

**El Juego como Estrategia para la Gestión de la Competencia Lectoescritural de
los Estudiantes del Tercer Grado de una Institución Educativa de Agustín Codazzi**

YEISIS TATIANA ZULETA DÍAZ

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN GESTIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

VALLEDUPAR –CESAR–

2022

**El Juego como Estrategia para la Gestión de la Competencia Lectoescritural de
los Estudiantes del Tercer Grado de una Institución Educativa de Agustín Codazzi**

YEISIS TATIANA ZULETA DÍAZ

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Gestión y Evaluación Educativa

Tutor

JOSÉ HUMBERTO GUERRERO

Docente Académico

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN GESTIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

VALLEDUPAR –CESAR–

2022

Contenido

Capítulo 1. El Problema de Investigación	9
Planteamiento del Problema	¡Error! Marcador no definido.
Contextualización y Caracterización del Problema	9
Pregunta de la Investigación	12
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Justificación	13
Capítulo 2. La Revisión de la Literatura.....	15
Antecedentes	15
A Nivel Internacional.....	15
A Nivel Nacional	17
Marco Teórico.....	19
Enfoque Investigativo	27
Método de la Investigación.....	28
Escenario de Investigación	28
Población y Muestra	29
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información	29
Técnicas de Análisis de la Información.....	30
Capítulo 4. Análisis de Resultados	31
Análisis de la Información.....	33
Categoría: Programa de Lectura y Escritura.....	33
Categoría: Competencia Lecto-Escritura.....	34

Categoría: Fortalezas y Debilidades en la Lecto-Escritura.....	34
Categoría: Procesos de Enseñanza-Aprendizaje.....	35
Categoría. Estrategias Lúdicas.....	35
Encuesta estudiantes	36
Observación Directa	50
Implementación Del Plan De Acción	54
Valoración.....	¡Error! Marcador no definido.
Resultados de la Intervención Lúdica en el Desarrollo de la Competencia Lecto- escritora	58
Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones	69
Recomendaciones	71

Resumen

La apropiación de la competencia lecto-escritura es la piedra angular de la formación integral de los alumnos, de allí que la presente investigación tuvo como objetivo general evaluar el efecto que tiene la gestión de las estrategias lúdicas a través del juego, que favorezcan el desempeño de la competencia lecto-escritura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi. La investigación se enmarcó en el paradigma interpretativo bajo el enfoque cualitativo basado en el método de la Investigación Acción Participación (IAP). La población en estudio estuvo conformada por 45 estudiantes del grado tercero de la Básica Primaria de ambos sexos, en edades comprendidas entre ocho y 10 años y seis docentes del mismo grado. La muestra fueron 20 estudiantes seleccionada intencionalmente y por tres docentes del grado tercero. Como técnica se utilizó la observación y la entrevista que se aplicó a los docentes y la encuesta a los alumnos, se utilizó el diario de campo. Los resultados obtenidos después de la aplicación del plan de acción, se evidenció que la gestión de la competencia lectoescritural a través de las actividades lúdicas son un medio didáctico que contribuyen para que el alumno se apropie de la lecto-escritura. Mediante el juego se desarrolla una mayor disposición para trabajar en el aula, se fortalecieron sus habilidades naturales de comprensión, se desarrolla su creatividad que influye en la ampliación de su vocabulario y mayor satisfacción para aprender a leer y escribir.

Palabras Claves: Juego, Estrategia pedagógica, Estrategias lúdicas, Competencias lectoescrituras, Aprendizaje lectoescritor

Abstract

The appropriation of literacy competence becomes the cornerstone of the comprehensive training of students, hence the general objective of the present research was to assess playful strategies, through games, that favor the performance of the competence literacy of third grade students of the San Ramón Educational Institution in the municipality of Agustín Codazzi. The research was framed in the interpretive paradigm under the qualitative approach based on the Participation Action Research (PAR) method. The study population was made up of 45 students of the third grade of Primary Basic of both sexes, aged between eight and 10 years and 6 teachers of the same grade. The sample was 20 students, selected intentionally and by three third grade teachers. The technique used was the observation and the interview that was applied to the teachers and the survey to the students, the field diary was used. The results obtained after the application of the action plan showed that the management of literacy skills through play activities are a didactic means that help the student to take ownership of reading and writing. Through play, a greater willingness to work in the classroom is developed, their natural comprehension skills are strengthened, their creativity is developed, which influences the expansion of their vocabulary and greater satisfaction in learning to read and write.

Keywords: Game, Pedagogical strategy, Playful strategies, Literacy skills, Literacy learning

Introducción

Con el presente proyecto se buscó desarrollar una estrategia efectiva y eficaz para gestionar el desarrollo la competencia de lecto-escritura en los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Ramón en Agustín Codazzi. El proceso de lecto-escritura es fundamental para obtener un aprendizaje significativo, este proceso admite una gran variedad de estrategias de enseñanza-aprendizaje las cuales deben ser gestionadas por los docentes durante las clases que le permitan al estudiante comprender y redactar textos de manera fluida, coherente y cohesiva.

El docente tiene responsabilidad de crear el ambiente pertinente para propiciar el aprendizaje en sus alumnos, en el caso de la lecto-escritura ha de crear situaciones de participación individual y colectiva, que le permitan al estudiante no solo leer de manera mecánica sino que pueda comprender realmente el contenido del texto, sobre todo en los primeros grados de primaria. En ellos se crean las bases para el éxito académico a través de las diferentes etapas educativas.

El docente como líder natural en la organización de su aula de clase debe crear alternativas que ayuden a desarrollar las habilidades básicas del proceso de aprendizaje, éstas se refieren a leer, escribir, escuchar y hablar; habilidades fundamentales dentro del área de lengua castellana que sustentan a su vez las otras áreas del conocimiento.

La investigación pretende mediante la implementación de estrategias pedagógicas coadyuvar para que los estudiantes del grado 3ro de la Institución Educativa San Ramón, en Agustín Codazzi se apropien de la competencia lecto-escritura, así como de diversas competencias comunicativas que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para su diseño asume el juego, la recreación y la lúdica como medios novedosos para alcanzar el fin deseado.

De igual manera, se quiere consolidar en la institución espacios donde los alumnos puedan poner en práctica las competencias de lecto-escritura y le permitan no solo mejorar su nivel académico, sino que también puedan vigorizar su imaginación, creatividad y relaciones interpersonales, los cuales se traducirán en hábitos de lectura y escritura saludables. Pues se verían a la lectura y escritura como formas placenteras de estudio y no como actividades de castigo o tediosas, lo que traería como consecuencia mejores resultados académicos, formativos y calidad de vida.

De esta forma para lograr el objetivo investigativo se estructuró el documento de la siguiente forma: Capítulo 1. Presenta el problema de Investigación donde se enmarca el contexto de la problemática planteada y se establecen los objetivos de la investigación.

Capítulo 2. Contiene el marco teórico mediante la búsqueda de investigaciones y referentes acerca de la gestión de estrategias pedagógicas para incentivar la competencia de lecto-escritura en el campo educativo, estructuradas desde dos perspectivas fundamentales de estudio: lúdica a partir del juego y la lecto-escritura.

El Capítulo 3. Presenta el marco metodológico donde se describe el recorrido metodológico que se debe llevar a cabo para lograr los objetivos de la investigación.

Capítulo 4. Muestra los resultados y el análisis del procesamiento de los datos, el plan de acción, su ejecución y valoración.

Finalmente, el Capítulo 5. Contiene las conclusiones y las recomendaciones a que llega la investigación desarrollada.

Capítulo 1. El Problema de Investigación

El presente capítulo describe el contexto donde se focaliza la problemática en estudio lo que dio origen a la presente investigación cuyo propósito es la de propiciar alternativas basadas en el juego para coadyuvar la apropiación de la lecto-escritura de los alumnos en la institución Educativa San Ramón, en Agustín Codazzi.

Contextualización y Caracterización del Problema

El ser humano es un ser sociable por naturaleza, por ende, a través de la historia ha recurrido a diferentes estrategias para relacionarse, expresarse y comunicarse, como solución a esa necesidad surgen entre otras la lectura y la escritura no solo como herramientas de interacción sino también de expresión social.

La lectura es una de las herramientas más importantes para comprender el mundo que rodea a las personas. De hecho, cuando un individuo se forma en una institución educativa, se supone que tiene alguna experiencia en su nivel inicial de lectura. En este sentido, es necesario abordar las deficiencias que tienen los estudiantes actuales en la adquisición de habilidades de lectura y escritura, que afectan su formación en general.

Esta investigación se circunscribe en la zona rural del municipio Agustín Codazzi en el departamento del Cesar con un sistema educativo cambiante por su naturaleza fronteriza. Codazzi se localiza al norte del departamento, conocido como la capital agro-energética de Colombia, limita al norte con La Paz, al oeste con El Paso, al sur con Becerril y al este con la República Bolivariana de Venezuela. Cabe destacar que es la tercera ciudad en población e importancia del departamento del Cesar, con una situación geográfica, estratégica que favorece su integración con los mercados regionales y los principales centros exportadores del país. Debido al carácter agroindustrial de la zona en cuestión las instituciones

educativas en todos los niveles han tomado la misión de integrar la educación regular con modelos constructivistas. Sin embargo, en la práctica cotidiana las estrategias utilizadas por los docentes siguen siendo rutinarias, memorísticas y repetitivas, sin que se vislumbre una relación con el contexto. A. Codazzi (2020).

A diferencia de lo anterior, los factores del contexto dificultan o limitan el acercamiento al conocimiento porque las necesidades educativas hacen parte de la interacción y se evidencian posibles barreras educativas como, la actitud demostrada por los estudiantes al no permanecer en el aula, la falta de compromiso por parte del padre de familia en el proceso educativo de los estudiantes y la atención de grupos poblacionales diversos o pluriculturales, esto trae como consecuencia, poco interés por parte de los estudiantes, tanto para estar en clases como también para mejorar la parte cognitiva, conllevando en última instancia a un bajo rendimiento escolar.(PMI 2019).

Por consiguiente, en reuniones informales realizadas en la Institución Educativa por parte del cuerpo docente de las diferentes áreas o asignaturas, específicamente los de la básica primaria, sostienen que han detectado una serie de deficiencias en cuanto al manejo de lectura, en lo que tiene que ver con la decodificación textual, conllevando a que se presenten dificultades en el aprendizaje por ser éste, un factor determinante en el rendimiento académico, todo lo anterior se traduce en la pérdida de asignaturas e incluso, conllevando a la deserción escolar.

En ese sentido, es posible señalar que los estudiantes poco responden a los intereses por leer determinados temas, géneros, obras, porque parece no llamarles la atención quizá por no sentirse motivados, razón por la cual poco comprenden lo que leen, se les dificulte hablar frente a sus compañeros y escribir párrafos cortos. Siguiendo a Gicherman (2016) se

afirma que la lectura implica la participación activa de la mente, contribuye al desarrollo de la imaginación, la creatividad, enriquece el vocabulario y la expresión oral y escrita.

Las docentes exponen que, aunque a los estudiantes se les asigna lecturas de apoyo para el refuerzo como cuentos, fábulas, poemas acordes a su edad y a su nivel cognoscitivo, ellos copian algunos párrafos o fragmentos de los mismos. Sin embargo, si les pide que identifiquen los aspectos relacionados con el texto como son personajes, tema, espacio y demás elementos que lo constituyen, los estudiantes persisten en dichas dificultades generando un desequilibrio educativo, dado que influye en el bajo desempeño académico tanto en el área de humanidades, como en las demás áreas del conocimiento implícitas en el currículo.

Además de lo expuesto se suma que, en la mayoría de los hogares no refuerzan ni mucho menos practican la lectura, tienen baja formación académica, las ocupaciones laborales; e incluso, no encuentran en la lectura una forma de enriquecimiento cultural, sino la ven como una pérdida de tiempo, a esto se añade el nivel económico que les dificulta la adquisición de textos de consulta y de lectura.

Además cuando los deberes escolares piden realizar una actividad de consulta, lo común entre ellos es ir a un sitio de internet y cancelar para que le descarguen la tarea y sin ninguna revisión la transcriben tal y como se la entregaron, traduciéndose en la pérdida de interés de los niños y niñas por leer y cuando se les practica en la institución esta actividad entonces, leen siempre de la misma forma sin tener en cuenta la tipología textual, ni mucho menos las entonaciones, porque no saben elegir herramientas diferentes ni para cada objetivo de lectura, ni para los diversos textos, al igual no categorizan las diferentes ideas por lo que apenas llegan a alcanzar una mínima comprensión. A esto se suma la ubicación

geográfica de los estudiantes, quienes al vivir en el sector rural, se les dificulta el acceso a materiales y a otras fuentes de consultas.

Por todo lo anterior, se hace necesario que el docente encargado del desarrollo de las competencias lectoescriturales gestione estrategias para facilitar el mejoramiento de las habilidades comunicativas en los estudiantes de este nivel, de una manera placentera, lúdico-recreativa, en donde potencien la comprensión y escritura de textos con fines comunicativos y obtengan un mejor manejo en el análisis y producción de textos escritos.

Pregunta de la Investigación

¿Qué efectos tiene la gestión de estrategias lúdicas como el juego en el mejoramiento de la competencia lecto-escritora de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Ramón?

Objetivos

Objetivo General

Evaluar el efecto que tienen las estrategias lúdicas, mediante el juego, en la gestión de la competencia de lecto-escritura en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi.

Objetivos Específicos

1. Establecer los fundamentos teóricos de la gestión de las estrategias lúdicas, mediante el juego, en el desarrollo de las competencias de lecto-escritura de los estudiantes de tercer grado de primaria.
2. Identificar las dificultades en el desarrollo de las competencias de lecto-escritura que tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi.
3. Elaborar y desarrollar estrategias lúdicas basadas en el juego que faciliten la gestión

de la competencia lecto-escritural en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi.

4. Valorar el efecto logrado con la gestión de las estrategias lúdicas basadas en el juego en la competencia lecto – escritora, de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón.

Justificación

Teniendo en cuenta que el juego como estrategia pedagógica propicia en los niños y adolescentes actitudes positivas, facilitando la concentración hasta el punto de fortalecer la convivencia y la participación, conllevando a su vez a una verdadera apropiación del conocimiento, ya que con el uso y manejo del juego los estudiantes abren su mente a la creatividad, a la innovación y a la permanente construcción de conocimiento, permitiéndole de esta forma desarrollar habilidades y destrezas que los convierte en personas críticas y reflexivas, a su vez constructoras de su propio aprendizaje.

Por lo anterior, la importancia de este trabajo va más allá de las simples expectativas que tiene el niño frente a la lectura y escritura, porque se requiere mejorar la calidad de la educación, optimizando las condiciones de aprendizaje, razón por la cual se utilizan herramientas que permitan llevar a cabo actividades donde el estudiante se apropie de un aprendizaje significativo, a la vez sea analítico, reflexivo, capaz de poner en práctica lo aprendido y sirvan como base del liderazgo pedagógico y la gestión educativa requeridas para el desarrollo de esta competencia transversal en las demás áreas del conocimiento humano.

De ahí que la importancia del juego sea una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través de él se

potencializan las emociones, un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano. (Domínguez & Claudia, 2014).

Cabe destacar, que para una buena adquisición de aprendizaje en cualquier área del conocimiento, no se debe deslindar el tema de la lectura y escritura, más cuando se pone de manifiesto que para la presentación de cualquier prueba evaluativa estandarizada, llámese ICFES, Saber o Pisa, es importante que el estudiante tenga además de las motivaciones necesarias para el manejo de la lectura y la escritura, esté en un ambiente que le ayude a sentir satisfacción por lo que hace, constituyéndose en un pilar fundamental de apoyo a la enseñanza.

Con este proyecto se pretende dar cuenta de la problemática del escaso manejo de lectura y escritura en los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Ramón de Agustín Codazzi -Cesar. Debido a que se están utilizando actividades poco atractivas y llamativas para los estudiantes, en el que el ambiente académico se les va convirtiendo en un espacio poco interesante. Por lo tanto, se considera importante proponer la gestión de estrategias lúdicas basadas en el juego para modificar el poco o nulo interés que tienen los estudiantes por el desarrollo de sus competencias lectoescriturales.

Capítulo 2. La Revisión de la Literatura

En este capítulo se presenta el sustento teórico de la investigación relacionada con el fortalecimiento de la competencia lectoescritora los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Ramón de Agustín Codazzi, mediante la gestión de estrategias lúdicas basadas en el juego. Se revisaron estudios a nivel internacional, nacional y regional, que hacen un aporte significativo, para sustentar las bases del presente proyecto.

Antecedentes

Existen investigaciones que buscan hacer aportes para mejorar la problemática de la apropiación de la lectura y escritura, dado que pedagógicamente la escritura es una de las actividades que aprendemos a realizar conscientemente. A partir de los primeros garabatos se comienza a ampliar el conocimiento a través de la lectura de la ciencia, el arte, la filosofía. A continuación, se revisan los aportes de diferentes estudios a este trabajo de grado.

A Nivel Internacional

Iniciando se tiene como base una investigación realizada por Fumero (2009) quien valoró la efectividad de una serie de estrategias didácticas para la comprensión de textos. Se trabajó según los intereses y necesidades de un grupo de estudiantes del departamento de Castellano de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela. Sus resultados corroboraron que las estrategias implementadas por el docente facilitaron el proceso de interacción mediante el uso del juego entre los estudiantes en la apropiación de la lecto-escritura.

Por otra parte, Urgiles (2019) de Ecuador, sostiene que el docente tiene que estar consciente de los cambios que ocurren en los modelos pedagógicos para adaptarlos a los diferentes ritmos de aprendizajes de sus alumnos. Propone el juego como estrategia que

estimula el aprendizaje y afirma que su importancia radica en que es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, manifiesta que a través del juego se potencializan las emociones. Cabe decir que es importante la implementación de estrategias lúdicas, para potenciar la escritura.

También, Trimiño y Zayas (2016) presentan un diagnóstico de la práctica docente en los primeros años de las carreras pedagógicas en la Universidad de Guantánamo. El resultado evidenció que las debilidades didácticas inciden desfavorablemente en la comprensión lectora de los estudiantes. Propuso una estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases y aporta elementos de importancia donde se pone de manifiesto que la lectura constituye uno de los procesos intelectuales que mayor influencia puede tener en la formación de la personalidad de los estudiantes, esto hace que tanto la lectura como la escritura, jueguen un papel importante en la vida del ser humano incidiendo en su desarrollo.

Pérez y La Cruz (2014) en su investigación analizaron las estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en Educación Primaria del Municipio Maracaibo del Estado Zulia en Venezuela. Concluyeron que casi nunca se cumple con las estrategias metacognitivas de atención, comprensión, memorización, que el indicador repetición presenta debilidades, mientras que la organización y la elaboración son fortalezas en las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Los autores recomiendan propiciar estrategias novedosas dirigidas a los estudiantes para que le permita apropiarse de la lectura y escritura. La investigación sirve como referente por cuanto recomienda nuevas formas de favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde los estudiantes adquieran las competencias mínimas de lectura y escritura. Significa que las estrategias lúdicas mediante el juego se convierten en una alternativa para alcanzar satisfactoriamente dicho aprendizaje.

A Nivel Nacional

En el plano nacional, Zubiría (2011) en su teoría de las seis lecturas propone desarrollar fases como: Lectura Fonética, la cual consiste en leer mediante el análisis y síntesis de fonemas, la Decodificación Primaria, cuya finalidad es determinar el significado de las palabras. La Decodificación Secundaria, a su vez es, encontrar las proposiciones subyacentes en las frases, y por último la Decodificación Terciaria, que hace referencia a encontrar la estructura básica de las ideas del texto. Todo ello aporta a la presente investigación ya que el cumplimiento de esas fases del aprendizaje está presente en la competencia lecto-escritura y debe ir acompañadas de estrategias atractivas, que sean del interés de los niños, como son los juegos.

