en niños de educación primaria resulta fundamental en el trabajo diario dentro del aula. Por su parte, Reyes (2015) afirma que se obtienen diferentes resultados, pero para ello es necesario que el docente tenga un amplio conocimiento de la teoría y tener la capacidad de reflexión para trabajar de forma crítica, teniendo en cuenta el contexto, y debe apropiarse de las teorías y estrategias innovadoras que satisfagan las necesidades de los estudiantes. Desde un enfoque pedagógico se hace necesario conceptualizar sobre otro de los temas centrales de este proyecto de investigación y concretamente sobre la lectoescritura la cual permite el conocimiento, es además un

instrumento que da acceso a todas las áreas del saber, es el camino para alcanzar el triunfo académico, razón por la cual este proceso debe pasar por el reconocimiento del ser, de su cuerpo, del cuerpo del otro y del espacio en que el estudiante se desarrolla como ser social. Con respecto a lo anterior, se puede reforzar el concepto con las afirmaciones de Bustillo E. Al. (2019) afirman que la Lectura-Escritura son procesos que permiten al estudiante desarrollar su propio pensamiento, la organización de sus ideas y la producción de conocimientos. La escritura es una acción que conlleva al individuo a propiciar que la lengua escrita haga parte de su diario vivir. El leer y el escribir son actos de expresión donde los actores del proceso se sumergen en mundos como el soñar, el imaginar, el producir, el reflexionar y el aprender.

### **La lúdica y la teoría sociocultural del desarrollo de Vygotsky**

Lev Vygotsky (1979) en su teoría Sociocultural del desarrollo establece que el entorno social de los niños (padres, parientes, amigos y contexto cultural en general) juega un papel importante en la formación de los niveles más altos del funcionamiento intelectual, por tanto, define que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social. De acuerdo con lo anterior, se considera pertinente relacionar la teoría sociocultural cuando se habla de pedagogía lúdica, en tanto que los procesos lúdicos tienen un amplio componente de interacción con el entorno y las personas. La teoría sociocultural se enfoca en mostrar no sólo la manera como los adultos y los compañeros de estudio pueden incidir en el desarrollo de un niño y sus procesos de aprendizaje, sino que también contempla conceptos individuales tales como las creencias y actitudes culturales. Estos aspectos tanto internos como externos permiten a los niños desarrollar capacidades para adaptarse a su entorno cultural.

Por su parte, Vygotsky (1979) afirma que la cultura es la que llega a afectar en mayor medida el desarrollo cognitivo de un niño. En este sentido, el autor expresa que el desarrollo

cognitivo puede variar en función de la cultura, y además enfatiza en los factores sociales que aportan al desarrollo cognitivo. Para Vygotsky (1979), tanto el pensamiento como el lenguaje son sistemas que se desarrollan de manera independiente desde el comienzo de la vida, sin embargo, se presenta una integración de dichas capacidades aproximadamente al cumplir tres años, dando como resultado la producción de pensamiento verbal. Vygotsky (1979) afirma que los adultos transmiten de manera consciente e inconsciente herramientas culturales de adaptación intelectual que los infantes terminan apropiando.

Vygotsky también considera que la zona de desarrollo próximo es aquella área donde se debe direccionar con amplia sensibilidad al niño puesto que en esta zona se desarrollan competencias que serían la base fundamental para el desarrollo de las funciones mentales superiores. Así mismo el autor destaca importante los procesos de interacción con los pares como una forma propia para el aprendizaje de competencias y estrategias.

Esta sería la principal razón para sugerir que los profesores utilicen ejercicios de aprendizaje cooperativo donde los infantes con menores competencias, logren desarrollar habilidades con la ayuda de compañeros más hábiles, como parte de la zona de desarrollo próximo. Vygotsky (1979) creía que el lenguaje se desarrolla a partir de las interacciones sociales, para fines de comunicación, él considera que el lenguaje es la mayor herramienta del hombre, un medio para comunicarse con el mundo exterior. De acuerdo con Vygotsky (1979), el lenguaje juega un papel crítico en dos aspectos esenciales del desarrollo cognitivo: Es el principal medio por el cual los adultos le transmiten información a los infantes. Y el lenguaje en sí mismo se convierte en una herramienta muy poderosa de adaptación intelectual (Cerrillo, 2007).

### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

Para la realización de este proyecto se tendrá en cuenta un enfoque cualitativo, el cual permite identificar y profundizar en aspectos característicos del entorno en estudio. En el contexto educativo, el enfoque cualitativo permite el desarrollo de un proceso inductivo, que se caracteriza por la amplitud y la generalización, partiendo de premisas para llegar a una fase concluyente. En su defecto, las investigaciones con un enfoque cualitativo se basan más en una lógica y proceso inductivo explorar y describir para posteriormente generar perspectivas teóricas.

Con relación al tipo, este trabajo se maneja como investigación-acción, cuyo propósito es identificar problemas de carácter cotidiano e inmediato, que serán atendidos mediante la intervención del objeto de estudio; y, de esta manera, propender estrategias para el mejoramiento de prácticas concretas, de modo que se puede realizar la investigación y al mismo tiempo se interviene en una problemática específica.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

Este trabajo de investigación se sitúa dentro de la línea de investigación de evaluación, aprendizaje y docencia. Estos ejes son fundamentales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, puesto que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Partiendo de la responsabilidad de evaluar permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo.

Gracias a esta línea de investigación, la Institución educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar, encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación comprende que la educación es un proceso complejo,

inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para la identificación de los logros y las oportunidades.

### 3.3 Población y muestra

La población de estudio está compuesta por los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rodolfo Castro Castro de Mariangola Cesar, siendo estos un total de 97 individuos.

De acuerdo con lo anterior, y empleando la fórmula para obtener un muestreo aleatorio simple, se determinó el siguiente tamaño de muestra.

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{(N-1) \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}$$

Donde:

n	Tamaño de la muestra	X
N	Tamaño de la población	97
p	Proporción de aciertos	0.5
q	(1-p)	0.5
Z	Es el valor de la normal estándar para un nivel de confianza dado	1,96
e	Precisión o margen de error	5%

De este modo se obtiene que el valor “n” o tamaño de muestra es igual a 77 individuos.

### 3.4 Instrumentos de investigación

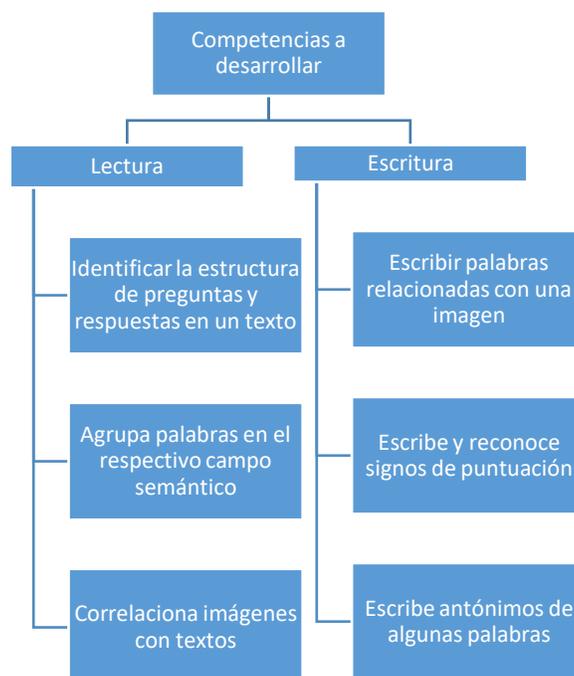
Se proponen como instrumentos de investigación la observación directa (durante el proceso de implementación de la estrategia lúdico-pedagógica) y la encuesta (antes y después de la estrategia para determinar su impacto); lo anterior en el marco del esquema de evaluación propuesto más adelante.

#### 4. Estrategia de intervención

**Título de la estrategia: Aprendo a leer y escribir mientras juego.**

##### **Esquema de ruta de intervención.**

Esta propuesta se desarrollará principalmente para atender las necesidades académicas de los estudiantes anteriormente, relacionadas con la lectura y la escritura, que han sido evidenciados por medio del proceso de observación, evaluaciones y talleres de clase, además de esto, se trabajará a partir de los estándares básicos de competencias que debe desarrollar un niño de primero de primaria según los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional-MEN.