Por su parte, García y Rojas (2015) hacen una caracterización histórica de la enseñanza inicial de la lectura en Colombia. Indican que, dentro de la formación de los maestros, la enseñanza de la lectura ha de ser el objeto de estudio central, debido a que este proceso se considera la piedra fundamental de la instrucción escolar. Sus aportes permiten considerar que cada método para la enseñanza de la lectura supone una teoría que implique ciertas perspectivas desde las cuales se conciben, los objetos de saber, el saber para enseñar, la relación maestro alumno, y la interacción del conocimiento centrado en su interlocución según las áreas o disciplinas.

En la misma forma, la investigación de Reyes (2015) tuvo como objetivo principal diseñar y aplicar un plan estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza de la lectura en niños de Educación Primaria. Como resultado final, concluyó que los docentes en su mayoría manifestaron poseer conocimientos acerca de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Sin embargo, durante la praxis pedagógica emplearon actividades rutinarias y metódicas. Si bien los docentes poseen

formación y experiencia profesional que avala su práctica pedagógica, no aplican lo establecido en el Currículo Nacional de Educación Básica respecto al empleo de estrategias novedosas y variadas para la enseñanza. Se apreció en los docentes una resistencia al cambio en la forma de desarrollar la clase. Estos hallazgos permiten inferir la necesidad de sensibilizar a los docentes para que gestionen estrategias novedosas basadas en la lúdica mediante juegos para alcanzar el aprendizaje de la competencia lecto-escritura en los estudiantes.

De igual manera, la propuesta realizada por Salcedo (2017) donde expone que a través del proceso de lecto-escritura el educando accede a leer y escribir de forma correcta, además, las diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje permiten al estudiante comprender y redactar textos. A su vez sustenta el trabajo en la diferencia de condiciones para el acceso a la educación en Colombia, ya que, es diversificada por regiones y grupos de población. Tomando como referencia lo anterior, es que se presume que la lectura es una de las habilidades que se desarrollan desde preescolar; sin embargo, la identificación de palabras representa un aprendizaje vital en el desarrollo lector.

También, Cruz (2018) desarrolló su investigación donde propuso estrategias para cualificar los procesos de aprendizaje y crear gusto por la lectura en los mismos, enfocada a fortalecer la comprensión lectora a través de la lúdica como estrategia didáctica. Concluyendo, que las estrategias lúdicas pueden ser utilizadas por los docentes en sus prácticas pedagógicas para crear espacios que motiven y generen ambientes de aprendizajes agradables y significativos dentro del aula de clase. De igual manera, se deben evaluar para determinar su pertinencia dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Viveros y Sánchez (2018) en su trabajo concluyen que el docente debe estar en capacidad de proporcionar elementos conceptuales, procedimentales y actitudinales a los

estudiantes desde su posición de enseñar a pensar y aprender a aprender, a fin de apoyar en la construcción del conocimiento y en la realización de actividades que favorezcan el desarrollo de competencias esperado, todo esto, en función de las demandas que surgen de las múltiples y cambiantes situaciones del entorno, de esta forma participa en la configuración de procesos curriculares, dentro de metodologías integradoras y específicas estrategias de aprendizaje. Lo que se logra con una disposición del docente a romper el paradigma tradicional que manifiesta actualmente en las aulas. Su aporte resalta la capacidad de gestión del docente con el uso de las estrategias pedagógicas basadas en el juego que requiera para la promoción de la competencia de lecto-escritura y como dicha gestión favorece y transforma los procesos monótonos convirtiéndolos en respuestas a las demandas existentes dentro de un ambiente de aprendizaje.

Por su parte Borbua y Rueda (2019) proponen algunas estrategias pedagógicas para el fomento de la lectura para brindar solución a la dificultad que presentan los estudiantes, la cual se evidencia en el poco interés hacia la lectura y el bajo rendimiento académico. Concluyen que dentro del proceso de formación de los estudiantes la importancia que tiene la lectura, al permitirles desarrollar sus ideas propias, alcanzar nuevos conocimientos, enriquecer la comunicación, expandir la creatividad y la imaginación. Todos estos factores son de importancia por cuanto constituyen las bases del aprendizaje de la lectura, pero en este caso visto desde las estrategias lúdicas.

Marco Teórico

Es importante proporcionar un marco referencial que explique a través de la teoría actual y relevante, las variables de la investigación para respaldar los fundamentos de la fase de campo.

La **lecto-escritura** es una de las piezas claves en el desarrollo de la humanidad, a través de ella logra comprender y ejecutar las diferentes actividades que le son requeridas para alcanzar sus diversas metas u objetivos. Es por esta razón que los docentes deben de incentivar, avanzar y perfeccionar los procesos de lectura y escritura para que el educando pueda enfrentar el futuro con una mejor preparación académica. De ahí que se vean como fundamentales las siguientes teorías para el desarrollo y ejecución del presente proyecto de investigación.

La **lectura** es para Lerner (2008) transitar en otras tierras es explorar la realidad para entenderla en su totalidad, es apartarse del contenido y tomar de una actitud analítica ante lo que se expresa y lo que se quiere explicar, es convertirse en ciudadano del mundo cultural escrito.

Vergara y Rodríguez (2017) apoyándose en Goodman (1979) refieren entre los cuatro procesos lingüísticos, uno de los fundamentales es la lectura distinguiéndolos de la siguiente manera: el habla y la escritura son del tipo productivo y el escuchar y el leer son considerados del tipo comprensivo. Un ejemplo de ello lo observamos en las adivinanzas si lo analizamos desde el punto de vista psicolingüístico, el sujeto es capaz de prever el significado de lo que está leyendo, haciendo uso de las distintas claves que le aportan los sistemas grafo-fonológico, sintáctico y semántico, además de utilizar la redundancia del lenguaje escrito.

Para Bravo (2003) citado por Forero y Montealgre (2006) la piedra angular de una adquisición de la lectura exitosa es el desarrollo psicolingüístico y cognitivo del niño, este se logra antes de su inserción en la educación formal. También hace hincapié en el papel determinante del desarrollo del lenguaje oral para poder consolidar el aprendizaje y la lecto-escritura. Entendiéndose que el desarrollo del lenguaje es la aptitud de dicción fono-

articulatoria, la diferenciación fonética de los vocablos, la diferenciación de los significados y la capacidad de ordenar el discurso oral.

Con respecto a la **escritura**, Caballeros et al. (2015) plantea que los niños tienen la capacidad de distinguir lo que se debe leer e indagan como se han de combinar y distribuir las diferentes letras en las palabras para lograr componer de manera regular su forma escrita. Esto se evidencia en la primera etapa de alfabetización del niño, al diferenciar lo que es un dibujo de la escritura.

Continuando con los aportes de Teberosky (2000) citados en la misma obra, los niños a edad infantil son capaces de reconocer que las palabras/textos quieren y tienen la intención de comunicar algo, con lo cual se concibe la utilidad representativa de la escritura. Posteriormente ellos piensan que la palabra/texto denomina objetos. Esto nos conlleva a determinar que para el niño el dibujo es la representación del objeto y las letras representan el nombre de dicho objeto, con lo cual es capaz de contestar la clásica interrogante del proceso de lectura ¿Qué dice aquí? cuando observa un conjunto de letras formando una palabra que hacen referencia al nombre de una figura/objeto.

Para Bermúdez y González (2011) consideran que la **competencia comunicativa** a partir de los postulados de la lingüística, se encuentra íntimamente relacionada con la gramática tradicional, tomando en cuenta sus distintos niveles -morfológico, sintáctico, fonético, fonológico y semántico- pero destacan que es necesario tomar en cuenta los distintos contextos: socioeducativo, social, histórico y cultural en que se desenvuelven los sujetos donde la capacidad de entenderse y relacionarse es fundamental mediante el desarrollo de la comunicación. Es por ello que no solo es importante conocer las distintas reglas gramaticales correspondientes al uso correcto del lenguaje, sino tener además la capacidad de relacionarlos efectivamente en su contexto.

Además, dentro de esta se encuentra la *competencia discursiva* que según Bermúdez y González (2011) la entienden como la capacidad de establecer una macro estructura semántica y las correlaciones de coherencia y cohesión. Dado que esta competencia es la habilidad y talento que posee el sujeto para comunicarse eficaz y apropiadamente en una lengua determinada, a través del uso adecuado de las diversas reglas gramaticales y sus significados en un texto escrito o mediante la comunicación oral.

Para Sierra (2007) las **estrategias pedagógicas** son aquellas que nos ayudan a transformar el proceso pedagógico, de lo real a lo deseado en la formación y desarrollo de la personalidad de los educandos, la cual condiciona las diferentes acciones para lograr los objetivos planteados. Teniendo presente que estas estrategias no son rígidas, ellas pueden ser modificadas según los cambios que van generando en el estudiante. La estrategia pedagógica va consona con los objetivos planteados por el docente para sus estudiantes en sus distintos niveles de educación.

Por su parte, Sánchez et al (2019) consideran que las estrategias pedagógicas bien implementadas son la vía idónea para interactuar con los estudiantes, procurando el espacio propicio para realizar su intervención, interés y curiosidad por el tema que se les presenta; dichas estrategias deben responder al cumplimiento de los objetivos a desarrollar durante la clase, a partir de las necesidades y características propias del grupo de estudiantes y así obtener un aprendizaje significativo.

Las **estrategias lúdicas** son para Díaz y Barriga (2002) elementos y herramientas que le permiten al docente potenciar las diversas actividades de resolución de problemas y aprendizaje significativo. Ellas le permiten al docente hacer los contenidos más digeribles y fáciles de comprender a los alumnos, éstas están desarrolladas bajo un ambiente dinámico y divertido con el cual se busca la participación activa de los educandos.

Guerrero (2014) expresa que estas estrategias constituyen la vía para incentivar la exploración e investigación de los temas o contenidos planteados, además, generan un ambiente apropiado para el proceso de aprendizaje, con la intención de que el estudiante se motive y desarrolle interés hacia lo que se le enseña, para ello vale incorporar elementos lúdicos en las estrategias pedagógicas. Todo ello contribuirá a alcanzar un aprendizaje significativo en el educando y un proceso de lecto-escritura eficaz.

Por su parte, Córdoba y García (2017) señalan que la incorporación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje tienen la habilidad de combinar lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional. Por sus características el docente puede incentivar en el estudiante la creatividad, mejorar la sociabilidad, fomentar su formación integral en distintos campos del saber.

Otro aspecto a señalar es que el **juego** permite a los alumnos romper con las causas de un determinado tipo de conflicto y contrarrestar los efectos negativos que puedan haber creado las experiencias educativas previas. Esto nos demuestra que este tipo de estrategia es mutuamente beneficiosa, por un lado, los docentes crean un ambiente de aprendizaje más positivo y estimulante y por otro lado los estudiantes se sienten cómodos y con ganas de aprender. Además de mejorar las relaciones sociales y personales.

Los cambios en el concepto de **gestión**, tienen su origen en las transformaciones económicas, políticas y sociales que han dado lugar a la revolución tecnológica y que han transformado el campo de la organización de las instituciones. La débil teorización de lo que se entiende por gestión en el campo de la educación hace que a menudo esta se circunscriba a la gestión de los recursos, dejando de lado la diversidad de ámbitos propios del actual campo de la gestión en educación.

En el Proyecto de Estrategia a Plazo Medio 2014-2021 de la UNESCO (2013) se declara que los notables progresos realizados para aumentar el acceso a la educación, no se han acompañado de la correspondiente mejora en la calidad y pertinencia de la educación. Esto tiene repercusiones en el tipo de gestión académica por los docentes, pues su función está pasando de ser un *transmisor de conocimientos* a la de ser un *facilitador de aprendizaje*. En relación con la gestión académica se pudo constatar que los estudios sobre la gestión en el ámbito de la educación son variados y multifactoriales, todos concuerdan en la necesidad de una gestión académica eficiente para el logro de procesos de calidad en los centros educativos. Cassasus (2000) considera que el docente como gestor es aquel sujeto que reacciona y lidera de forma concreta y eficiente, es capaz de organizar, repensar su práctica pedagógica y fomentar el cambio tanto de la institución como de la sociedad mediante su gestión pedagógica.

Aguas, Fernández y Cantillo (2013) centran sus análisis en los procesos básicos como planeación, organización y las estrategias más pertinentes para el cumplimiento de los objetivos planteados por el centro educativo, enfatizando en la gestión académica del docente. Por otra parte, Yabar (20013) expresa que una gestión apropiada pasa por momentos de diagnóstico, planeación, ejecución, seguimiento y evaluación que se nutren entre sí y conducen a la obtención de los resultados definidos por los equipos directivos, es la clave para que lo que haga cada integrante de una institución tenga sentido y pertenencia dentro de un proyecto que es de todos.

Teniendo en cuenta lo anterior, las estrategias pedagógicas y didácticas que generan aprendizajes en forma lúdica, activa, constructiva y productiva; motivan la participación activa de los estudiantes. En función de los cuales estos desarrollan su creatividad, capacidad reflexiva e ingeniosa. A través de procesos de aprendizaje que desarrollan la

autonomía del estudiante mediante actividades que rompen la monotonía y promueven la participación de los mismos. Para ello es necesario que el docente asuma la gestión educativa tomando en cuenta lo expresado en el informe de la UNESCO-IIPE-BA (2000) donde asevera que “todas las actividades de la gestión educativa pueden integrarse en estas tres claves: reflexión, decisión y liderazgo”. (Módulo 2, pp. 27-28).

En correspondencia Bolívar-Botía, (2010) agrega que la gestión educativa “es pasar de una dirección limitada a la gestión administrativa de las escuelas a un *liderazgo para el aprendizaje*, que vincula su ejercicio con los logros académicos del alumnado y con los resultados del establecimiento educacional” (p. 81).

Significa entonces que el proceso de liderazgo y gestión educativa debe ser vista como un todo organizacional, donde todos los actores del centro educativo cumplen funciones específicas y que debe practicarse desde el aula durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la reflexión, decisión y liderazgo para alcanzar los logros académicos de sus alumnos, como parte del complejo sistema de relaciones dentro de la institución educativa.

Todos estos basamentos teóricos permitirán llevar a cabo la realización de esta investigación, con la intención de mejorar las competencias de lecto-escritura, mediante la gestión de estrategias lúdicas basadas en el juego.

Capítulo 3. Metodología

Este capítulo aborda las principales líneas metodológicas de la propuesta de investigación, comenzando por definir el tipo de investigación y los métodos utilizados en el proyecto. Este es el camino que orientó el camino que sigue la metodología, destacando las etapas del proceso, los procedimientos requeridos, las herramientas para la recolección de información y cómo se analizaron los datos recolectados. El marco metodológico es:

El conjunto de procedimientos lógicos, técnico, tecno-operacionales implícitos en todo proceso de investigación, con el objeto de proponerlos de manifiestos y sistematizarlos; a propósito de permitir descubrir y analizar los supuestos del estudio y de reconstruir los datos, a partir de los conceptos teóricos convencionalmente operacionalizados. (Balestrini, 2011, p.125).

Es decir, la manera de cómo se elaboró el trabajo de investigación para formular y resolver un problema a través de la recolección de datos. La metodología del proyecto de investigación se convierte en el medio para orientar todo el proceso investigativo de manera teórica, práctica o teórico practico, está dirigida hacia la posible solución de las problemáticas del grupo de estudio, en este caso, de la encontrada en la Institución Educativa San Ramón, que haciendo uso de técnicas cualitativas se pretende entender el comportamiento humano a través de la descripción de cualidades y de su interacción con el medio que lo rodea, donde el liderazgo pedagógico y la gestión educativa que se da en el aula es fundamental para lograr el desarrollo de un ambiente educativo propicio.

Todo ello con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal y como se percibe, es decir cómo influye el juego en el desarrollo y promoción de la

gestión de la competencia lecto-escritural de los estudiantes del grado tercero, donde el liderazgo de la docente se convierte en un factor fundamental en el desarrollo de un ambiente educativo apropiado para alcanzar la competencia lecto-escritural.

Enfoque Investigativo

El presente estudio se enmarcó en el paradigma interpretativo fenomenológico o socio crítico, que hace uso de las técnicas cualitativas de investigación, cuya razón de ser atiende a los aspectos prácticos y observables de una situación problemática de carácter social o educativo para solucionarlas.

Alvarado y García (2008) explicitan que el propósito del paradigma socio crítico busca las transformaciones sociales, como una manera de responder a la demanda de soluciones a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades “... con la participación de sus miembros (...). Se fundamenta en la crítica social con un severo sentido auto reflexivo, considera que el conocimiento se construye siempre por intereses de los grupos” (p. 190).

El investigador amerita adoptar una visión global, abarcadora, holística, eminentemente dialéctica de la realidad educativa, privilegiando una visión democrática del conocimiento relacionado con la realidad y la práctica. El enfoque asumido es el cualitativo. La investigación se orienta bajo el enfoque cualitativo, como lo expresa Veliz (2008): “La investigación cualitativa es aquella donde se aproxima más el investigador a la realidad en la cual realiza su trabajo” (p.16).

Con respecto a la indagación el investigador interactúa con los participantes. Con los datos busca respuestas a preguntas que se centran en la experiencia socioeducativa, cómo se crea y cómo da significado a la problemática objeto de estudio a fin de no correr el riesgo de dispersión en torno a las metas u objetivos previstos en el trabajo.

Método de la Investigación

El método empleado para abordar la situación alrededor del estudio fue la Investigación Acción Participativa (IAP) con la finalidad de buscar solución a un problema detectado. Entonces la investigadora se orientó a determinar la situación relacionada con el proceso de enseñanza de la lecto-escritura de los alumnos del tercer grado para conocer las causas que influyen en sus falencias, mediante técnicas de recolección de datos, direccionadas más al estudio social y educativo.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) el proceso de la investigación acción participante, está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad, puesto que es válido e incluso necesario realizar ajustes conforme se avanza en el estudio, hasta que se alcanza el cambio o la solución al problema. De acuerdo con estos autores, los ciclos del método de investigación acción participante son: (a) Detección y diagnóstico del problema de investigación, (b) Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio. Implementación del plan y evaluación de resultados (c) Realimentación la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva y acción.

Escenario de Investigación

La presente investigación, tuvo como escenario la Institución Educativa San Ramón en Agustín Codazzi, Cesar Colombia, que se encuentra ubicada en el departamento del Cesar, Colombia. Se caracteriza por ser mixta con niveles de educación preescolar, educación básica primaria, secundaria y media. Actualmente cuenta con nueve sedes rurales, con 630 estudiantes, 30 docentes, un administrativo. El PEI establece un modelo pedagógico constructivista, de acción participación con enfoque ambiental.

Población y Muestra

La población seleccionada para el estudio estuvo constituida por 45 estudiantes del grado tercero de la Básica Primaria de ambos sexos, en edades comprendidas entre ocho y 10 años de edad y seis docentes del mismo grado que atienden las diferentes áreas del conocimiento presentes en el currículo del grado tercero. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes, la misma fue seleccionada de manera intencional bajo el criterio de pertenecer al grupo de grado tercero atendido por la investigadora y por tres docentes que atienden los grupos del grado tercero en distintas áreas.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Las técnicas e instrumentos para la recolección de datos se plantean como las formas de obtener, recopilar y almacenar información. Arias (2006) menciona que “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener información” (p.53) es decir que, a través de las técnicas un investigador extrae la información necesaria para obtener los resultados de la investigación.

En esta investigación se utilizó la observación directa. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “la observación consiste en el registro sistemático, cálido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas”. (p.309). Se realizaron observaciones en las clases mientras se desarrollaban las jornadas diarias de actividades registradas en los diarios de campo (Apéndice A). Las mismas, se llevaron a cabo en distintos momentos, teniendo como escenario el aula de clase, lo que permitió conocer en qué forma los niños y niñas asumen, interactúan y desarrollan sus competencias en cuanto a la lectura y escritura en el marco de la educación presencial en modelo de alternancia, dando cumplimiento a las normas de bioseguridad establecida para combatir el covid-19. Todo ello permitió recabar la información acerca de las dificultades que presentaban los sujetos en estudio en relación

al aprendizaje de la competencia de lecto-escritura y de la metodología aplicada por los docentes en el grado tercero, en la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi.