##### **Plan de acción.**

Título de la propuesta:	Aprendo a leer y escribir mientras juego.
Autor:	Carlos Manuel Miranda Durán.
Fechas:	Las actividades serán aplicadas al terminar el año lectivo en el año 2021.
Objetivo:	Reforzar las habilidades lecto-escritoras de los estudiantes.
Grado:	Estudiantes de grado 1°

Dentro de las actividades a desarrollar dentro de esta propuesta se tienen las siguientes:

### **Lectura**

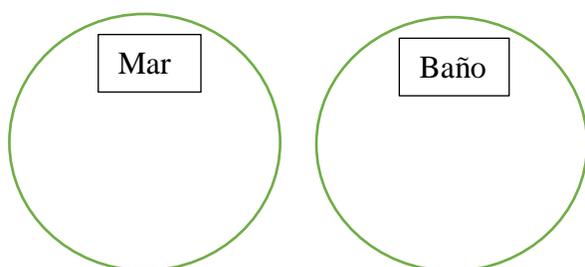
*Competencia: Reconocimiento de la estructura de preguntas y respuestas*

El docente escribe en el tablero una pregunta y una respuesta, como, por ejemplo:  
“Julián le preguntó a Anita: ¿tendrás una fiesta de cumpleaños? Anita le respondió: ¡Claro! Y estás cordialmente invitado”.

El docente pide que levanten la mano los estudiantes que deseen pasar al frente a subrayar la pregunta que se presenta en el párrafo con color azul, y la respuesta en color rojo.

*Competencia: Agrupación de palabras en campos semánticos*

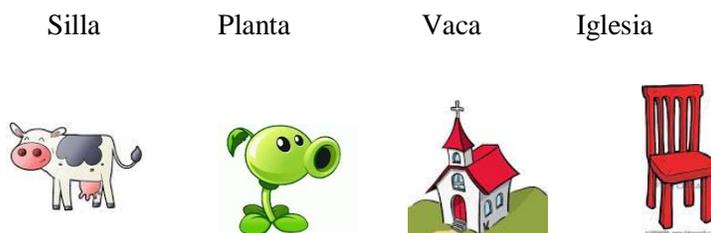
El docente lleva al salón 2 grandes círculos en cartulina y los pega en el tablero, uno debe llevar escrita la palabra “Mar” y el otro la palabra “Baño”, a su vez, lleva recortadas las siguientes palabras en rectángulos de cartulina: Pirata, dientes, tesoro, regadera, mapa, limpieza. El docente explica a los estudiantes lo que significa el “campo semántico” y entrega a diferentes estudiantes las palabras recortadas en cartulina junto con un poco de cinta, las palabras deben ser pegadas por los estudiantes en el campo semántico según corresponda.



Al final, el docente preguntará si piensan que las palabras fueron correctamente ubicadas y se abre espacio a la discusión constructiva entre los participantes.

*Competencia: Correlación de imágenes con textos*

El docente lleva impresas las imágenes de una vaca, una silla, una iglesia y una planta, posteriormente escribe las palabras debajo de cada imagen, pero en desorden. Posteriormente se les pide a los estudiantes que pasen al tablero y correlacionen con una línea la imagen con su respectivo texto.



### **Escritura**

*Competencia: Escritura de palabras relacionadas con una imagen*

El docente proyecta en un tablero acrílico (mediante un videobeam) la siguiente imagen.



Posteriormente, pide a cada uno de los estudiantes que pase al frente y con un marcador escriba cualquier palabra relacionada con la imagen (por ejemplo: noche, dormir, oscuridad, descanso, entre otras).

*Competencia: Reconocimiento y escritura de los signos de puntuación.*

El docente proyecta la siguiente imagen en videobeam, luego, subdivide el curso en 2 subgrupos y pone sobre una mesa un paquete de dulces. Posteriormente, pide a los estudiantes

que un representante del grupo pase al frente e identifique alguno de los signos de puntuación en la imagen.

• , ; : []  
... ¿ ! () -

Cada estudiante que logre identificar un signo gana un punto, si además dice correctamente para qué sirve, gana 2 puntos, y si es capaz de usarlo escribiendo una pequeña frase u oración, ganará 3 puntos. El grupo que más puntos acumule se llevará la bolsa de dulces.

*Competencia: Escritura de antónimos*

El docente escribe en el tablero palabras como: Alto, delgado, grande, fácil, duro, entre otras, y pide a los estudiantes que pasen al frente voluntariamente a escribir los antónimos que logren identificar, los estudiantes que pasen al frente recibirán un dulce como estímulo.