También se utilizó la técnica de la entrevista semi-estructurada, la misma se aplicó a los tres docentes del tercer grado. La entrevista de acuerdo con Balestrini (2011) es la herramienta más usada en la investigación cualitativa y suele ser de modalidad abierta, entendida como una conversación controlada por lo que la autora referida califica la entrevista como el arte de saber formular preguntas y de saber escuchar (p. 122). Se utilizó con la intención de conocer la percepción de los docentes en relación al juego como estrategia lúdica en el proceso de apropiación de la lectoescritura. (Apéndice B).

Con respecto a los estudiantes, se les aplicó un cuestionario, este estuvo representado por una encuesta para el diagnóstico inicial (Apéndice C) En esta encuesta se utilizó una escala de Likert de cinco niveles (1-5) donde el número 5 corresponde a muy de acuerdo, el número 4 a de acuerdo, el número 3 a indiferencia, el número 2 a desacuerdo y el número 1 a muy desacuerdo. Y una encuesta evaluativa posterior a la intervención (Apéndice D) conformada por diez preguntas con base a las estrategias diseñadas producto de la categorización establecida en la información recolectada para evaluar el efecto de las estrategias lúdicas basadas en el juego en la competencia lecto-escritural.

Técnicas de Análisis de la Información

El análisis de la entrevista semiestructurada se realizó a partir de las categorías iniciales mediante el proceso de categorización – análisis e interpretación; por cuanto una vez recolectada la información del material primario por medio de las observaciones a realizarse en las clases de los estudiantes del tercer grado de la básica Primaria, objeto de

estudio en su quehacer educativo. La información develada en las entrevistas aplicadas a los docentes se procedió a categorizarla.

En tal sentido y asumiendo el liderazgo pedagógico del docente, la información obtenida fue utilizada para elaborar el plan de gestión, cuya ejecución permitió la promoción de la competencia lecto-escritural, basada en la lúdica donde se incorporó el juego y así poder evaluar el efecto que tienen las estrategias lúdicas, mediante el juego, en la gestión de la competencia de lecto-escritura en los estudiantes.

Criterios para el Diseño del Plan de Gestión de Estrategias Lúdicas Basadas en el Juego para la Competencia Lectoescritora

Conforme al diseño de la investigación, primero se hizo una consulta a los docentes sobre la percepción del contexto presentado acerca de la competencia lectoescritora para identificar posibles factores que influyen en la falta de motivación al leer y escribir, falencias en la entonación, comprensión o redacción de pequeñas oraciones en los estudiantes, como también la metodología que se implementan en el aula con respecto a la competencia y las estrategias utilizadas. Se obtuvo la información a través de una encuesta conformada por 16 preguntas con una escala de 1-5 donde 5 corresponde a siempre, 4 casi siempre, 3 algunas veces, 2 casi nunca y 1 nunca.

A los estudiantes que conformaron la muestra se les aplicó una encuesta con 16 preguntas orientadas a verificar las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente para favorecer la competencia de lecto-escritura, además de conocer su opinión en relación a las actividades en que participan en el entorno escolar y familiar. Cada una de ellas con cinco opciones de respuesta. Debían marcar con una “X” la alternativa con la cual se identificaron, del análisis de esa información se generaron las necesidades por categorías

que permitieron el diseño del proceso de gestión de las estrategias lúdicas basadas en el juego.

Capítulo 4. Análisis de Resultados

En este capítulo se presenta el análisis de la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos tanto a los docentes (entrevista) como a los estudiantes (encuesta), de la Institución Educativa San Ramón, en el municipio de Agustín Codazzi, Cesar; cuya construcción se basó en las categorías de la investigación: Juego, Estrategia pedagógica, Estrategias lúdicas, Competencias lectoescritoras, Aprendizaje lectoescritor, gestión de estrategias y su validación se logró mediante el juicio de expertos.

Se inicia con el análisis del resultado del diagnóstico primero el de los docentes y seguidamente el de los estudiantes. Lo que permitió indagar por las dificultades que existen dentro de la comunidad académica en el desarrollo de la competencia lectoescritural y el diseño del proceso de gestión de las estrategias lúdicas basadas en el juego.

Análisis de la Información

A continuación, se inicia el proceso de análisis en función de cada una de las categorías de análisis surgidas. Este primer análisis por categoría se dio con información de los docentes.

Encuesta a los Docentes

Categoría: Programa de Lectura y Escritura. Los docentes, coinciden en que de acuerdo a los alcances del programa de lecto-escritura en grado tercero, los estudiantes deben leer y escribir en forma autónoma, es decir, que ya están en capacidad de explorar por sí mismos, por una parte, la escritura puesto que, en ellos ya se encuentran presentes habilidades de codificación y decodificación de textos. Por otra parte, en cuanto a la lectura los alumnos en esta etapa, ya deben mostrar destrezas para favorecer la comprensión de textos impresos o digitales. En los resultados de la entrevista los docentes manifiestan están

de acuerdo que no es el programa de lecto escritura de tercero el problema, más bien lo centran en la intervención de otros factores que de acuerdo a su experiencia se evidencian en la falta de motivación, la situación socioeconómica que viven los estudiantes, las clases rutinarias desarrollados por los docentes, entre otros; que inciden directamente en el bajo rendimiento y la pocas respuestas recibidas que obstaculizan el progreso del alumno.

Categoría: Competencia Lecto-Escritura. Para los docentes, los elementos que intervienen en la lectura son de gran importancia, por lo que deben darse en una secuencia lógica de tal manera que el estudiante desarrolle habilidades que le den la posibilidad de vivir una experiencia personal de aprendizaje, asociándolo con el conocimiento de nuevas palabras, ideas y pensamientos. En función de comprender lo que lee. Uno de ellos considera que el enriquecer el vocabulario es fundamental dado que la conexión de ideas le ayuda a mejorar la escritura. De allí que es necesario variar las estrategias que estimulen al estudiante para desarrollar su vocabulario y se motiven a apropiarse de la competencia lecto-escritura. Su vocabulario se enriquece encaminando al estudiante de grado tercero, a narrar, describir y argumentar los textos que lee, y mediante el juego se puede potenciar este proceso.

Categoría: Fortalezas y Debilidades en la Lecto-Escritura. Los docentes coincidieron en las debilidades que tiene el programa de lecto-escritura puesto que, notan cierta apatía por parte de los alumnos, hacia el aprendizaje de la lectura y por ende la escritura. Consideran que no hay motivación, la cual viene dada en gran parte por la falta de recursos didácticos para que el alumno participe en actividades que les permita interactuar para que le incentiven a aprender jugando. Los alumnos no sienten placer ni interés en la lectura-escritura, por lo cual se hace necesario buscar los estímulos que llamen su atención y logren atraer la motivación para el aprendizaje.

En cuanto a las fortalezas, coinciden en que el programa busca desarrollar las habilidades básicas de los niños en cuanto al proceso cognitivo. Para lo cual hay que aprovechar su programación ordenada por períodos de tiempo, destacando que se puede transversalizar. Vista la transversalidad como toda la experiencia escolar como una oportunidad educativa para integrar las dimensiones cognitiva y formativa, de modo que no solo influya en el currículo actual, sino que trascienda la cultura escolar y todos los factores que componen la formación.

Categoría: Procesos de Enseñanza-Aprendizaje. Los docentes observan que existen elementos comunes en los niños que causan problemas en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura. En la lectura existe falta de fluidez por leer muy despacio, entonación inadecuada, omisión de los signos de puntuación y confusión al pronunciar las sílabas. En cuanto a la escritura, el problema no es diferente, abundan los errores ortográficos y confusión de letras. Lógicamente, esto trae como consecuencia que no leen lo que escriben y finalmente no existe comprensión alguna sobre el texto leído.

Categoría. Estrategias Lúdicas. En esta categoría, los docentes consideran de manera coincidente, que para que los estudiantes de grado tercero puedan alcanzar un nivel óptimo en cuanto a la lecto-escritura, se pueden implementar estrategias de enseñanza innovadoras mediante la lúdica que motiven y estimulen a los niños a participar en asignaciones relacionadas con la lectura de textos y los motive a desarrollar mayor interés por mejorar la escritura. Si los niños no escriben bien, su lectura va a adolecer de fallas, que se pueden incrementar a medida que pase el tiempo. El docente debe mediante el sentido de su liderazgo pedagógico, gestionar espacios para lectura y adecuar el aula de clase para incentivar a los alumnos a descubrir sus potencialidades, convirtiéndose en una gran

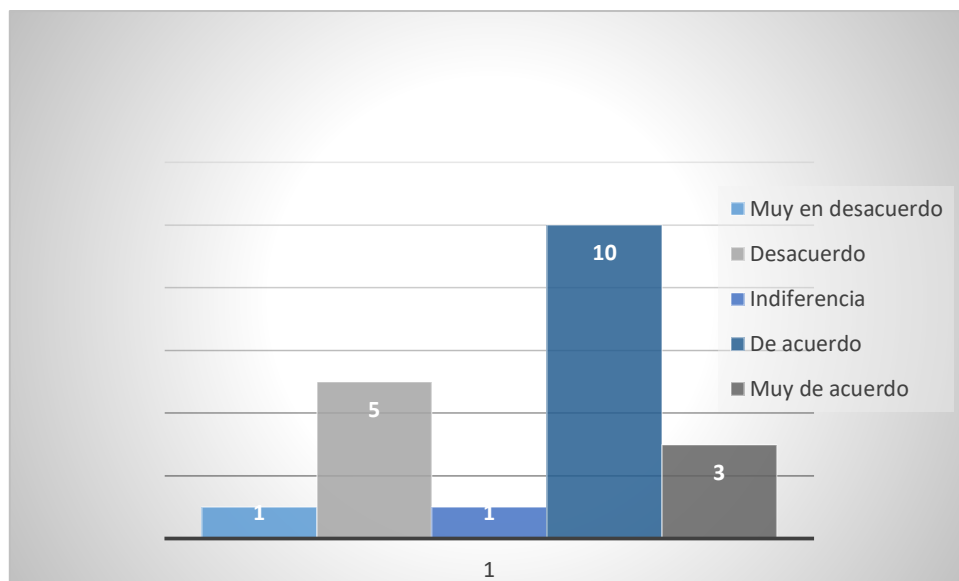
alternativa para alcanzarlo, viabilizando su transversalidad en el proceso de formación integral de sus alumnos.

Encuesta estudiantes

A continuación, se presentan los resultados de la información obtenida de la encuesta aplicada a los estudiantes, la misma se desarrolló siguiendo el modelo de la escala Likert para conocer su opinión si las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente involucran la lúdica a través del juego en el tercer grado de primaria en la Institución Educativa San Ramón en el municipio Agustín Codazzi, Cesar.

Figura 1

Explicación del Docente sobre las Actividades de Lecto-escritura

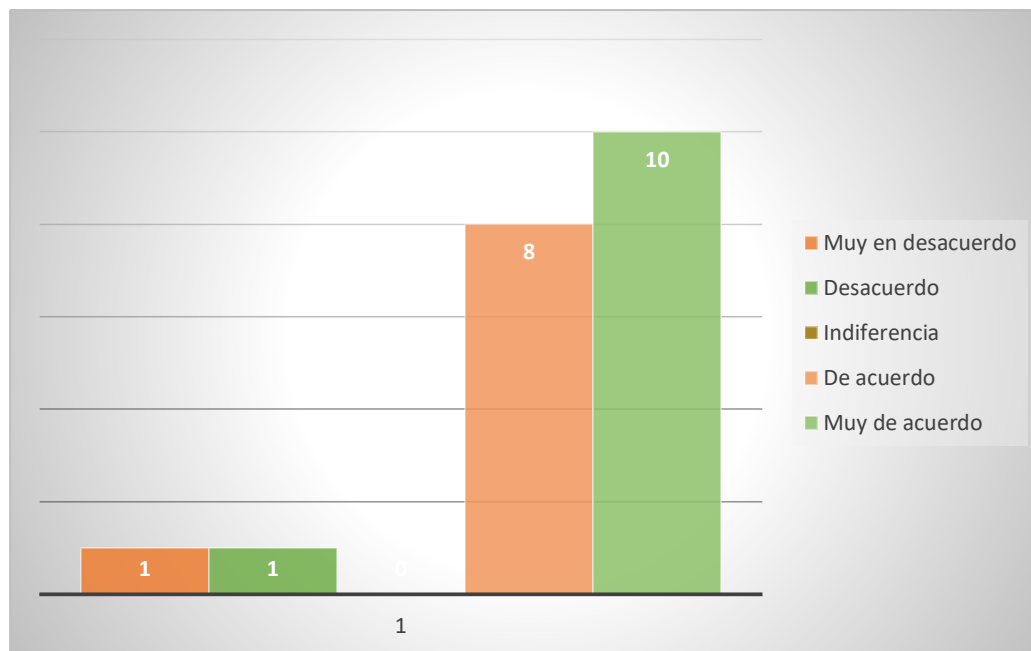


En la Figura 1 se observa que la mayor incidencia está concentrada en que los alumnos están de acuerdo en cuanto a la satisfacción que sienten con respecto a la forma como el docente explica las actividades a desarrollar en clase, respecto a la lectura-escritura. En contraposición se observa que hay alumnos que están muy en desacuerdo con este asunto, consideran que el docente debe implementar otras estrategias mucho más

comprensibles acerca de las actividades que se van a llevar a cabo en el aula de clase de acuerdo al liderazgo y la gestión educativa del docente cuando está realizando actividades relacionadas con la lectura-escritura.

Figura 2

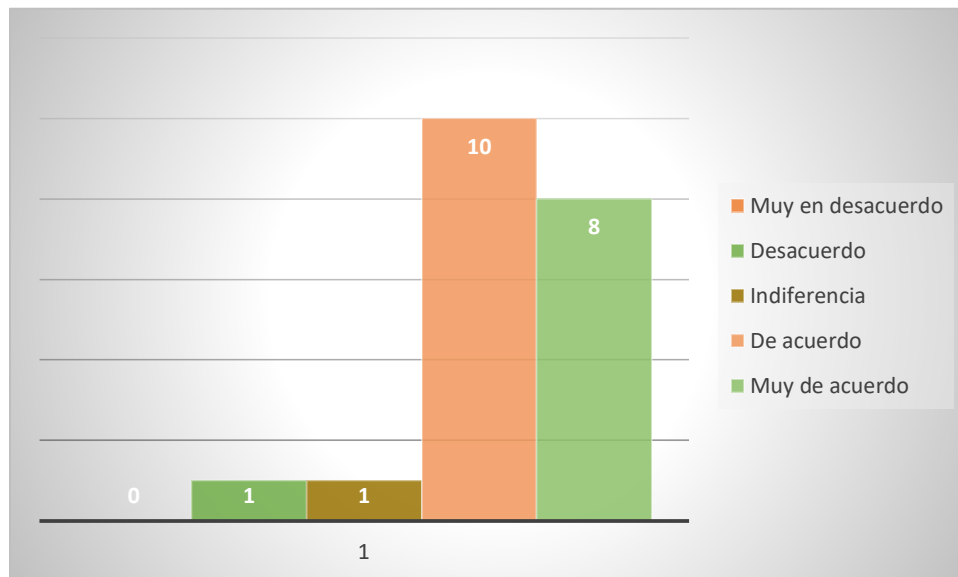
Rutina por Parte del Docente en el Desarrollo de las Actividades de Lecto-escritura



La Figura 2, demuestra que los estudiantes consideran que el docente cae en una rutina constante cuando desarrolla en el aula de clase, las actividades relacionadas con la lectura-escritura. Están muy de acuerdo en que el docente debe innovar incluyendo en la clase, estrategias de aprendizaje para que los alumnos comprendan las características de un texto, logren narrar un hecho que hayan leído, que aprendan a expresar ideas y emociones estableciendo una relación con lo que lee. El docente puede innovar también en cuanto a la escritura, por medio de utilizar la lúdica a través de juegos que despierten el interés de los niños y se estimulen a participar activamente en clase.

Figura 3

La Repetición Dificulta Entender y Memorizar en Clase



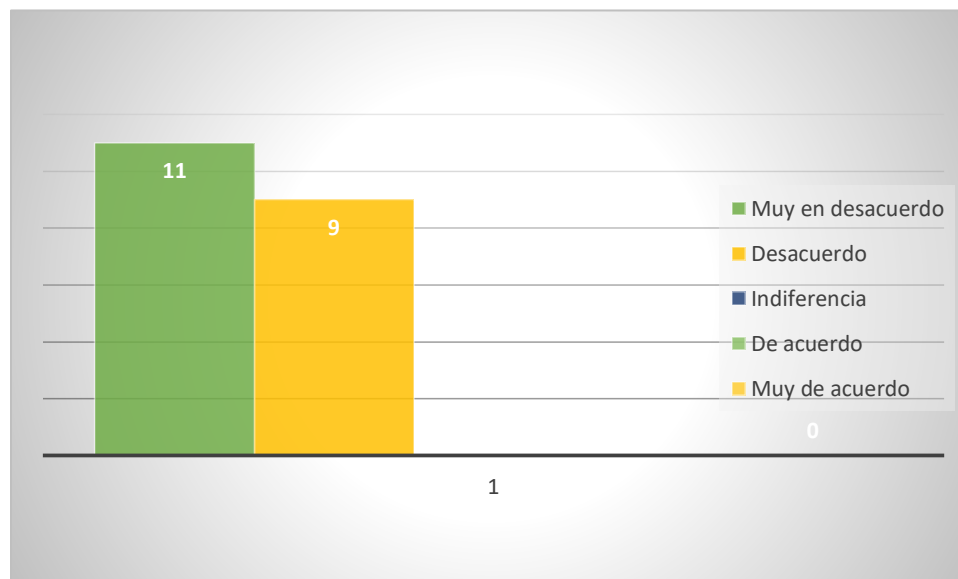
La Figura 3, muestra que la mayor incidencia en cuanto a la dificultad para entender los ejercicios relacionados con la lectura-escritura, está representada en la respuesta “de acuerdo” que sumada a la respuesta “muy de acuerdo” totalizan la cantidad de estudiantes encuestados quienes manifiestan la dificultad que se les presenta cuando el docente repite constantemente los ejercicios; porque no logran entender aquello que están leyendo. Es imprescindible que el docente utilice elementos en un texto, para que el alumno amplíe sus conocimientos, su vocabulario e identifique aquellas palabras que no conoce. Que aprenda a utilizar el diccionario, a deducir el significado de palabras, a pronunciar correctamente en combinación con ejercicios para mejorar la escritura.

En este sentido Hernández, (2019), explica como el cerebro se convierte en protagonista de los procesos de aprendizaje, de allí la importancia de no ignorar el

funcionamiento del mismo, y que todo proceso relacionado con los aprendizajes que implique identificar y comprender; el no leer, obstaculiza la apropiación del conocimiento. Lo que evidencia la necesidad de asumir, desde la gestión educativa, estrategias innovadoras mediante ejercicios que puedan ser utilizadas para la obtención de acertados resultados en los aprendizajes de la lecto-escritura.

Figura 4

En el Aula de Clase se Promueven Actividades Lúdicas que Incluyan el Juego para Fortalecer la Lectura



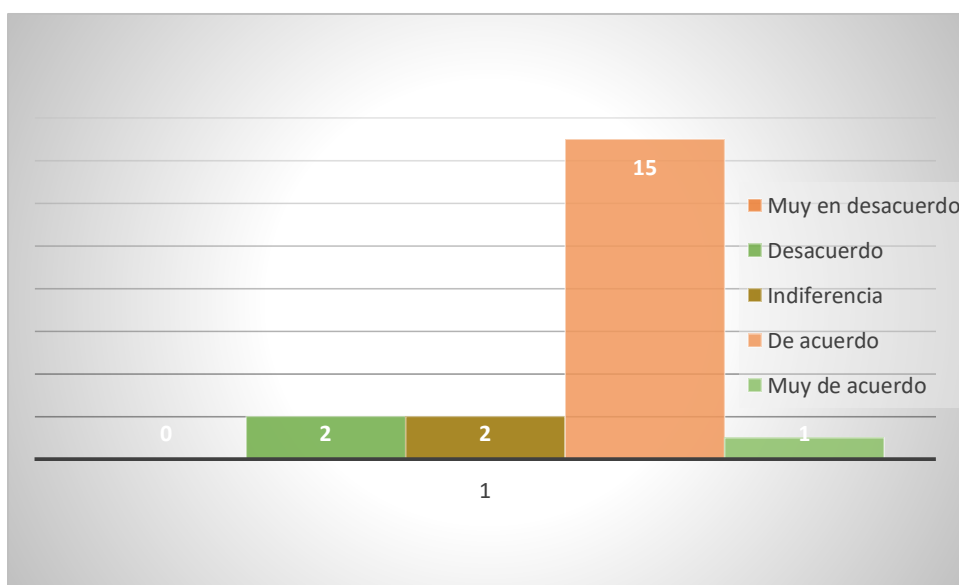
La Figura 4, muestra las debilidades que presenta el docente, de acuerdo a la información obtenida, por la falta de incorporación de actividades innovadoras en el aula de clase, como el juego como actividad lúdica con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje de la lectura. Se observa que la suma de las respuestas “muy en desacuerdo” y “desacuerdo” abarcan la totalidad de los alumnos encuestados. Desarrollar competencias

para que los alumnos logren efectuar tareas dentro del aula de clase, les exige mayor atención y concentración para tener éxito. El docente debe utilizar todas las herramientas que están a su alcance como el juego, para lograr los objetivos de educar integralmente a los alumnos, preparándolos para cumplir con las exigencias de la vida escolar que les demanda una preparación óptima en cuanto a leer y escribir bien.

En concordancia con lo expresado por Díaz-Barriga (2002), es importante destacar que las estrategias lúdicas basadas en el juego se convierten en elementos y herramientas que permiten a los docentes mejorar las actividades de aprendizaje y resolver problemas diversos y significativos. Dichas estrategias les permiten a los docentes ofrecer alternativas que le facilite al estudiante el apropiarse de contenidos pedagógicos en su proceso de aprendizaje, además permiten que se desarrolle en un entorno dinámico y divertido de participación activa.

Figura 5

Mayor Comprensión de la Lectura-escritura al Incorporar Juegos en el Aula



La Figura 5, muestra la manifestación de los alumnos en este ítem, coincide casi en su totalidad en que les da mayor comprensión de la lectura y la escritura si la enseñanza se hace a través de estrategias de aprendizaje fundamentadas en el juego. Están de acuerdo en que las dificultades de comprensión van a disminuir al emplear la lúdica mediante el juego en las aulas de clase con miras a fortalecer en los alumnos la lectura y la escritura. El docente no debe perder de vista que las actividades lúdicas que se realizan en el aula de clase, como sopas de letras, crucigramas, lecturas compartidas, se han convertido en una magnífica herramienta estratégica, que lleva al alumno a alcanzar mayor aprendizaje en el proceso de lecto-escritura. Desarrolla mejor disposición a trabajar dentro del aula, se fortalecen sus habilidades naturales de comprensión, se desarrolla su creatividad que le ayuda a ampliar su vocabulario, haciéndose partícipe de las actividades tanto individuales como grupales. Albán & Dayana (2019).

La Figura 6, permite inferir que los alumnos manifiestan que existe gran indiferencia por parte de los padres en cuanto a realizar el acompañamiento necesario para que el alumno pueda desarrollar correctamente sus actividades en casa, cuando se relacionen con la lectura-escritura. Este acompañamiento se da en pocos estudiantes mientras que la mayor incidencia se observa en aquellos alumnos que manifiestan un acompañamiento totalmente nulo marcado con la indiferencia. Es posible que esta indiferencia, se origine por la desinformación por parte de los padres en cuanto a cómo hacer el acompañamiento o también puede deberse a que no dispensan el tiempo necesario para que sus hijos obtengan el apoyo integral de profesores y padres de familia.

Figura 6

Acompañamiento de los Padres en el Desarrollo de las Actividades en Casa en Relación a la Lectura y Escritura.

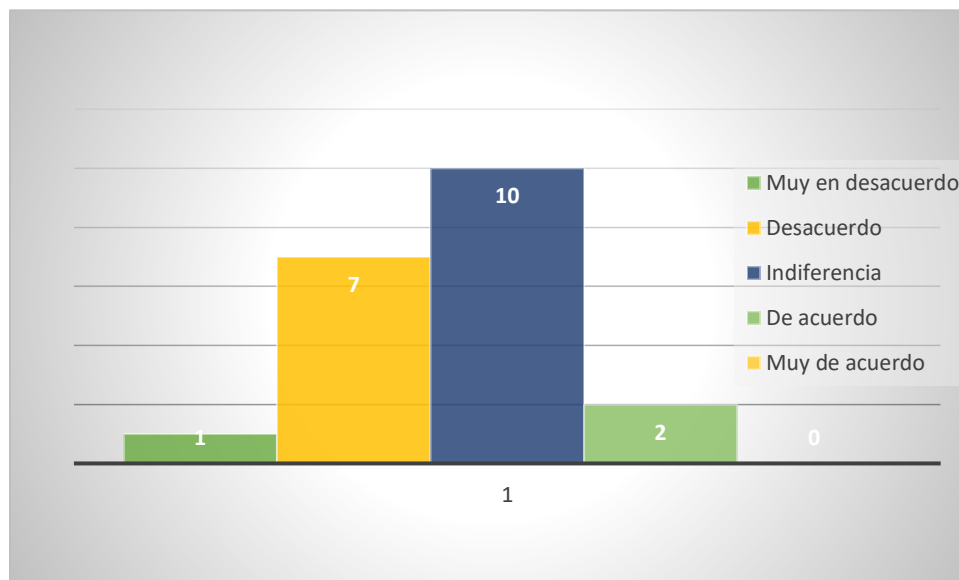
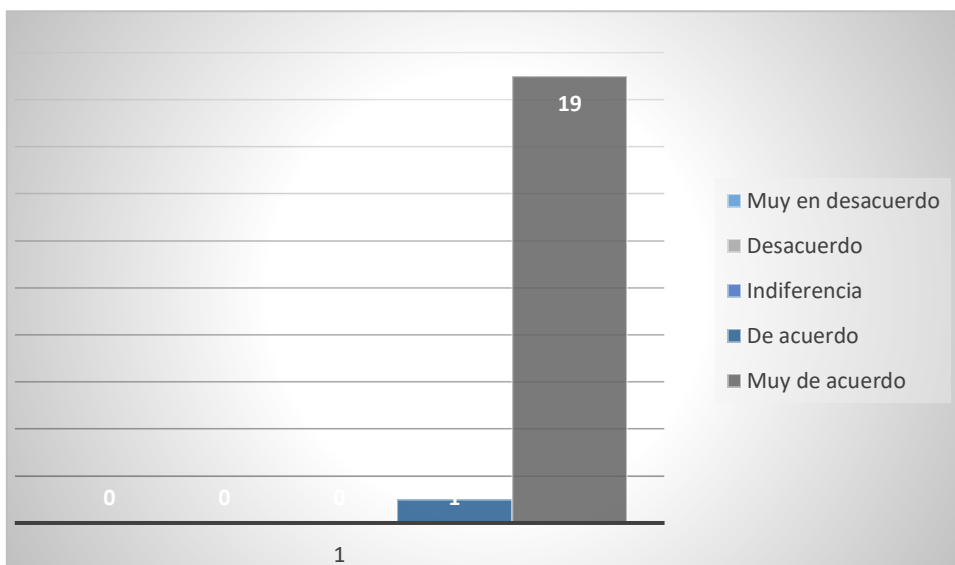


Figura 7

Actividades Grupales en el Aula sobre la Lectura-escritura Incentivan al Alumno

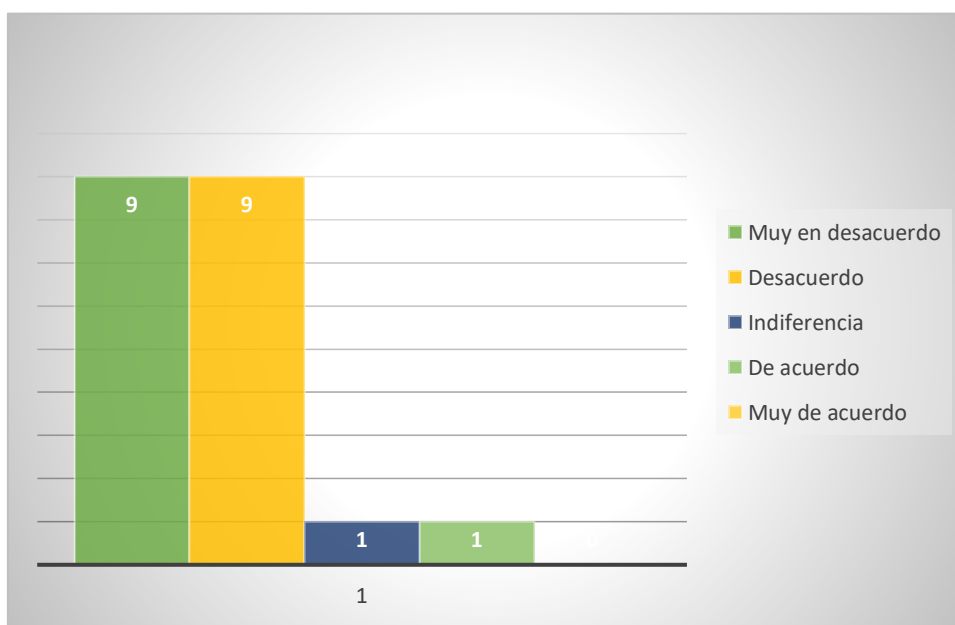


Es evidente que a los alumnos están muy de acuerdo en trabajar en grupos para formar equipos dentro del aula. Esta es una estrategia con la cual, los docentes pueden sacar mucho provecho para promover la iniciativa, el liderazgo y sobre todo, desarrollar en el alumno el entusiasmo necesario para participar activamente en las actividades relacionadas

con la lecto-escritura. Es por esta razón que la Figura 7 refleja la mayor incidencia en que los alumnos encuestados están de muy de acuerdo en participar durante el desarrollo de actividades grupales.

Figura 8

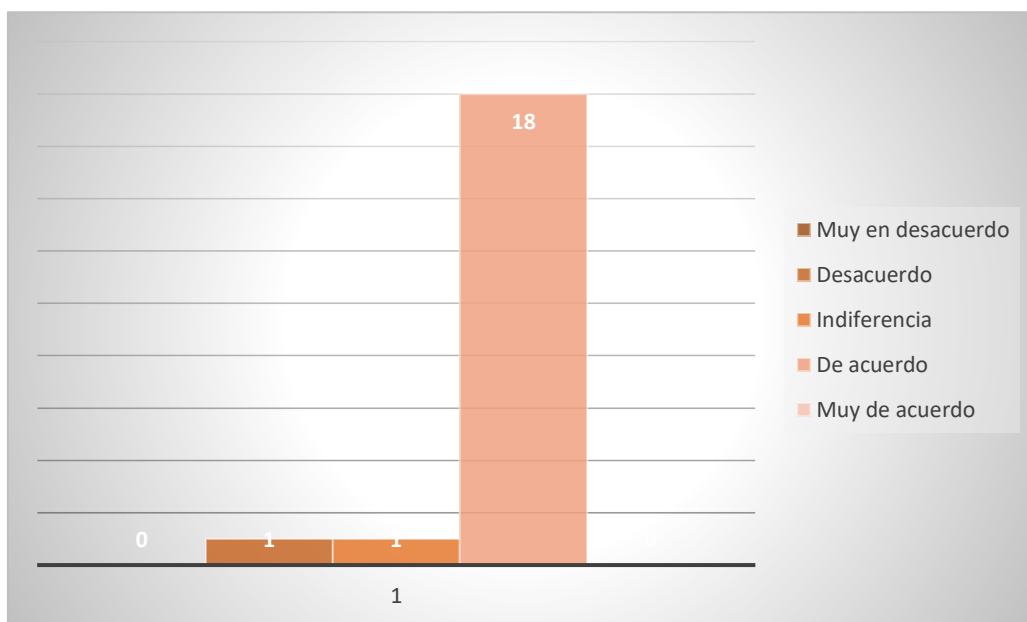
El juego Promueve Comprensión de la Lecto-escritura Mediante la Resolución de Ejercicios en Clase



En la Figura 8, se aprecia igual resultado, para las opciones “muy en desacuerdo” y “Desacuerdo” lo cual traduce que existen serias deficiencias en este aspecto de la vida escolar, puesto que los ejercicios repetitivos en clase los aburre porque, consideran que los textos que se utilizan en clase son tediosos. Esto provoca en ellos, que se apuran por leer para cumplir una obligación y no porque le agrada participar en el aprendizaje de la lectura-escritura. No hay una motivación para que el niño quiera leer ya que se carece de actividades dinámicas que involucren a los niños para que aprendan porque así lo desean.

Figura 9

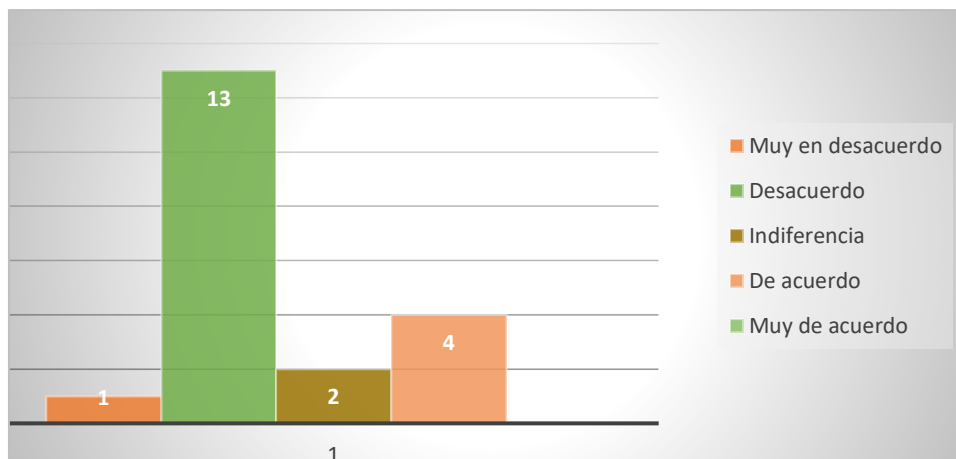
Estrategias Aplicadas por el Docente para la Formación de la Lecto-escritura son Insuficientes y Rutinarias



La Figura 9, indica que el docente no cambia las estrategias de enseñanza aprendizaje en cuanto a la formación de la lecto-escritura, esto genera en los alumnos una notoria indisposición en clase, mostrando indiferencia y tedio. La Figura 9 así lo demuestra, los alumnos casi en su totalidad están de acuerdo en que la rutina perjudica la clase y el aprendizaje de la lecto-escritura se estanca.

Figura 10

El docente Apoya al Alumno de Forma Personalizada Cuando no Comprende los Ejercicios de Lectura y Escritura



La Figura 10 muestra que, en el aula de clase, todos forman parte de un equipo de trabajo que incluye al docente. Es responsabilidad de éste, que los alumnos comprendan el material impartido en clase. Sin embargo, en la resolución de ejercicios, no todos los alumnos logran entender los procedimientos adecuados para la resolución de los problemas en cuanto a la lectura-escritura. Es en ese momento, cuando demandan el apoyo personalizado de su profesor. La Figura 10 muestra que los alumnos están en total desacuerdo en cuanto a que el docente suministre el apoyo personalizado necesario para que aquellos niños que no comprenden los ejercicios puedan obtener la enseñanza adecuada y no se retrasen en relación al grupo completo.

La Figura 11 muestra la mayor incidencia en la opción “muy de acuerdo” lo cual significa que los alumnos prefieren que en las clases donde se les imparten estrategias pedagógicas en la formación de lectura-escritura, se apliquen actividades innovadoras que promuevan el juego. Esto, sin duda, permite que el ambiente se haga agradable, estimulando a los alumnos a participar activamente en clases dinámicas que facilitan el aprendizaje de la lectura y escritura.

Figura 11

Incorporar Actividades que Promuevan el Juego Durante la Aplicación de Estrategias Pedagógicas en la Formación de la Lecto-escritura

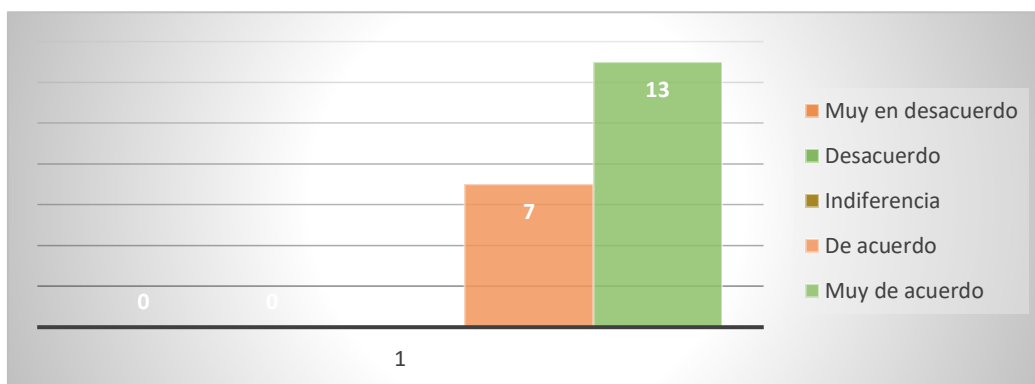
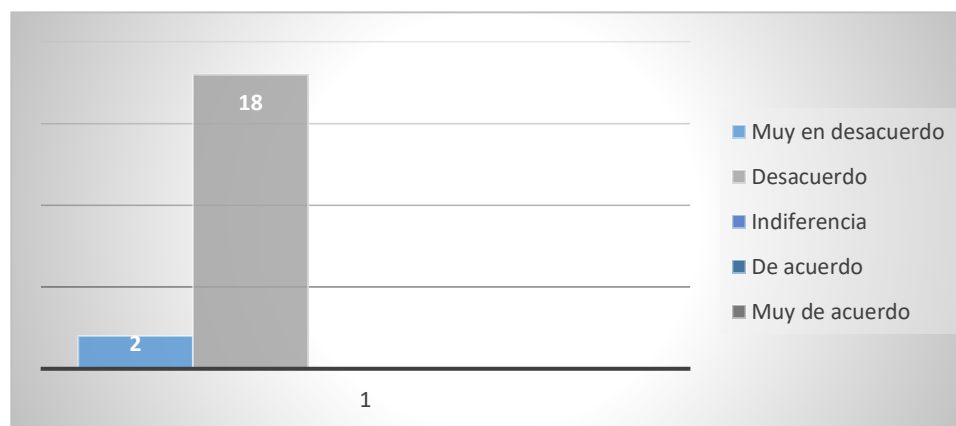


Figura 12

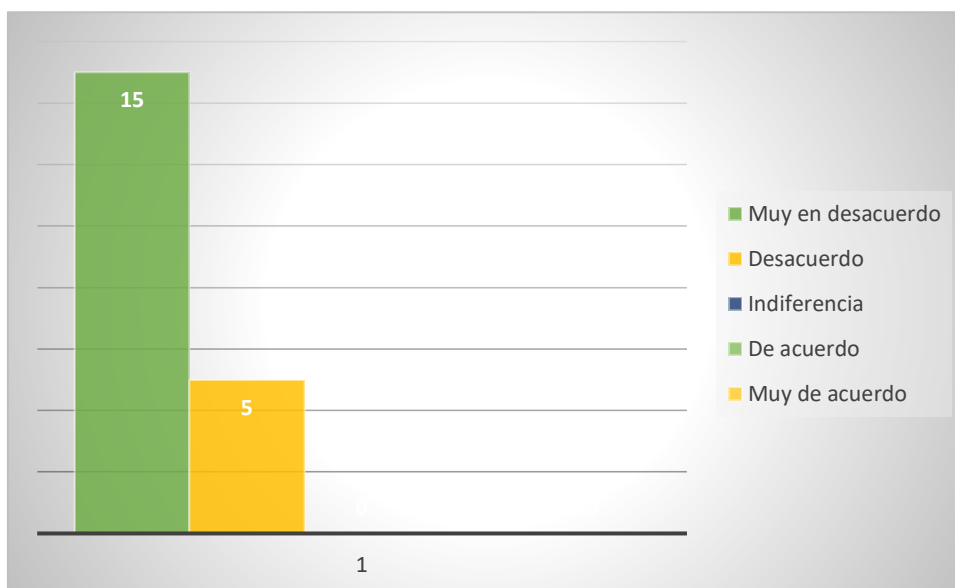
En la Institución se Promueve el Juego Durante la Aplicación de Estrategias Pedagógicas en la Formación de la Lecto-escritura en Todas las Clases



En Figura 12, se aprecia claramente que los alumnos manifiestan estar en desacuerdo en cuanto a que la institución promueve el juego en todas las clases como estrategia pedagógica. Consideran que la innovación, incorporando juegos en el aula de clase, representa beneficios para los niños porque les desarrolla el interés en aprender a leer, comprender lo que leen, escribir correctamente y mejorar la ortografía.