## Evaluación

Plan de evaluación	
Antes de empezar la unidad	Diagnóstico pretest. Evaluación de competencias mediante cuestionario presentado en el anexo A.
Durante la unidad lúdico-pedagógica.	Observación – Bitácora. En el proceso de evaluación se valorará comprensión de los textos, el manejo del tema, el trabajo colaborativo, las orientaciones dadas, manejo de aspectos no verbales, planteamiento de interrogantes sobre las estrategias lúdicas empleadas y procesos de interpretación con el fin de hacer seguimiento al proceso.
Después de finalizar la unidad	Diagnóstico postest. Se vuelve a aplicar el cuestionario presentado en el anexo A y se determina si hubo mejora en las competencias una vez aplicada la estrategia lúdico-pedagógica

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Se pudo determinar que, para el diseño de una intervención pedagógica en el contexto colombiano, es necesario tener en cuenta los estándares básicos de competencias definidos por el Ministerio de Educación Nacional, en la medida en que éstos se constituyen como el marco de referencia respecto a las capacidades que los estudiantes deben adquirir de acuerdo con el grado académico en el que se encuentran. Se consideró que este esquema de competencias permitió definir una orientación clara a la estrategia propuesta, ya que sin en este marco de referencia es difícil establecer un plan de acción adecuado.

Se concluye también que todo el proceso de implementación del plan de acción tiene que desarrollarse bajo un acompañamiento riguroso del docente, teniendo en cuenta que los estudiantes de primero a uno son autónomos en el diligenciamiento de encuestas ni en actividades de clase; por su edad, todo el tiempo tienen que estar bajo supervisión y orientación.

Es importante destacar también como conclusión, que los procesos de evaluación son fundamentales, ya que permiten medir el impacto de las estrategias pedagógicas que se desarrollan, en el mejor de los casos se deben aplicar tanto pruebas diagnósticas (antes de la intervención), como pruebas postest (después de la intervención) ya que la comparación de estas 2 actividades evaluativas permite incluso una cuantificación del impacto logrado. Así mismo, es importante destacar que, para un grupo de estudiantes tan pequeños, es importante acompañar los procesos evaluativos de actividades de observación, ya que estas permiten obtener información que los estudiantes no pueden plasmar mediante un test, tales como las actitudes frente a un tipo de dinámica, la capacidad de entendimiento de las actividades observable en los estudiantes, los obstáculos que se pueden presentar en un proceso pedagógico, entre otros.

Sigue la investigación aquí presentada tan sólo se limita a la propuesta de la estrategia pedagógica, y no alcanza a llegar a la fase de implementación, del análisis de antecedentes investigativos se pudo determinar que las estrategias basadas en la lúdica generan un impacto significativo en las capacidades de aprendizaje de los estudiantes; esta premisa coincide con los postulados de Vygotsky, quien a través de su teoría sociocultural también apoyaba la idea de que el estudiante aprende desde una perspectiva social, y por ende, las actividades de interacción tanto con el entorno como con las personas son favorecedoras en la enseñanza-aprendizaje.

Como recomendación para la presente investigación se propone que sean implementadas todas las actividades de intervención aquí presentadas, así como las evaluativas para facilitar el seguimiento en el desarrollo de las competencias lectoescritoras de los estudiantes; asimismo, se recomienda tener en cuenta las teorías que asocian las capacidades tanto motrices como visuales e interpretativas que deben fortalecerse en los estudiantes de manera constante, para que los procesos lectores y escritores dejen de ser estrictamente una actividad de codificación y decodificación de símbolos, y se convierta en una actividad que permite obtener información del entorno, de manera clara y lógica, para lograr el fin último de la lectoescritura que es el entendimiento y el aprendizaje significativo para el enriquecimiento de los conocimientos de cada uno de los individuos.