Figura 13

La Institución Asigna Recursos para Equipar de Juegos al Aula de Clase para la Formación de la Lecto-escritura

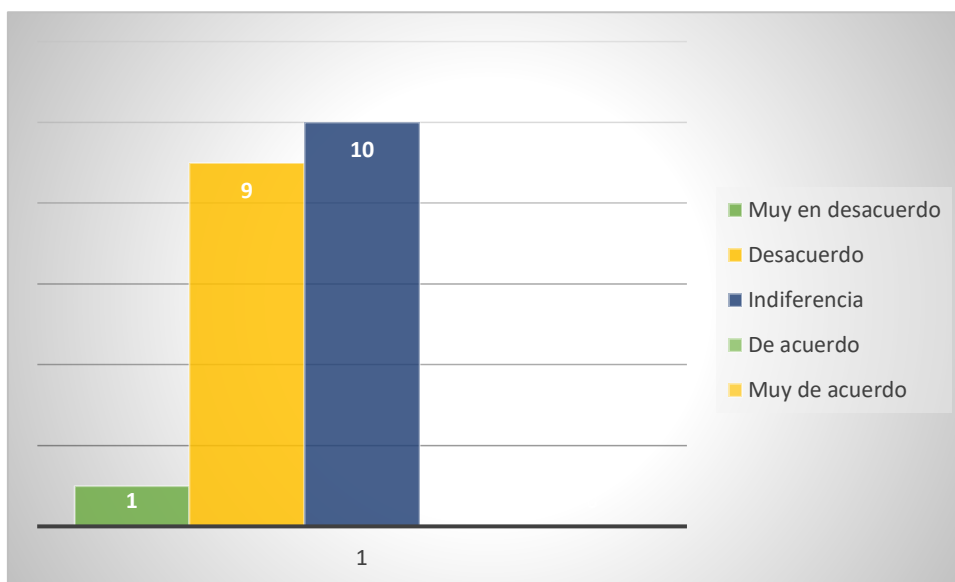


En Figura 13, se observa que la mayoría de los alumnos están muy en desacuerdo con el hecho de que la institución no provea los recursos necesarios, para equipar con juegos el aula de la clase con el fin de consolidar la formación de la lectura y escritura de los alumnos. La carencia de recursos para equipar de juegos el aula de clase, aleja la posibilidad de que los niños no puedan tener un verdadero acercamiento con su profesor, quien se debe preocupar por comprenderlo y enseñarlo para educarlo. El docente por medio del juego, puede aplicar procedimientos adecuados de forma que el alumno comprenda la lectura con facilidad porque despierta en él, intereses infantiles que se relacionan directamente con los contenidos culturales relacionados con la formación de la lecto-escritura.

Figura 14

Los Padres se Incorporan al Aula de Clase para Participar en las Actividades

Relacionadas con Lectura y Escritura

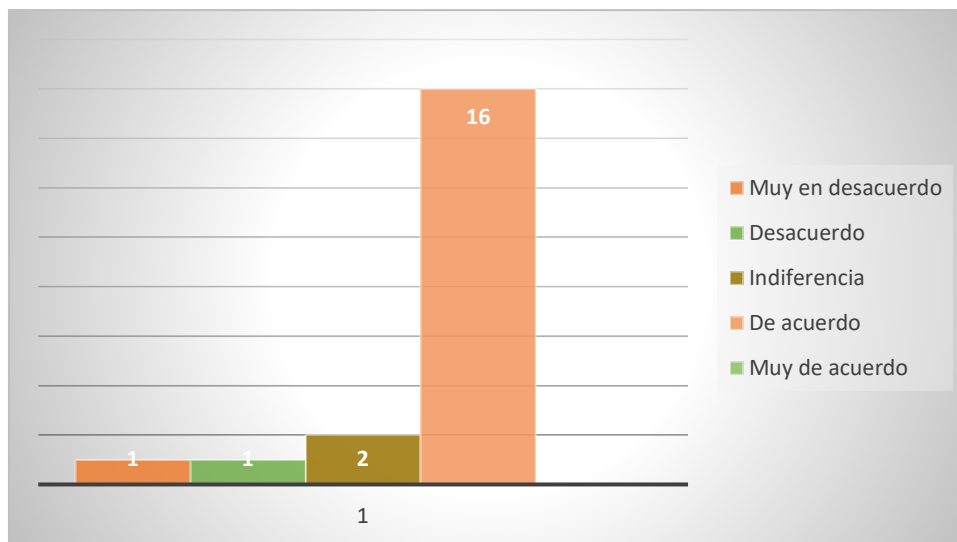


La Figura 14, refleja la indiferencia prevalece sobre el resto de las opciones en esta Figura. Esto demuestra que son escasos los padres de familia que participan de lleno en desarrollar actividades de lecto-escritura con sus hijos. Presentarse en la escuela para incentivar a los hijos en la formación de la lectura y escritura, es algo que no lo tienen previsto, porque consideran que esto es responsabilidad de los docentes.

Figura 15

Los Padres Ayudan en Casa para Desarrollar las Actividades Relacionadas con la

Lectura-escritura

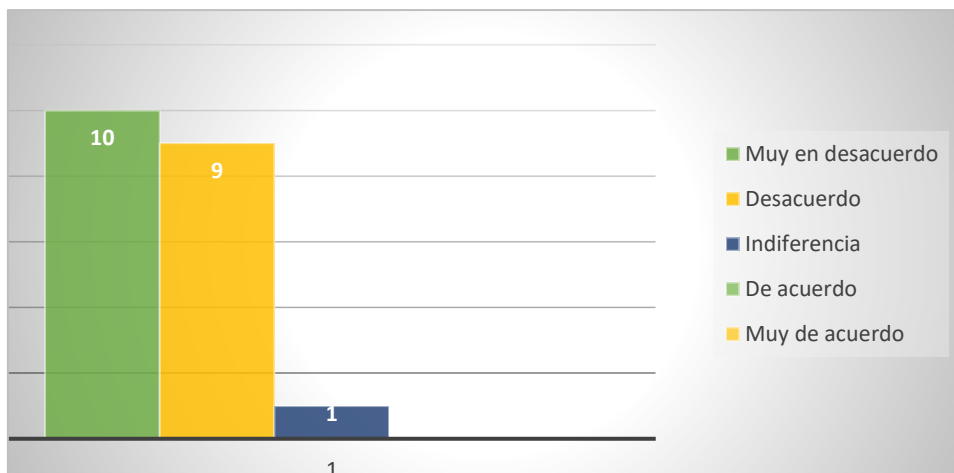


Se observa en la Figura 15, que la mayoría de los alumnos encuestados están de acuerdo en que, en el hogar reciben la ayuda adecuada de sus padres, para solucionar ejercicios, practicar la lectura y repasar la escritura lo cual contribuye considerablemente con la formación de los niños en la lecto-escritura.

Tal como se expresa en la Figura 16, los alumnos manifiestan que reciben la ayuda oportuna de sus padres, tocante a la lectura- y escritura. Contrariamente en esta Figura, los alumnos manifiestan estar muy en desacuerdo con el hecho de que sus padres realicen actividades a través del juego para enseñarles y ayudarles en sus tareas de lectoescriturales. No disponen de estas herramientas para aplicarlas con sus hijos, bien sea por falta de tiempo o por desinformación en cuanto al tema.

Figura 16

Los Padres Ayudan en Casa para Desarrollar las Actividades Relacionadas con la Lecto-escritura a Través del Juego



Observación Directa

Las observaciones directas se desarrollaron como parte del diagnóstico, que sirvieron como soporte para elaborar y ejecutar el plan de acción y su respectiva valoración. Durante este proceso se observó a los docentes durante el desarrollo de sus clases diarias, específicamente en relación a las estrategias utilizadas en el área de lengua. También se observó a los niños y niñas de tercer grado, con edades comprendidas entre ocho y diez años de edad. Mediante las observaciones se pudo conocer como los niños y niñas asumen, interactúan y desarrollan sus competencias de lectura y escritura diariamente.

Se pudo observar que los docentes a pesar de que son dedicados en sus labores mantienen una rutina tradicionalista en las estrategias para la enseñanza de la competencia lecto-escritura. Otro aspecto que se destaca está relacionado con la actitud que demuestran los alumnos, ya que se les ve con desgano y poco entusiasmo durante el desarrollo de las clases presenciales observadas dando cumplimiento a la modalidad de alternancia asumida por la pandemia del covid-19.

Se evidencia una relación directa entre las clases rutinarias y repetitivas desarrolladas por los docentes y la actitud asumida por los estudiantes dado que no

representan ningún tipo de atractivo para ellos, traducido en desgano y poco interés en el aprendizaje de la lecto-escritura. Este resultado muestra la necesidad de gestionar e implementar estrategias innovadoras que motiven al estudiante para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se alcance con mayor celeridad y pueda ser significativo.

Producto del análisis de las respuestas durante el diagnóstico tanto a docentes como estudiantes, para el diseño de la gestión de estrategias lúdicas basadas en el juego para el desarrollo de la competencia lectoescritural se determinaron como resultados y a la vez punto de partida de su diseño lo siguiente:

En la categoría: Programa de lectura y escritura, los docentes centran la problemática que presentan los alumnos en cuanto al bajo rendimiento y las pocas respuestas recibidas que obstaculizan el progreso del alumno en la apropiación de la competencia lecto-escritural. Ellos se lo atribuyen a factores que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje y no en el programa del grado tercero, entre los que se encuentran: la falta de motivación, la situación socioeconómica que viven los estudiantes, las clases rutinarias desarrollados por los docentes. Relacionando estos hallazgos con los resultados de las encuestas aplicadas a los alumnos, no hubo unificación en las respuestas, un grupo considerable está de acuerdo como la docente aborda las clases, pero otro grupo representativo está en desacuerdo, para otros le es indiferente. Sin embargo, durante las observaciones de las clases en el aula, los alumnos mostraban desgano, apatía y poco entusiasmo para participar en las actividades rutinarias dadas por la docente. En este sentido se evidencia la necesidad de implementar otras estrategias mucho más comprensibles mediante un plan de acción contentivo de actividades lideradas y la gestión por la docente que contribuyan a la apropiación de la competencia lecto-escritural.

En cuanto a la categoría: fortalezas y debilidades en la lecto-escritura, los hallazgos encontrados en la información obtenida por las entrevistas aplicadas a los docentes muestran coincidencias en que existe cierta apatía por parte de los alumnos, hacia el aprendizaje de la lectura y por ende la escritura, le atribuyen la falta de motivación a la escases de recursos didácticos que ayuden para que los alumnos aprendan jugando. Están de acuerdo en que se deben buscar estímulos para llamar la atención y se motiven para minimizar las debilidades que presentan en su proceso lecto-escritor. Entre las fortalezas consideran que el programa del grado tercero está bien concebido y que hay que desarrollarlo de manera ordenada visto desde la transversalidad educativa y que básicamente el problema se encuentra en la manera de abordar la enseñanza de la competencia lecto-escritural.

Para los estudiantes la mayor debilidad se encuentra en que el docente centra sus clases en una rutina constante cuando desarrolla las actividades relacionadas con la lectura y escritura. Están muy de acuerdo en que el docente debe incluir en la clase estrategias de aprendizaje innovadoras. Con respecto a las fortalezas para ellos su docente es cumplida y siempre está pendiente de todos durante sus clases.

Con respecto a la categoría: procesos de enseñanza-aprendizaje los docentes consideran en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, existen elementos comunes como la falta de fluidez por leer muy despacio, entonación inadecuada, omisión de los signos de puntuación y confusión al pronunciar las sílabas y con respecto a la escritura, el problema se refleja en la abundancia de errores ortográficos y confusión de letras. Todo ello limita que en el grado tercero los alumnos alcancen la competencia lecto-escritural adecuadamente, si relacionamos estos hallazgos con los encontrados en las respuestas de los alumnos en cuanto la dificultad que tienen, para entender los ejercicios

relacionados con la lecto-escritura, la mayoría manifestaron que la mayor dificultad se les presenta cuando el docente repite constantemente los ejercicios; porque no logran entender aquello que están leyendo, lo que amerita la transformación de las clases mediante la implementación de actividades innovadoras mediante el juego que motivan a los estudiantes como bien ellos lo expresan.

En cuanto a la categoría: Estrategias lúdicas, los docentes consideran que los estudiantes de grado tercero puedan alcanzar un nivel óptimo en cuanto a la lecto-escritura, si se implementan estrategias de enseñanza innovadoras basadas en la lúdica que motiven y estimulen a los niños a participar en asignaciones relacionadas con la lectura de textos y los motive a desarrollar mayor interés por mejorar la escritura.

Los estudiantes en su totalidad manifiestan que los docentes no incorporan actividades innovadoras en el aula de clase, como el juego como actividad lúdica para fortalecer el proceso de aprendizaje de la lectura. Tomando en cuenta los hallazgos obtenidos se evidencia la necesidad de desarrollar un plan de acción cuyas actividades sean dirigidas a desarrollar la competencia lecto-escritural, basada en el juego, para que los alumnos participen con entusiasmo dentro del aula de clases, lo que les exige mayor atención y concentración para tener éxito.

El docente debe utilizar todas las herramientas que están a su alcance como el juego, para lograr los objetivos de educar integralmente a los alumnos. A partir de lo antes señalado es importante destacar que el juego es el mundo del niño; de acuerdo a Vygotsky (1995) es como un espacio, asociado a la introspección con situaciones imaginarias para satisfacer exigencias culturales, y para Piaget (1984) es promover la lógica y la racionalidad. Sin embargo, ambos coinciden en la importancia de los juegos para el

desarrollo de los aspectos psicológicos, educativos y sociales de las personas, en especial de los niños.

Los planteamientos anteriores permiten evidenciar y sustentar la construcción, ejecución y valoración de un plan de acción fundamentado en estrategias lúdicas a través del juego.

Implementación Del Plan De Acción

Para llevar a cabo la gestión de las estrategias se tuvo en cuenta tres aspectos: la planeación, ejecución y evaluación. Por ello, se planearon tres actividades lúdicas teniendo en cuenta los resultados de los instrumentos aplicados tanto a los docentes como a los estudiantes quienes en medio de la pandemia tuvieron que reinventarse e ingeniar para continuar los procesos educativos en el modelo de alternancia. El factor que más se resaltó es la desmotivación a la hora de leer y escribir, por lo tanto, se elaboró un primer juego inspirado por la autora en un viejo juego tradicional “el stop” el cual se adaptó con el objetivo de promover un ambiente lúdico donde el niño, lea y escriba de manera ágil y clara que produzca un vocabulario enriquecido en el uso correcto de las combinaciones, llamado *leo y escribo* genera la sana competencia mientras desarrolla las habilidades lectoescriturales. Los recursos empleados son plantillas impresas, lápices y borrador

Como segunda estrategia se crea el juego *leo y escribo* con el objetivo de motivar al estudiante a la realización de la lectura, favoreciendo su fluidez, entonación y comprensión de manera compartida. Así como la escritura y creación de oraciones a partir de una imagen. Para este juego se utilizó un dado gigante elaborado de cartón, marcadores, el tablero, fichas impresas con imágenes y fragmentos de textos.

Una tercera estrategia el juego llamado la rueda de las sorpresas con el objetivo de favorecer el manejo de sonidos (entonación - vocalización) empleados en la lectura y

escritura de palabras con letras dadas, con sonido y entonación parecidos. Como recurso se utilizó una ruleta de cartón, marcadores y el tablero. Una vez diseñado el plan de acción (Apéndice E), se procedió a su ejecución, liderado y gestionado por la docente del grado tercero. La intervención se llevó a cabo mediante la ejecución de un plan de acción. Que consta de tres actividades para la intervención fundamentadas en la lúdica mediante el juego como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la competencia lecto-escritural, evidenciándose avances en el aprendizaje de los alumnos, fomentó el trabajo en equipo que fortaleció el aprendizaje colaborativo.

Las estrategias realizadas en el plan de acción fueron diseñadas por la docente ya que la institución no cuenta con recursos lúdicos, también se recurrió a la tecnología con el material impreso. Se considera que responden a las necesidades encontradas porque los estudiantes en medio de una pandemia y de regresar de una educación desde casa a un modelo de alternancia, con una ausencia marcada de la institución necesita encontrar espacios lúdicos para volver a retomar su proceso de formación motivado y nada más significativo que sea su escuela que le brinde esos espacios y a la vez promueva su competencia lectoescritora.

El Diseño del Plan de Acción

A continuación, se presenta la propuesta del plan de acción elaborado tomando como base los resultados del diagnóstico realizado:

Propósito: Desarrollar un plan de acción con estrategias pedagógicas basadas en la lúdica mediante el juego para el fortalecimiento y promoción de los procesos de aprendizaje de la competencia lecto-escritora en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón, en el municipio de Agustín Codazzi.

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TAREA	RESPONSABLE	RECURSOS
Promover un ambiente lúdico donde el niño, lea y escriba de manera ágil y clara que produzca un vocabulario enriquecido en el uso correcto de combinaciones.	Se entrega planilla impresa de ocho columnas que contiene datos para rellenar con la letra que indica el docente, quien identifica las letras con fichas de colores, para desarrollar un juego de conformación de palabras, que les incentiva a obtener un puntaje específico. Esto con el fin de fortalecer y mejorar la lectura-escritura a través de un clima armónico y entusiasta procurado por el juego.	Se cita previamente a los estudiantes en el salón de clase para realizar la actividad con un juego de palabras, el cual se lleva a cabo en un período de tiempo estipulado. Cada alumno debe rellenar una planilla, especialmente diseñada para esta actividad.	Investigadora	Hojas de block impresas, lápiz, borrador
Motivar al estudiante a la realización de la lectura, favoreciendo su fluidez, entonación y comprensión de manera compartida, así como la escritura y	Es una actividad grupal. Se forman dos grupos para formar primero palabras y luego oraciones a través del lanzamiento de un dado gigante, otorgando un turno por cada grupo.	Los alumnos se citaron en el aula de clase, para formar los grupos mixtos para iniciar la actividad. Estos manifiestan interés en realizar una buena lectura para luego interpretar lo	Investigadora	Un dado grande, marcadores, fichas impresas de colores, tablero

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TAREA	RESPONSABLE	RECURSOS
creación de oraciones a partir de una imagen.	Los alumnos leen en voz alta, parafrasean lo escuchado y por medio de identificar imágenes escriben su nombre para luego agregar más palabras, haciendo el juego más complejo. El ambiente es favorable incitando a los alumnos a participar con alegría, compañerismo, creatividad y aprendizaje sobre la lectura-escritura	leído y hacerlo frente al docente y compañeros.		
Favorecer el manejo de sonidos empleados en la lectura y escritura de palabras con letras dadas, con sonido y entonación parecidos.	Conformación de equipos para intervenir en un juego denominado Rueda de sorpresas. Los integrantes de cada grupo en su turno deben leer y escribir palabras correctamente para generar frases con las letras que les aparezca en la	Los alumnos asistieron a su aula de clase para participar en la actividad desarrollada con una ruleta de letras. La construcción de frases y oraciones, la lectura con buena pronunciación y la aplicación de	Investigadora	Ruleta, marcadores, tablero

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TAREA	RESPONSABLE	RECURSOS
	ruleta. Cada alumno debe evitar que la ruleta caiga en casillas donde están letras y combinaciones de letras poco comunes con el fin de despertar la iniciativa e interés en conformar tales palabras.	normas de ortografía, era el principal objetivo de esta actividad, la cual generó liderazgo, trabajo en equipo y un aprendizaje significativo en cuanto a la lectura-escritura.		

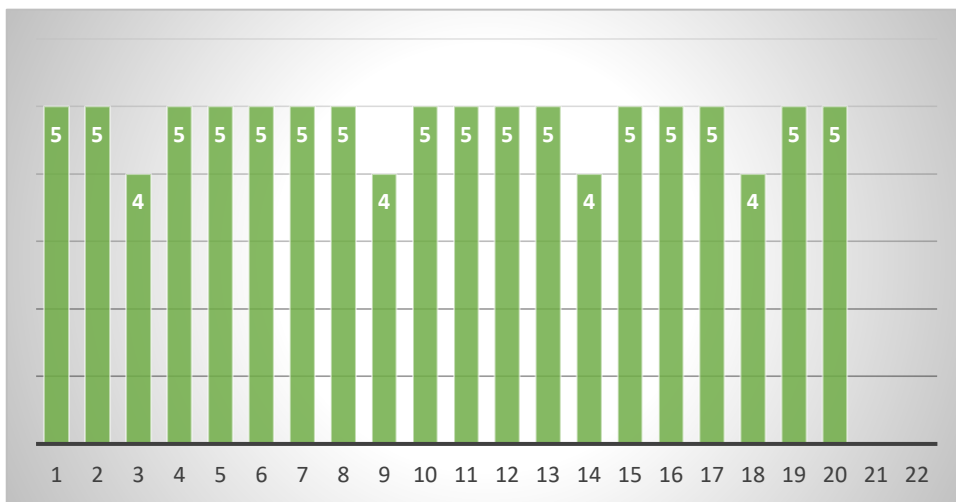
Resultados de la Intervención Lúdica en el Desarrollo de la Competencia Lecto-escritora

En concordancia con los objetivos de la presente investigación y de acuerdo al desarrollo de las actividades ejecutadas acerca de las competencias de lecto-escritura en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi, se aplicó una encuesta a veinte (20) alumnos para conocer su opinión en relación a las actividades realizadas.

A continuación, se presenta los resultados de la valoración en cuanto al fortalecimiento y promoción de los procesos de aprendizaje de la competencia lecto-escritora en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón, en el municipio de Agustín Codazzi, a partir del juego como estrategia lúdica.

Figura 19

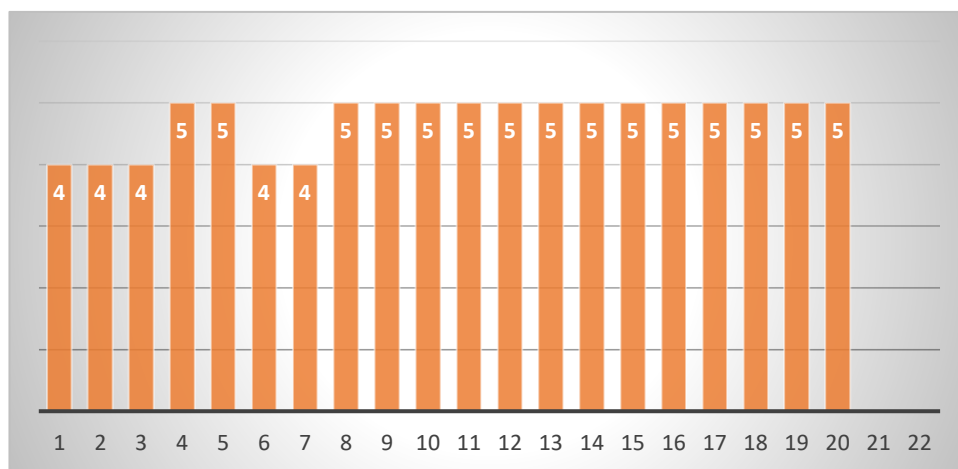
*Fueron Claras las Orientaciones Dadas por tu Docente Antes de Comenzar las Actividades
Mediante Juegos*



La Figura 19, muestra que los alumnos manifestaron estar muy de acuerdo con el hecho de que, su profesora antes de iniciar las actividades mediante el juego fue muy clara en cuanto a las orientaciones sobre la aplicación de estrategias para fortalecer la lectura-escritura mediante el juego.

Figura 20

Te Gustan las Actividades Desarrolladas en la Clase Donde Incorporaron Juegos.



Se observa en la Figura 20, que los alumnos encuestados después de ejecutar las actividades manifestaron estar en su gran mayoría muy de acuerdo, en que el juego se incorpore en el aula de clase para desarrollar las actividades relacionadas con la lecto-escritura.

La Figura 21, demuestra que a los alumnos manifiestan estar muy de acuerdo en cuanto a que se les facilitó el aprendizaje considerablemente, a través de la incorporación de juego de palabras, que la docente implementó durante la clase, hubo entusiasmo y les motivó a prestar mayor atención, para entender y comprender la lectura y escritura.

Figura 21

*Se te Hace más Fácil Entender la Escritura y la Lectura Mediante “el Juego de Palabras”
Desarrollado por tu Docente.*

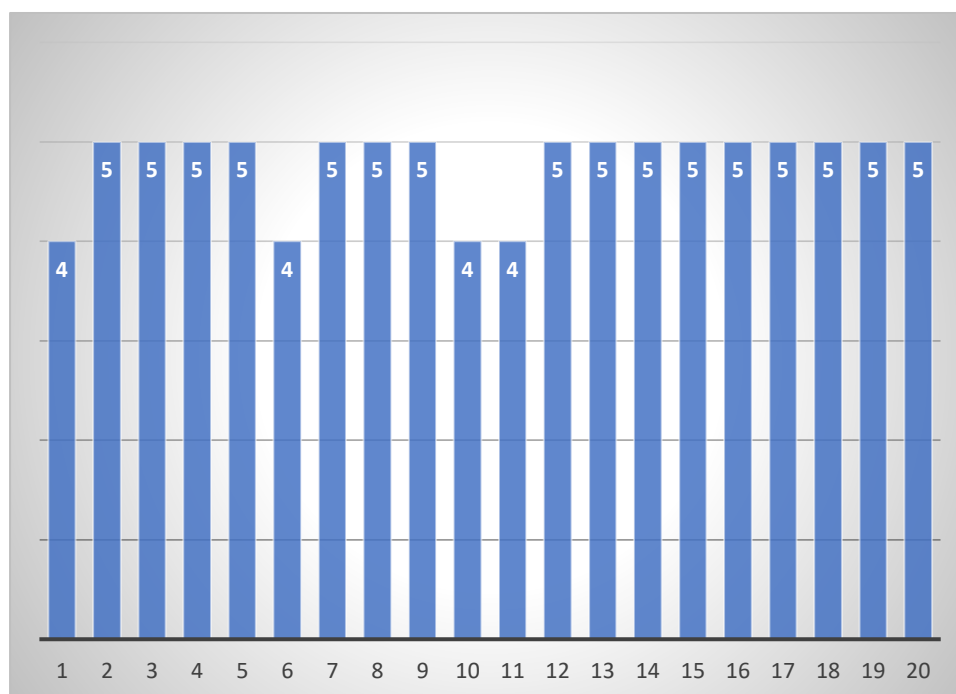
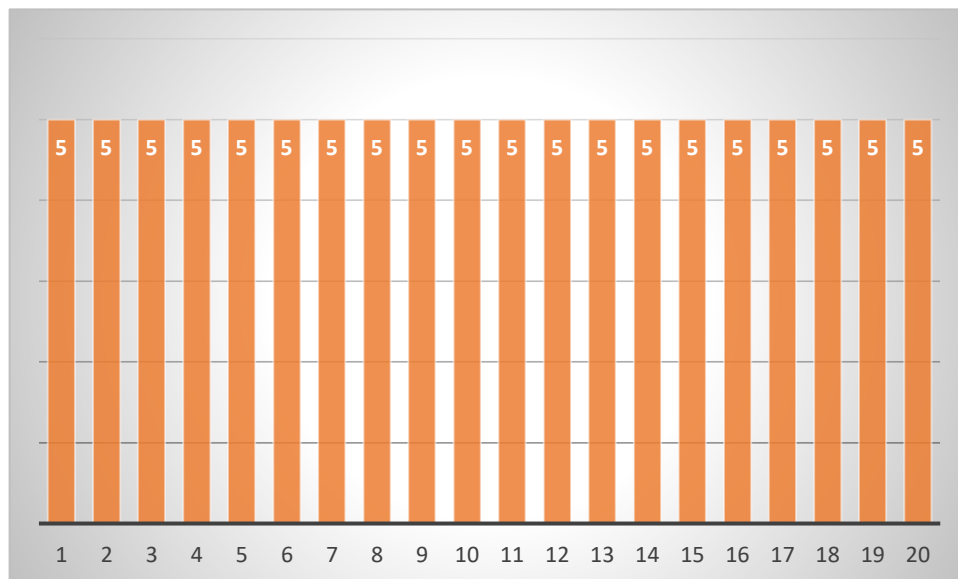


Figura 22

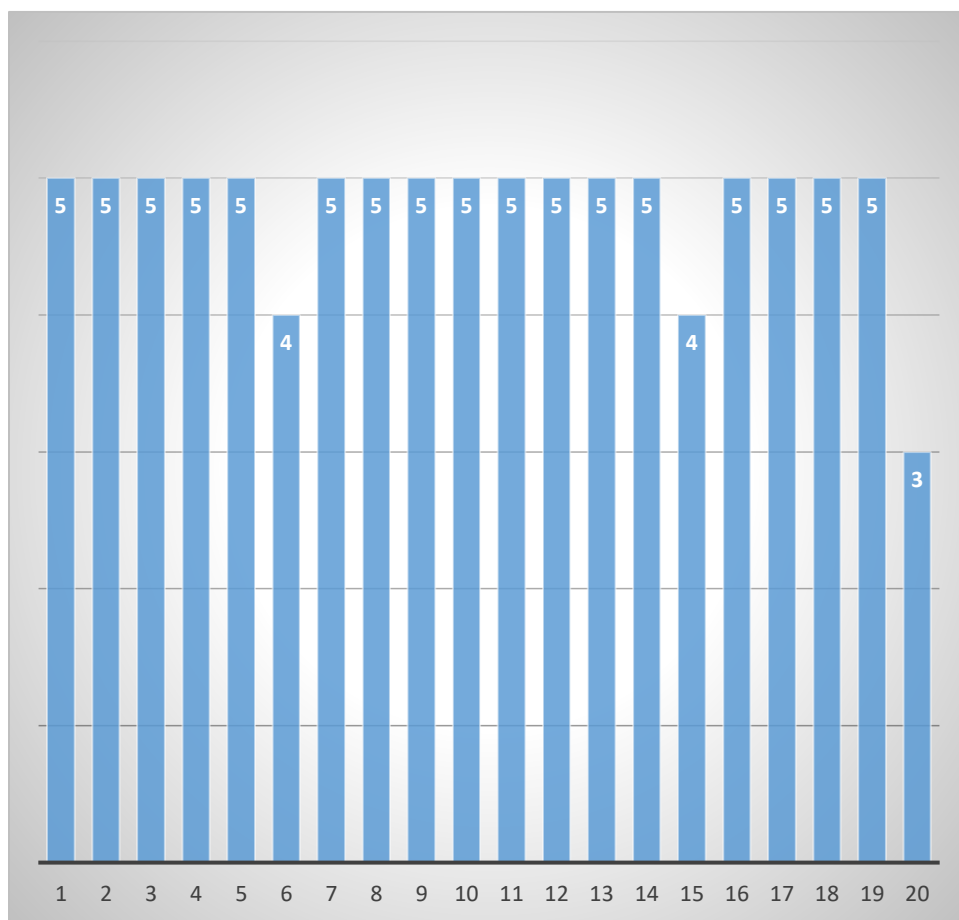
Los Juegos que tu Docente Implementó en la Clase de Lengua te Permitieron Compartir e Intercambiar con tus Compañeros de Clase.



La Figura 22, muestra que la totalidad de los alumnos manifestó estar muy de acuerdo con las actividades que la docente implementó en la clase de lengua donde incorporó juegos y aprovechó la oportunidad para distribuir los alumnos en grupos presentándose la oportunidad de que los alumnos obtuvieran una mayor interrelación con sus compañeros de clase.

Figura 23

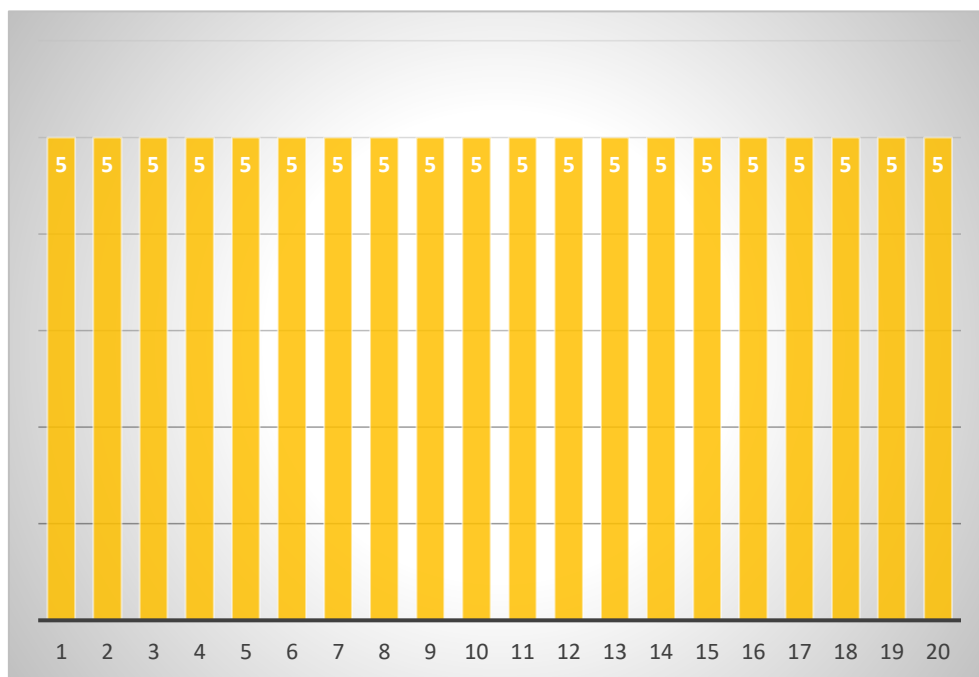
Te Gustaría que tus Padres Participaran en estas Actividades Novedosas que Desarrolla tu Docente Mediante Juegos



La Figura 23, muestra que los alumnos después de ejecutar las actividades de fortalecimiento de las estrategias de lectura y escritura se muestran muy de acuerdo en que sus padres formen parte de los equipos de trabajo en el aula de clase, para aprovechar las actividades novedosas que implemente el docente, a través del juego y mejorar la estimulación tanto de padres como hijos en cuanto al acompañamiento necesario para el progreso de los niños.

Figura 24

Tus Compañeros Participaron Entusiasmados en las Actividades de Lecto-escritura que tú Docente Desarrollo Mediante el Juego “Leo y Escribo”.



La Figura 24, denota que la totalidad de los alumnos estuvieron muy de acuerdo en que al desarrollar las actividades de lecto-escritura mediante el juego, el grupo de alumnos quedó motivado y entusiasmado, lo cual significa que esta herramienta es efectiva para que los alumnos mejoren tanto su lectura como su escritura.

Se observa en la Figura 25, que los alumnos estuvieron muy de acuerdo en que el juego rueda de sorpresas, como estrategia de enseñanza en la escritura implementado por la docente en el aula de clase, permitió que la escritura se entendiera con facilidad. Esta herramienta es imprescindible para que los alumnos se motiven y desarrollen mayor interés en participar ya sea de forma individual o en grupo en todas las actividades que fortalezcan la lecto-escritura y se valgan del juego para lograrlo.

Figura 25

Las Actividades Relacionadas con el Juego “Rueda de Sorpresas” te Permitió Entender con Facilidad la Escritura

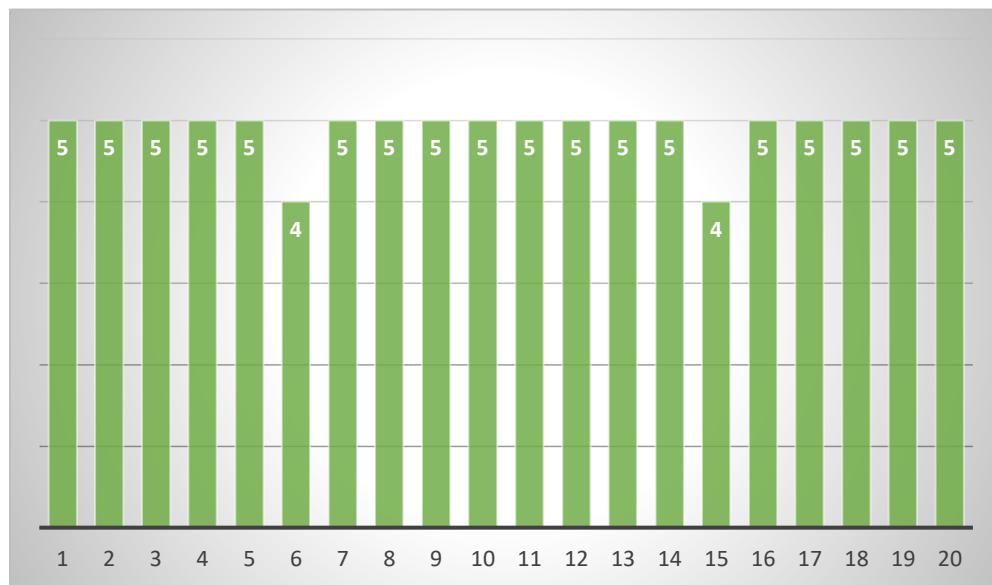
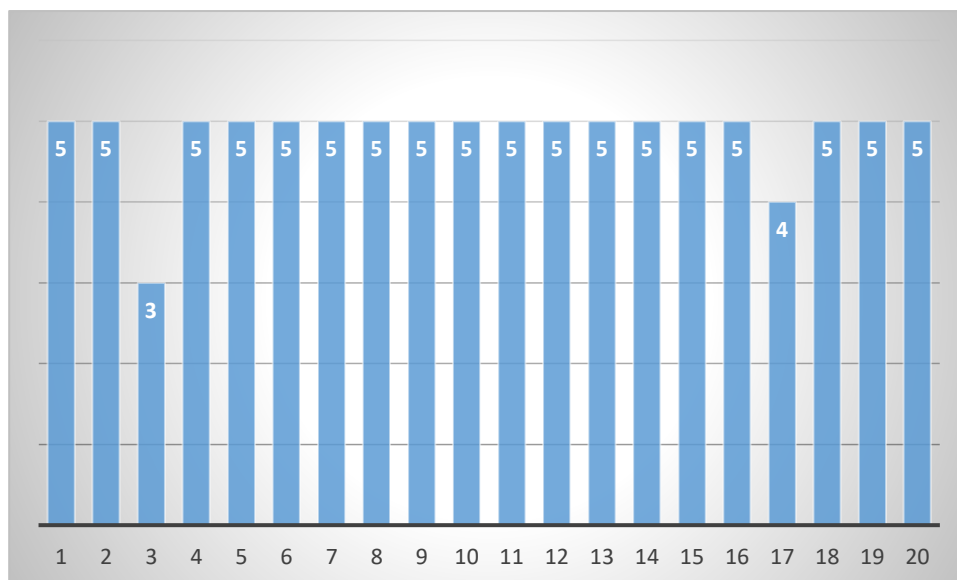


Figura 26

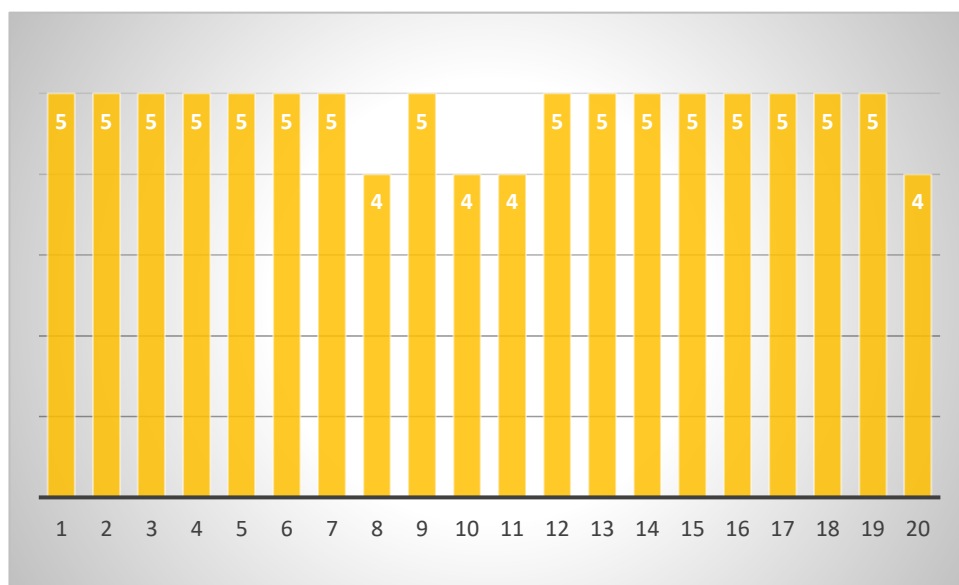
Tu Docente y Compañeros te han Motivado a Participar de las Actividades Desarrolladas a Través del Juego



En la Figura 26 se observa que la gran mayoría de los alumnos manifestaron estar muy de acuerdo en que se motivaron para participar activamente en actividades donde el juego era indispensable para que se incentivaran todos los presentes. La figura 26 así lo denota. Hubo una gran compenetración de los alumnos con el docente, lo cual permitió que se estableciera un canal claro de comunicación y apoyo para que los alumnos aprendan la lecto-escritura en todas las actividades dentro del aula.