## Referencias

- Andrade Rivadeneira, Andrade Rivadeneira, Enmanuel Enrique (2020). Tesis Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Bustillo, G., Ramiro, L., Montoya, I., y Piñeros, O. (2019). ¡Lo lees, lo escribes, lo vives!: propuesta para la promoción de la lectura y la escritura y sus usos pedagógicos en el aula en el colegio. Universidad Nacional de Colombia.
- Córdoba, E., Lara, F. y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- De la Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 53 - 62.  
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.06>
- Goodman, K. (2003). El aprendizaje y la enseñanza de la lectura y la escritura. *Enunciación*, 8(1), 77-98. Recuperado el 17 de 12 de 2021, de  
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/2480>
- González López, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios En Educación*, 3(4), 45-68.
- Gutiérrez, Raúl. (2018). Habilidades favorecedoras del aprendizaje de la lectura en alumnos de 5 y 6 años. *Revista signos*, 51(96), 45-60. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718->
- Hernández Vargas, Sandra Liliana (2018). Los Procesos Lectoescritores en el Ciclo Inicial, Una propuesta Lúdica para su Desarrollo. Trabajo de grado, Especialización en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores.

- Hunter, J. (2019). Supporting Teachers to Successfully Implement a Play-based Learning Approach. KAIRARANGA – volume 20, issue 2.
- Marquez, A. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. Perfiles educativos vol.39 no.155.
- Medellín Mendoza, M. L., & Gómez Bustamante, J. A. (2018). Uso de las tic como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria. Gestión, Competitividad e innovación, Vol. 6(1), 12-21.
- Pyle, Angela, Poliszczuk, Daniel & Danniels, Erica. (2018). The Challenges of Promoting Literacy Integration Within a Play-Based Learning Kindergarten Program: Teacher Perspectives and Implementation, Journal of Research in Childhood Education, 32:2, 219- 233, DOI: 10.1080/02568543.2017.1416006. Universidad de Toronto.
- Rekalde I., Vizcarra M. y Macazaga A. (2016). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos.
- Lopez Pedro y Fachelli Sandra (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
- Rincón, D. (2019). El derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes migrantes venezolanos desde la perspectiva de los Derechos Humanos. Universidad Católica de Colombia.
- Rodríguez Herazo, Alina Rosa, Mercado Ramos, Diana Claudeth, García Moreno, Johanna y Montes Castillo, Olga Lucía. (2018). Estilos de aprendizaje que favorecen la lectura y escritura en niños de grado transición. Trabajo de Grado de Maestría en Educación. Universidad Pontificia Bolivariana, Facultad de Educación, Córdoba, Colombia.

- Shubert Enrique Piedra Vera (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales sede Ecuador (FLACSO). Revista Cognosis. Vol. 3 (2), 93-108.  
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Troncoso Claudia y Amaya Antonio (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. Universidad Católica de la Santísima Concepción. Cali –Colombia.
- Vásquez Vásquez, Grimaldina Asunciona (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la Comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo, 2019. Tesis para optar el grado académico de doctora en educación. Universidad César Vallejo. Escuela de posgrado. Programa académico de doctorado en educación.
- Vergara Moreno, Brigitte Johanna y Rodríguez Cordero Marla Liseth. (2017). Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria. Proyecto de grado Licenciatura en Pedagogía Infantil, Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad de Educación, Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Bogotá D.C. Colombia.
- Zuluaga, C., y Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. Entramado, vol. 12, núm. 1, pp. 236-249. Universidad Libre.

## Anexos

### Anexo a. Plantilla de evaluación

Subraya la pregunta que se presenta en el párrafo con color azul, y la respuesta en color rojo:

El pato pasó frente a la vaca, y la vaca le preguntó: ¿Dónde está tu amigo el pollo? el pato respondió: no lo sé, tal vez en su casa. Fue allí donde la vaca sospechó...

Agrupar las siguientes palabras en 2 campos semánticos según corresponda (escríbelas dentro de los círculos correspondientes)



Jugar, recreo, niño, mar, campana, peces, pulpo.

Correlaciona con una línea la imagen con su respectivo texto.

Niño

Oso

Casa

Caja



Resalta palabras que son sinónimos

Julia se sentía feliz, al tiempo que cristina experimentaba también una dicha inmensa

Resalta las palabras que son antónimos

Mientras Cristina pensó que era bello, Juliana creyó que era feo

### ESCRITURA

Escribe palabras relacionadas con la siguiente imagen



Escribe una frase y usa el punto.

Escribe una oración donde emplees 2 mayúsculas.

Escribe una frase que te permita usar los signos de interrogación y exclamación.

Escribe sinónimos de las palabras

Alegría

Inmenso

Gentil