Figura 27

Te Motiva más Leer y Escribir Cuando lo Haces en Equipo con las Actividades Donde se Incorpora el Juego en el Salón de Clases



En la Figura 27 se observa que la mayoría de los estudiantes encuestados, manifestaron estar muy de acuerdo en cuanto a que trabajar en grupos, intercambiando opiniones con los compañeros de clase y además se incorpora el juego, produce mayor satisfacción para aprender a leer y escribir correctamente. Esto quedó demostrado en las

actividades realizadas cuando se separaron grupos mixtos de trabajo para desarrollar las diferentes tareas en el aula.

Una vez culminado el análisis de las encuestas de valoración aplicadas a los alumnos se evidencia que se puede transformar la dinámica de las clases diarias relacionadas con la competencia lecto-escritural dado que la innovación que el docente incorporó al proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la gestión de actividades lúdica a través de juegos despertó el interés de los niños y estimuló la participación activa de los alumnos en clase.

Así mismo se transformó durante la ejecución del plan de acción, las clases rutinarias, que si bien la docente explicaba y desarrollaba bien sus clases también es cierto que las estrategias metodológicas utilizadas para desarrollar las clases no despertaban el interés de los alumnos y causaba desmotivación en la lectura y escritura. Es por ello que los alumnos están muy de acuerdo en que la docente debe innovar con estrategias de aprendizaje que les permita comprender las características de un texto, logren narrar un hecho que hayan leído, que aprendan a expresar ideas y emociones estableciendo una relación con lo que lee.

La forma en que la docente desarrolló las actividades mediante el juego logró que los alumnos efectuaran tareas dentro del aula de clase con mayor atención y concentración. Significa que las estrategias pedagógicas utilizadas generaron satisfacción en sus estudiantes y al incorporar el juego a las clases aumentó esa satisfacción, dado que los alumnos manifestaron y coinciden casi en su totalidad en que les es más fácil, comprender la lectura y la escritura si la enseñanza se hace a través de estrategias de aprendizaje fundamentadas en el juego. Están de acuerdo en que las dificultades de comprensión van a

disminuir al emplear la lúdica mediante el juego en las aulas de clase con miras a fortalecer en los alumnos la lectura y la escritura.

El docente debe tener presente que las actividades lúdicas deben convertirse un medio didáctico que contribuya a que el alumno se apropie del proceso de lecto-escritura. Mediante el juego se desarrolló en los alumnos una mayor disposición para trabajar en el aula, se fortalecieron sus habilidades naturales de comprensión, se desarrolló su creatividad que influye en la ampliación de su vocabulario. Otro aspecto relevante es que permitió la participación espontánea en las actividades tanto individuales como grupales.

Cabe acotar que los alumnos manifiestan que existe gran indiferencia por parte de los padres en cuanto a realizar el acompañamiento necesario para que el alumno pueda desarrollar correctamente sus actividades en casa, cuando se relacionen con la lectura-escritura. Este acompañamiento se da en pocos estudiantes mientras que la mayor incidencia se observa en aquellos alumnos que manifiestan un acompañamiento totalmente nulo marcado con la indiferencia. Es necesario que se organicen actividades de lecto-escritural, dirigidas a los alumnos donde se sientan motivados durante las asignaciones que se debe desarrollar en el hogar y conjuntamente padres de familia y docente unan esfuerzos para coadyuvar con la formación integral y en especial la apropiación de la competencia lecto-escritural.

La valoración realizada una vez desarrollado el plan de acción, basado en estrategias lúdicas permitió evaluar el efecto logrado con la gestión y promoción de los procesos de aprendizaje de la competencia lecto – escritura, en los estudiantes de tercer grado. Todo ello se corroboró mediante la aplicación de estrategias lúdicas basadas en el juego. Cabe señalar que se puede transformar la dinámica de las clases diarias dado el interés

manifestado por los alumnos al sentirse estimulados incentivando su participación activa, entusiasta y alegre.

Al validar los alcances y resultados de la aplicación del plan de acción, mediante la encuesta final se verificó que si es posible obtener mejores resultados en la gestión académica, resalta que los alumnos están muy de acuerdo en que las clases sean innovadoras, donde se incorporen estrategias de aprendizaje que les permita comprender las características de un texto, logren narrar un hecho leído, que les permita expresar sus ideas y emociones estableciendo una relación con lo que lee.

Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones

Una vez culminada la investigación referida a evaluar el efecto que tienen las estrategias lúdicas, mediante el juego, en la gestión de la competencia lecto-escritura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi, se presentan las siguientes conclusiones:

La gestión de estas estrategias lúdicas mediadas por el juego en los niños de tercer grado permitió sensibilizar tanto a los docentes como a los estudiantes de la necesidad de realizar un trabajo más activo, dinámico e innovador más acorde a su condición escolar ya que el juego les ayudo a manejar su motivación y a mejorar su condición de aprendizaje lecto escritor los cuales se evidenciaron en la aplicación de las actividades realizadas.

Con respecto al primer objetivo específico, donde se establecen los fundamentos teóricos de la gestión de las estrategias lúdicas, mediante el juego, para el desarrollo de las competencias de lecto-escritura, de los estudiantes de tercer grado de primaria, se puede decir que las estrategias lúdicas facilitan, favorecen el desarrollo de las competencias lectoescriturales porque las actividades desarrolladas le permiten al estudiante afianzar su proceso de lectura y escritura.

Estos referentes dieron luces a la importancia de adaptar las dinámicas de los procesos de formación en el aula a los intereses de los estudiantes, considerando el juego como parte de esas motivaciones intrínsecas que quienes aprenden, poseen para el desarrollo de sus propios aprendizajes, de esta forma, se sustenta la enseñanza de la lecto-escritura considerando motivaciones, entusiasmos, emociones; todas estas, experiencias que los participantes vivencian en su proceso de interacción a través del desarrollo de las actividades propuestas y de esa forma se valore el juego como estrategia que ayude a la adquisición de conocimientos y su comprensión.

En cuanto al segundo objetivo, en el cual permitió identificar las dificultades en el desarrollo de las competencias de lecto-escritura que tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi, se pudo observar que dichas problemáticas existen en dicho recinto educativo ya que, se enumeran una serie de factores que retrasan el proceso de formación: apatía, desmotivación, métodos tradicionales, rigidez en los procesos de enseñanza, desinterés, resistencia al cambio por parte de algunos docentes, la falta de autonomía para leer y escribir de los participantes según el nivel académico en el que se encuentren. También se encontró que los procesos de educación no solo están limitados a las experiencias que ocurren en el aula, también tiene naturaleza multifactorial, ya que, los factores externos también pueden influir de forma negativa en la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes, como los procesos socioeconómicos en el núcleo familiar, intereses personales de cada uno de los participantes y sus motivaciones. Hogares disfuncionales, bajo nivel académico de los padres, bajo nivel económico, apegos, distracción, rebeldía.

En relación al tercer objetivo específico, donde se elaboran y desarrollan estrategias lúdicas que faciliten la gestión de la competencia lecto-escritural en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi, es importante señalar que, independientemente de la estrategia lúdica que se aplique, dar a entender por parte del docente al estudiante las reglas, normas o condiciones por las cuales dichas estrategias se desarrollarán. Tal como se expresó anteriormente, es de vital importancia el uso de las mismas en estos procesos de enseñanza, ya que permite la relación de los conocimientos, previos y adquiridos, como experiencia que enriquezca las relaciones simbólicas de lo que observa el estudiante con lo que está aprendiendo, desarrollando competencias de forma eficaz y altamente significativas, en tal sentido, a

través del juego, no solo se hacen estas reinterpretaciones de la realidad por parte de cada estudiante, sino que también, a través de la interacción y socialización dan sentido a su experiencia educativa.

Considerando el último objetivo específico, donde se declara valorar el efecto logrado con la gestión de las estrategias lúdicas basadas en el juego en la competencia lecto – escritora, en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi, se considera muy importante hacer procesos de análisis y reflexión constantes en las sinergias de trabajo de formación. Es por ello, que la gestión para la aplicación de métodos de trabajo innovadores que ayuden a detectar estos problemas en el aula y que puedan ofrecer resultados positivos en los estudiantes generando conocimiento y a la vez placer en el desarrollo de competencias debe volverse un acto, no solo propicio para las nuevas prácticas educativas, sino también congruente y en permanente cambio, es el caso del juego como estrategia la cual ha influenciado de manera positiva y significativa el proceso lecto escritor generando entusiasmo, curiosidad, expectativa, despertando en él estudiante no solo el interés por conocer sino también, emociones, sentimientos, memoria y significados trascendentes a su realidad.

Recomendaciones

Desde la perspectiva de la investigadora es indispensable solucionar la problemática encontrada durante la investigación y para ello se recomienda lo siguiente:

1. La comunidad académica tiene la delicada responsabilidad de abordar aquellas falencias en la lecto-escritura, evidenciadas en los niños de tercer grado, por medio de aunar esfuerzos, colaboración y participación en actividades que incluyan el juego como estrategia pedagógica para que los niños sientan estímulo durante el proceso de aprendizaje de la competencia lecto-escritural.

2. Se recomienda a los docentes del tercer grado, que continúen incursionando en la incorporación de estrategias lúdica para desarrollar los contenidos programáticos y al mismo tiempo fortalecer y promover procesos de aprendizaje de la competencia lecto-escritora, innovando a través del juego, ya que los alumnos estuvieron dispuestos a recibir las orientaciones de su maestra al desarrollar una clase que despertó en los niños sus expectativas, ayudándoles a progresar en el desarrollo de sus capacidades relacionadas con la lecto- escritura.
3. Los docentes de tercer grado desde su gestión académica deben promover constantemente actividades en donde se incorpore al juego como herramienta pedagógica indispensable para el aprendizaje de la lecto-escritura, de tal manera que le proporcione a los alumnos, placer y deseo para participar, descubrir nuevos escenarios y alternativas de aprendizaje.
4. El docente tiene la responsabilidad de prepararse para enfrentarse a los nuevos tiempos generados por el covid-19, que limitó el proceso de enseñanza y aprendizaje, centrándolo en la virtualidad y la alternancia; por lo tanto, es menester prepararse para ofrecer a los niños posibilidades de aprendizaje de acuerdo a sus necesidades e intereses propios de su edad, para lograr su tención y así contribuir con su proceso de formación, en especial la escritura y lectura.
5. Los cambios inesperados producto del covid-19 afectó también el proceso de desarrollo del proyecto, significó incluso para muchos, el aplazar sus avances investigativos por no contar con las condiciones económicas, físicas, familiares, tecnológicas o de cualquier otra índole
6. Es importante desde el punto de vista de la gestión educativa, las instituciones educativas, asuman el compromiso de avanzar con lineamientos viables en completa

sintonía con lo que en el entorno sociocultural está aconteciendo, de manera que se le pueda dar respuesta efectiva a problemas observados durante la implementación de un programa curricular.

7. De lo anterior se desprende la capacitación e investigación constante de estrategias en el campo lúdico que ayuden a propiciar el crecimiento y desarrollo de competencias en todas las áreas del conocimiento, haciendo de la misma algo integral, contextualizado y altamente significativo para todos los actores del hecho educativo.
8. Por lo tanto, se recomienda actualizar información a través de investigaciones, y diseños de estrategias que den respuesta a posibles problemas en clase de forma eficaz, pertinente y altamente aplicable.
9. Finalmente, se hace pertinente continuar investigando sobre el papel importante que desarrolla el docente como líder, al hacer uso de la gestión de estrategias que mejoren su práctica y transformen los procesos dentro de escenarios educativos.

Referencias

- Aguas, A. G., Fernández, E. G., & Cantillo, P. H. (2013). *Procesos de planeación y organización en la institución educativa técnica industrial Antonio Prieto*. Jornada matinal de la ciudad de Sincelejo en 2011-029. *Revista Pensamiento Gerencial*.
- Agustín Codazzi, Cesar, Colombia - *Genealogía*. (2020, Agosto 22). *FamilySearch Wikien* https://www.familysearch.org/es/wiki/index.php?title=Agust%C3%ADn_Codazzi,_Cesar,_Colombia.
- Albán, U., & Dayana, K. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura*.
- Alcaldía del municipio. Agustín Codazzi Consultado el 1 de mayo de 2015.
- Alvarado, L. y García, M. (2008, diciembre). *Características más relevantes del paradigma sociocrítico*. *Revista universitaria de Investigación*, 2 (9): 187-202
- Ausubel, D. (1996) *Psicología Educativa, un punto de vista. Cognoscitivo*. Editorial Trillas, Segunda Edición. México.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Editorial Trillas. España
- Arias, F. (2006) *El Proyecto de Investigación. Guía para su Elaboración*. Caracas, Venezuela. Consultores Asociados B. L. Servicios Editorial Quinta edición
- Balanta, A., Díaz E y González L. (2015) *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto – escritura*. Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Educación Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de La Lúdica Santiago de Cali
- Balestrinni (2011). *Como Elaborar un Proyecto de Investigación*. Caracas.
- Barbeiro, L. y Brandão, J. A. (2006). *Enseñar y aprender es escribir en la escuela: algunas líneas de investigación*. En Camps, A. (Coord.).

- Bermúdez, L; González, L (2011) *La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones*. QUÓRUM ACADÉMICO Vol. 8, N° 15
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3998947.pdf>
- Borbua Baldiris y Beatriz. Rueda Rojano, Sandra (2019). *Estrategias pedagógicas para fomentar la lectura en estudiantes de quinto grado de la institución educativa fruto de la esperanza* [documento en línea] <https://repositorio.cuc.edu.co>.
- Caballeros Ruiz, M; Sazo, E y Gálvez Sobral, J (2014). *El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala*. Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology, 48(2),212-222. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=284/28437146008>
- Caballero, K., y Zambrano, M. (2015). *La lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la enseñanza de la matemática del tercer año de educación media*. Universidad de Los Andes “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez” Táchira-Venezuela. Artículo científico. Evaluación e Investigación. Núm. 1. Disponible en:
<http://190.168.5.17/bitstream/handle/123456789/42347/reporte4.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Cassasus, J. (2000). *Problemas de la gestión educativa en América Latina (La tensión entre los paradigmas de tipo A y tipo B)*. Congreso Nacional Redue. Investigación Educativa e Información. Santiago de Chile.
- Coronel, D. (2015). *El Juego Lúdico como Estrategia Didáctica para la enseñanza de la Lectura en los niños y las niñas de primer grado*. Tesis Maestría en Desarrollo Curricular. Universidad de Carabobo. Venezuela.
- Caillouis, R. (1977). *Les jeux et les hommes*. Ed. Gallirnard, París. [Documento en línea] disponible: <https://bibliodarq.files.wordpress.com/2014/11/caillouis-r-los-juegos-y->

- los-hombres.pdf <https://bibliodarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>. [Consulta: 2021, febrero, 15].
- Cruz O. (2018). La lúdica como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora. Maestría en Educación – Modalidad en Profundización. Universidad Externado de Colombia.
- Corte Constitucional. (2016) *Constitución Política de Colombia 1991*. [Archivo PDF] <https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>.
- Córdoba, E; Lara, F y García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Díaz, L y Barriga, E (2002) *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. [Archivo PDF] <https://Buo.org.mx/asset/diaz-barriga%2c---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo>
- Fals-Borda, O. y Rodríguez Brandao, C. (1987). *Investigación participativa*, Montevideo: Instituto del Hombre–Ediciones de la Banda Oriental. Gicherman, D. (2016). *Importancia de la lectura*. Caracas, psicopedagogía.com. Artículo.
- Franco Y. (2012) *Bases legales de la investigación*. Tesis de Investigación. [Blog en internet] Venezuela. Disponible en <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/bases-legales-de-la-investigacion.html>. [Consultado 2021, noviembre 30]
- García M, Ibáñez J, Alvira F. (1993) *La encuesta. El análisis de la realidad social. Técnicas de Investigación*. Madrid: Alianza Universidad Textos, p. 141-70.

- García y Rojas (2015). *La enseñanza de la lectura en Colombia: Enfoques pedagógicos, métodos, políticas y textos escolares en las tres últimas décadas del siglo XX*. [Documento en línea] Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5685448> [Consulta: 2021, abril, 29]
- Guerrero, R (2014). *Estrategias lúdicas*. Universidad URBE. [documento en línea]. Disponible: <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/2427>. [Consulta: 2021, enero, 20]
- Guerrero, G. (2017) *Modelo Teórico metodológico de Recreación Comunitaria*. Tesis Doctoral. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P (2006). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill. México.
- Hernández M. (2019). Estrategias pedagógicas para la lecto-escritura. Una mirada desde la inteligencia intrapersonal. Trabajo presentado para optar al grado de Doctor en Ciencias de la Educación en la Universidad Bicentenario de Aragua.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial. Madrid.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115*. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf.
- Montealegre, R y Forero, L (2006). *Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio*. Acta Colombiana de Psicología, 9(1),25-40. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=798/79890103>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013) *Proyecto de Estrategia a Plazo Medio 2014-2021 de la UNESCO* (Documento 37C/4) . París: UNESCO.

- Pérez, V y La Cruz, A. (2014) Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. [Documento en línea] Disponible: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85332835002.pdf>. [Consulta: 2021, abril, 28]
- Piaget, J.(1985). La representación del mundo en el niño. Editorial Morata, Madrid. 1984
- Posada, R. (2014), *La lúdica como estrategia didáctica*. Tesis Doctoral Maestría en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia
- Reyes, T. (2015). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura. Tesis doctoral en la universidad Nacional Abierta.
- Sánchez, M; García, J; Steffens, E y Hernández, H (2019) *Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*. Scielo, vol.30 no.3 https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642019000300277
- Sierra Salcedo, Regla Alicia (2007). *La estrategia pedagógica. Sus predictores de adecuación*. Varona, (45), 16-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3606/360635565004>
- Tamayo y Tamayo (2003). *El proceso de Investigación Científica*. México. Editorial Limusa.
- Teberosky, A (2000) *El Lenguaje escrito y la alfabetización*. [Archivo PDF] <https://academia.edu/39648279/ana-teberosky-el-lenguaje-escrito-y-la-alfabetizacion>
- Thompson García, J.(s/f). *Los principios de ética y biomédica* [en línea]. <http://goo.gl/zHIgYz>.

- Valverde, L. (1993) *Conceptualización del diario de campo*. Revista de Trabajo Social CCSS. V. 18 N° 39
- Vergara Moreno, B y Rodríguez Cordero, M (2017) *Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria* [Tesis de Licenciatura] Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Viveros Andrade, S. M., & Sánchez Arce, L. (2018). *La gestión académica del modelo pedagógico sociocrítico en la institución educativa: rol del docente*. Revista Universidad y Sociedad, 10(5), 424-43
- Vygotsky, L (1972) *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona.
- Vygotski, L.S. (1931/1995 a) *La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito*. Historia del Desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores, Obras Escogidas III, (págs. 183-206). Madrid: Aprendizaje Visor.
- Triminiño, B. y Zayas, Y. (2016). *Estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases*. [Artículo en línea]. <https://www.redalcyc.org>.
- Yábar, I. (2013). *La Gestión Educativa y su relación con la Práctica Docente en la Institución Educativa Privada Santa Isabel de Hungría de la ciudad de Lima - Cercad*. Tesis de grado. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Zubiria, M. (2011). *Teoría de las Seis Lecturas*. <https://www.calameo.com>.

Apéndices

Apéndice A. Instrumento de Observación

Grado: 3ro. N°. de Participantes: 20. Fecha: septiembre 2021

DIARIO DE CAMPO

Con la intención de poner en marcha la ejecución del proyecto y aplicación de instrumentos en la población ya establecida, niños y niñas del grado tercero, entre ocho y diez años de edad, se estableció el aula como escenario apropiado en modelo de alternancia a través de la observación registrada, la aplicación de encuestas y el desarrollo de un plan de actividades mediante el juego pertinentes para lograr los objetivos propuestos. Todo esto ocurre en el marco de la educación presencial en modelo de alternancia, por lo tanto, el grupo de 20 estudiantes recibe sus clases u orientaciones en dos grupos de diez alumnos que asisten a la institución, dos veces a la semana. Cabe anotar que se repite la acción del primer grupo en el Segundo para lograr la totalidad de la población.

Se inicia el 27 de septiembre con observación directa a los estudiantes en clases de lenguaje donde realizan una prueba escrita individual de rutina, en la cual desarrollan el proceso lecto escritor, debían leer un texto y responder algunas preguntas de comprensión. Primeramente se observa la apatía de los niños hacia dicho ejercicio, muy poca motivación a la hora de leer, además de monótona, poco llamativa y rutinaria para los niños, presenta gran dificultad para aquellos que un poseen dificultades en cuanto al reconocimiento, lectura, pronunciación, escritura y entonación de combinaciones (cr, cl, pr, dr, br, bl, pl, gr, gl, fr, fl, tr, tl) lo cual dificulta totalmente su lectura de oraciones completas o pequeños párrafos, además carecen de fluidez algunos deletrean y no muestran entusiasmo hacia la actividad. Otra actividad que se desarrollo fue usar el dictado de un texto corto para poder observar las dificultades en cuanto al dominio de la escritura con oraciones y palabras, esto

reflejo la confusión de sílabas sobre todo en las combinaciones lo que produce en ellos apatía al no tener seguridad en sus escritos y no querer incurrir en error, les genera desmotivación, pena e inseguridad.



Seguido a esto, se dialoga con las cuatro compañeras docentes que antes de la educación en modelo alternancia rotaban en el grado tercero, pero que como medida preventiva se adoptó suspender la rotación y que solo una docente quedara a cargo y desarrollara todos los contenidos, sin embargo, teniendo en cuenta sus experiencias en el grado y la interacción que han tenido con el grupo se les involucra dando explicación y contextualizando acerca del proyecto solicitándoles sus aportes a este a través del desarrollo de una encuesta, que ayudara a identificar esas posibles causas o consecuencias, como también su percepción acerca de las estrategias implementadas para el desarrollo de la competencia lecto escritora en estos estudiantes. De igual forma se les explica que la encuesta es anónima y confidencial. Esta se les entrega el día 30 de septiembre de manera física. También se pone en conocimiento a la directiva acerca del inicio de la aplicación del

proyecto y que se enviara a cada padre de familia explicandole acerca del proyecto para que lean detenidamente el consentimiento y si estan de acuerdo proceder a firmarlo.

Por otro parte dando transcurso al proceso se continúa recogiendo información con una encuesta inicial a los estudiantes con preguntas orientadas a verificar las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente para favorecer la competencia de lecto-escritura, además de conocer su opinión en relación a las actividades en que participa en el entorno escolar y familiar. Esta se realizó los días 5 y 6 de octubre del 2021.





Apéndice B. Encuesta de valoración. Estudiantes

1. Fueron claras las orientaciones dadas por tu docente antes de comenzar las actividades mediante juegos.	MDA	DA	I	MED	ED
2. Te gustan las actividades desarrolladas en la clase donde incorporaron juegos.					
3. Se te hace más fácil entender la escritura y la lectura mediante “el juego de palabras” desarrollado por tu docente.					
4. Los juegos que tu docente implemento en la clase de lengua te permitieron compartir e intercambiar con tus compañeros de clase.					
5. Te gustaría que tus padres participaran en estas actividades novedosas que desarrolla tu docente mediante juegos					
6. Tus compañeros participaron entusiasmados en las actividades de lecto-escritura que tú docente desarrollo mediante el juego “leo y escribo”.					
7. Quisieras que tu docente siguiera desarrollando actividades con juegos en las clases de lengua.					
8. Las actividades relacionadas con el juego “rueda de sorpresas” te permitió entender con facilidad la escritura					
9. Tu docente y compañeros te han motivado a participar de las actividades desarrolladas a través del juego.					
10. Te motiva más leer y escribir cuando lo haces en equipo con las actividades donde se incorpora el juego en el salón de clases.					

Muy de acuerdo: 5

De acuerdo: 4

Indiferente: 3

Desacuerdo: 2

Muy en desacuerdo: 1

Apéndice C. entrevista a docentes

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN GESTIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

CUESTIONARIO PARA EL DOCENTE

Estimado Colega:

Muy respetuosamente me dirijo a Usted con el fin de solicitar su valiosa colaboración en cuanto a responder el instrumento anexo, el cual tiene por finalidad obtener información que permita Valorar las estrategias lúdicas, a través del juego, que favorezca el desempeño de la competencia lecto-escritura de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa.

Por tanto, agradezco la colaboración que tenga a bien prestar pues, sus respuestas confidenciales, serán de gran ayuda para la realización de ésta investigación.

Gracias.

PARTE I

Marcando con una “X”, suministre la información que se le solicita:

- **Título Académico que posee:**

Normalista Superior _____

Licenciado _____

Posgrado _____

PARTE II

N°	Ítem	Siempre 5	Casi siempre 4	Algunas veces 3	Casi nunca 2	Nunca 1
1	En su práctica educativa encuentra que los estudiantes tienen dificultades para identificar, comprender y reproducir los símbolos escritos.					
2	Los estudiantes presentan errores de escritura que afectan a la palabra, y no a su trazado, tales como: Repeticiones: escritura repetida de grafías o letras, sílabas o palabras. Fragmentaciones: separación incorrecta al escribir las palabras. Contaminaciones: unión de dos o más palabras de modo incorrecto.					
3	Los estudiantes presentan trastornos en la escritura tales como: confusión en el uso y correspondencia de los artículos, omisión de los acentos, confusión de letras, palabras unidas					
4	Los estudiantes presentan disposición para realizar ejercicios de escritura					
5	Los estudiantes presentan dificultades en el reconocimiento de sílabas, palabras y oraciones al leer					
6	Los estudiantes presentan dificultades en la pronunciación y entonación al leer					

N°	Ítem	Siempre 5	Casi siempre 4	Algunas veces 3	Casi nunca 2	Nunca 1
7	Emplea estrategias mediante la lúdica preventivas durante la clase regularmente					
8	Conoce los beneficios de la Lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje					
9	Conoce la importancia del juego como estrategia pedagógica					
10	Incorpora estrategias lúdicas basadas en el juego diariamente como alternativa para el desarrollo de las clases					
11	Mediante el juego como estrategia puede contribuir con el aprendizaje de la lectoescritura de sus estudiantes					
12	Combina lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional en sus estrategias pedagógicas en clases					
13	Mediante las estrategias lúdicas basadas en el juego propicia un ambiente adecuado para desarrollar las actividades de lectoescritura					
14	Recibe capacitación sobre la lúdica para desarrollar su práctica pedagógica					
15	Se siente preparado para asumir la lúdica basada en el juego como estrategia pedagógica					

Apéndice D. Encuesta inicial a estudiantes

INSTRUMENTO PARA LOS ESTUDIANTES

La presente encuesta para identificar las dificultades en el desarrollo de las competencias de lecto-escritura que tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Ramón en el municipio de Agustín Codazzi. La misma se construyó a partir del modelo de la escala Likert, y conocer de acuerdo a su opinión si las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente involucran la lúdica a través del juego

En el presente instrumento usted encontrará dieciséis preguntas orientadas a verificar las estrategias pedagógicas utilizadas por el docente para la favorecer la competencia de lecto-escritura, además de conocer su opinión en relación a las actividades en que participas en el entorno escolar y familiar. En cada una de ellas encontrará cinco opciones de respuesta, cada una de ellas tienen un significado. Debe marcar con una “X” la alternativa con la cual te identificas.

Parte I

Edad: _____ sexo: _____

Parte II

Respecto a las estrategias pedagógica para la enseñanza de la lectoescritura, la lúdica mediante el juego, mis compañeros, mi docente y mi entorno en general considero que...					
1= Muy en desacuerdo 2=Desacuerdo 3= Indiferencia 4= De acuerdo 5= Muy de acuerdo					
1. El docente explica las actividades de lecto-escritura que van a desarrollar en clase	1	2	3	4	5
2. Son rutinarias las actividades desarrolladas por el docente respecto a la lectoescritura	1	2	3	4	5
3. Constantemente se me dificulta el entender porque se repiten mucho los ejercicios para memorizarlos	1	2	3	4	5
4. En el aula de clase se promueven actividades lúdicas mediante el juego que ayuden a fortalecer la lectura.	1	2	3	4	5
5. Me siento contento cuando incorporan el juego en alguna actividad escolar tanto en el aula como en la institución educativa	1	2	3	4	5
6. Los padres de familia pocas veces se vinculan a las actividades de lecto-escritura desarrolladas por tu docente.	1	2	3	4	5
7. En los grupos de trabajo en clase participan con entusiasmo todos los compañeros.	1	2	3	4	5
8. En clase aprendemos a relacionarnos al resolver los ejercicios de lectoescritura mediante el juego.	1	2	3	4	5
9. Las estrategias que desarrolla el docente para la formación de la lectoescritura son	1	2	3	4	5

insuficiente y rutinarias para desarrollar.					
10. Recibes atención individualizada cuando no comprendes los ejercicios de lectoescritura.	1	2	3	4	5
11. Se deben incorporar actividades que promuevan el juego durante las estrategias pedagógicas que fomenten la formación de la lectoescritura.	1	2	3	4	5
12. En la institución educativa se promueven el juego como estrategia pedagógica en todas las clases para la formación de la lectoescritura	1	2	3	4	5
13. Se cuenta con recursos como juegos de mesa, cuentos, fábulas, dramatizaciones, juegos cantados, entre otros, en tu aula de clase.	1	2	3	4	5
14. Se incorporan los padres de familia en las actividades relacionadas con la lectoescritura en el aula de clase.	1	2	3	4	5
15. En la casa recibes ayuda por parte de tus padres para desarrollar las actividades de lectoescritura	1	2	3	4	5
16. Tus padres incorporan juegos cuando te apoyan en casa para que tengan facilidad al desarrollar las actividades de lectoescritura.	1	2	3	4	5

Apéndice E. Diario de Campo

NOMBRE DEL JUEGO: Juego de palabras
FECHA: 19/ 20 de octubre 2021
NUMERO DE PARTICIPANTES: 20 niños y niñas
OBJETIVO: Promover un ambiente lúdico donde el niño, lea y escriba de manera ágil y clara que produzca un vocabulario enriquecido en el uso correcto de combinaciones.
RECURSOS: hojas de block impresas, lápiz, borrador,
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: este juego se desarrolla de manera individual, cada niño recibe una planilla impresa que consta de ocho columnas específicas con unas solicitudes: nombre, apellido, fruto, animal, objeto, combinada con r y combinada con l y ocho filas el cual se debe llenar con cada letra correspondiente dadas por la docente quien las lleva en fichas de colores y se selecciona por medio de una bolsa al azar, al nombrar la letra el estudiante debe llenar las filas con cada solicitud es decir si es la letra p debe escribir nombre con p, apellido con p, fruto con p, animal con p un objeto y al final debe escribir una palabra combinando la p con la letra r (pr) y luego con la letra l (pl.). A cada fila se le da un valor de 50 puntos y el que termine de llenar todas las filas de la letra dada grita stop, avisa el grupo que alguien ya termino así un segundo participante y un tercero, hasta ese momento es permitido escribir, el participante que no haya logrado llenar toda la fila la debe completar con cero (0) que automáticamente le resta a la puntuación. Y así hasta agotar todas las letras y llenar la planilla, finalmente se suman los puntajes en un puntaje total final. Para corroborar ese puntaje el participante debe leer en voz alta cada fila en el orden estipulado por la docente.

pudo trabajar todas las combinaciones en un solo ejercicio, ya que se identificó como una dificultad y que se debe fortalecer para mejorar lectura y escritura. Generó competitividad, despertó el interés y las habilidades escriturales, al final se asignó puntuación, lo que logro crear expectativas hacia una nueva partida para lograr mejorar dicho puntaje. Algo que se resalta de la primera actividad es el compañerismo, la empatía y la actitud que se presentó en el desarrollo de este, cuando sorpresivamente los niños que poseen más habilidad escritora se acercaron a ayudar a los compañeros que tienen menos habilidad, lo hicieron de manera espontánea decidiendo que se podía ayudar al otro en el juego. Para finalizar cada estudiante en orden daba lectura a las palabras que había escrito en cada casilla así puede ser corregido por sus compañeros y docente si presenta algún error de escritura, las letras trabajadas fueron la p,t,g,d,f,c,a,b, con estas debían pensar y escribir en su respectiva casilla, un nombre, apellido, fruto, animal, objeto, y una palabra combinándola con r y otra con l así al terminar las casillas debía levantar la mano y gritar stop lo cual ponía en aviso al resto del grupo ya que a los tres stop terminaba la partida y seguían con la próxima letra.







NOMBRE DEL JUEGO: Leo y escribo
FECHA: 21, 22 de octubre de 2021
NUMERO DE PARTICIPANTES: 20 niños y niñas
OBJETIVO: motivar al estudiante a la realización de la lectura, favoreciendo su fluidez, entonación y comprensión de manera compartida, así como la escritura y creación de oraciones a partir de una imagen.
RECURSOS: un dado grande, marcadores, fichas impresas de colores, tablero
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: para esta actividad se divide el salón en dos grupos se realiza en equipos consiste en que cada participante por turnos lanza El dado, la regla dice que si cae número par el participante debe leer en este caso la docente le muestra láminas de colores escoge una y realiza la lectura en voz alta, el resto de los participantes escuchan atentos pues al final parafrasean la lectura escuchada durante todo el juego.

Si al lanzar el dado cae un número impar entonces el participante escoge una ficha que tiene una imagen de la cual debe escribir su nombre. A medida que avanza el juego se le agrega algo de complejidad ya debe escribir frases u oraciones con la imagen presentada.

Se asignan puntos por las palabras bien escritas y oraciones sin errores de ortografía, al final el equipo escoge un representante que debe parafrasear el texto leído.



ACTIVIDAD 2. 21/ 22 octubre de 2021 **LEO Y ESCRIBO** esta actividad se desarrolló en equipos, utilizamos un dado gigante el cual se lanzaba y al caer un número par los niños deben leer frases diseñadas en fichas de colores y si el número era impar el estudiante debe escribir el nombre de imágenes diseñadas también en fichas de colores, las frases y las imágenes todas hacen uso de las combinaciones y llega un momento en que el

juego, ya no se escriben palabras sino oraciones con una imagen y así se le va agregando un grado de complejidad, fue exitoso los niños participaron muy motivados, se asignaron puntos por equipos, genero emociones de alegría, compañerismo, expectativa, asertividad, elocuencia, creatividad y mucho aprendizaje. cuando el participante realiza bien la lectura se agrega un punto al equipo ahí no hubo ayuda, cada niño se defendió pero al momento de escribir oraciones en grupo se reunían y juntos creaban la oración para que el compañero que debía hacerla la escribiera y se fijaban bien que estuviera escrita de manera correcta, sin embargo s hubo errores de ortografía y uso de las combinaciones en la escritura, lo curioso es que si alguien del otro equipo se daba cuenta no se corregía sino hasta el final cuando se definía la puntuación, claro está ya luego de haber escrito no había chance de corregir para eso de permitía ayuda y se daba el tiempo prudente.





NOMBRE DEL JUEGO: Rueda de sorpresas
FECHA: 25, 26 de octubre de 2021
NUMERO DE PARTICIPANTES : 20 niños y niñas
OBJETIVO: favorecer el manejo de sonidos empleados en la lectura y escritura de palabras con letras dadas, con sonido y entonación parecidos.
RECURSOS: ruleta, marcadores, tablero

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: se juega en equipos cada participante debe girar la rueda la cual consta de una serie de sorpresas, en ocasiones marca puntos dobles, seda el turno, vuelve a girar y punto para el equipo contrario lo que hace emocionante para los chicos que también encuentran letras como: Y, LL, V, y B acompañadas de los sonidos GE, GI y GUE, GUI. Cada giro representa una oportunidad de conseguir puntos. Si la flecha indica alguna letra o sonido el participante debe escribir palabras con ella, al igual que con los sonidos. La cantidad de palabras puede variar y el tiempo para escribirlas también.

Pueden ser la cantidad que alcance a escribir hasta que el equipo contrario cuente hasta 10, solo dan puntos las palabras bien escritas y no se puede repetir palabras.

ACTIVIDAD 3 25/26 de octubre de 2021 se desarrolló en equipos la **RUEDA DE SORPRESAS**, para esta actividad se diseñó una ruleta, que debían girar por participante y cumplir con la tarea para generar puntos en equipo, fue muy divertido y competitivo ya que en esta aparecía, lectura y escritura de frases con y, ll, v, b, ge, gi, gue, gui y debían escribir en forma correcta para poder generar punto, además lo más emocionante fue que hubo casillas con seda el turno, punto para el otro equipo, puntos dobles y vuelve a girar, se generó competencia sana, emociones, expresiones, entusiasmo y trabajo colaborativo al final los compañeros de equipos construían entre todos las frases u oraciones, leían para pronunciar bien y se corregían la ortografía. Genero liderazgo, trabajo colaborativo y aprendizaje significativo.



Anotaciones importantes

- Las sesiones o actividades tuvieron un tiempo de duración no mayor a 40 minutos.
- Por motivos de pandemia la institución no exige el uso obligatorio del uniforme ya que por múltiples razones a estas alturas del año los niños no tienen y sus papitos no ameritan el gasto sino para el próximo año.
- Se escogió trabajar estas temáticas ya vistas por razones de que por efectos de la pandemia y durante el trabajo en casa, los niños presentan falencias generadas en grado segundo, sin embargo, estas actividades se pueden adaptar a muchas temáticas e incluso a otras áreas de conocimiento.

- Todos los materiales implementados para la ejecución de la estrategia fueron diseñados por la docente en su totalidad.