



Formando líderes para la construcción
de un nuevo país en paz

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DEL COLEGIO POLICARPA SALAVARRIETA

Informe de Práctica

San José de Cúcuta, Abril 2022



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA FOMENTAR EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS
ESTUDIANTES DE 2º GRADO DEL COLEGIO POLICARPA SALAVARRIETA**

YEINY CAROLINA HERNÁNDEZ VALENZUELA

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
SAN JOSÉ DE CÚCUTA**

2022



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FOMENTAR EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS
ESTUDIANTES DE 2º GRADO DEL COLEGIO POLICARPA SALAVARRIETA**

AUTORA

YEINY CAROLINA HERNÁNDEZ VALENZUELA

TUTORA

Mgs. MAYERLY SANABRIA SÁNCHEZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2022



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona

RESUMEN

El objetivo de la siguiente investigación, fue proponer el juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo de la lecto-escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en el municipio de Villa del Rosario, Departamento Norte de Santander. La metodología se enmarcó dentro del paradigma de investigación cualitativo-descriptivo, con el método de Investigación Acción Pedagógica, la cual permitió mediante el desarrollo de las fases de deconstrucción, reconstrucción y evaluación aplicar la propuesta titulada: Jugando aprendo y mejoro el proceso de lecto-escritura de manera significativa, fundamentada en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y del aprendizaje significativo de Ausubel; teniendo en cuenta además los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) los cuales guardan coherencia con los lineamientos curriculares y los Estándares Básicos de Competencias, y que además hacen referencia a las necesidades comunicativas de los estudiantes. Para ello, se diseñaron y aplicaron actividades basadas en seis juegos: silla musical, ruleta de palabras, el secreto escondido, rompecabezas de palabras, cuenta cuentos y un adelanto para crecer, teniendo en cuenta tres categorías de análisis: nivel presilábico, silábico y alfabético que se asemejan tanto en la lectura como en la escritura. Dentro de los resultados se halló, que el uso de estrategias pedagógicas basadas en los juegos aplicados, se consideraron una herramienta que permitió desarrollar habilidades y capacidades para interpretar el significado de una palabra o un texto escrito, clasificar las palabras en sílabas, y formar las palabras completas y adquirir la capacidad de escribirlas.

Palabras claves: Lecto escritura, el juego, estrategias pedagógicas.

ABSTRACT

The aim of the following research was to propose the game as a pedagogical strategy to promote meaningful learning of reading and writing in second grade students of the Policarpa Salavarrieta Educational Institution, located in the municipality of Villa del Rosario, Department of Norte de Santander. The methodology was framed within the paradigm of qualitative-descriptive research, with the method of Pedagogical Action Research, which allowed through the development of the phases of deconstruction, reconstruction and evaluation to apply the proposal entitled: Playing I learn and improve the process of reading and writing in a meaningful way, based on the theory of cognitive development of Piaget and meaningful learning of Ausubel; also taking into account the Basic Learning Rights (DBA) which are consistent with the curricular guidelines and the Basic Standards of Competences, and also refer to the communicative needs of students. To this end, activities were designed and applied based on six games: musical chair, word roulette, the hidden secret, word puzzles, storytelling, and a preview to grow, taking into account three categories of analysis: pre-syllabic, syllabic and alphabetic level, which are similar in both reading and writing. Among the results, it was found that the use of pedagogical strategies based on the games applied were considered a tool that allowed the development of skills and abilities to interpret the meaning of a word or a written text, classify words into syllables, and form complete words and acquire the ability to write them.

Keywords: Reading and writing, play, pedagogical strategies.

Índice

	Pág.
Introducción	11
Capítulo I	14
Problemática	14
Planteamiento del problema	14
Objetivos de la Investigación	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Justificación	18
Delimitación	20
Capítulo II	21
Marco teórico	21
Antecedentes	21
A nivel internacional	21
A nivel nacional	24
A nivel local	27
Marco Teórico	28
Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional	29
Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)	30
Aprendizaje Significativo	32
La Lecto escritura	32

El juego	36
Marco Conceptual	40
Bases Legales	41
Propuesta: “Jugando aprendo y mejoro el proceso de lecto-escritura de manera significativa”	43
Presentación	43
Fundamentación teórica de la propuesta	44
Plan de Acción	46
Capítulo III	53
Marco metodológico	53
Enfoque Epistemológico	53
Método de Investigación	54
Escenario de investigación	56
Informantes claves	57
Técnicas de recolección de datos	57
Procedimiento de análisis de los datos	58
Cronograma	60
Capítulo IV	62
Análisis y discusión de los datos	62
Análisis de los Datos	62
Hallazgos	73
Capítulo V	75
Conclusiones	75
Referencias bibliográficas	77

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Plan de acción	50
Tabla 2. Codificación y categorización de los datos	60
Tabla 3. Cronograma	61
Tabla 4. Matriz de análisis: Entrevista 1	63
Tabla 5. Matriz de análisis: Entrevista 2	65
Tabla 6. Matriz de análisis: Entrevista 3	67
Tabla 7. Matriz de análisis: Entrevista 4	69
Tabla 8. Matriz de análisis: Entrevista 5	70
Tabla 9. Matriz de análisis: Entrevista 6	72

Introducción

La presente investigación, se refiere al tema de la lectoescritura que se puede definir como los procesos donde se van relacionando las imágenes y los objetos con el texto dándole el significado que corresponde a la palabra escrita. Por ello, se considera un juego psicolingüístico de adivinanzas, donde el sujeto predice o anticipa el significado de lo que lee, mediante el uso de códigos que se encuentran en los sistemas grafo-fonológicos, sintácticos y semánticos, de los cuales hace referencia al lenguaje escrito y ello se desarrolla a través de los niveles de la lectoescritura.

Los niveles de lectoescritura, se asemejan tanto los de lectura como escritura, por tanto se considera necesario identificar y evaluar el nivel presilábico, silábico y alfabético; cuyas causas están representadas en leer de manera lenta e imprecisa, dificultad para decodificar un texto leído saltarse letras al escribir, no asocian lo que se les lee con el título, ni los personajes; donde en el primer nivel el niño y niña debe desarrollar la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto escrito; en el segundo nivel solo aprende a clasificar las palabras en sílabas, hasta el punto de tratar de escribir sílabas concretas de lo que deduce; y en el tercer nivel es cuando el niño ya aprende a relacionar el sonido con las letras para formar las palabras completas y adquirir la capacidad de escribirlas.

Por ende, desde las prácticas pedagógicas surge el interés de buscar las estrategias pedagógicas adecuadas para desarrollar en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en el municipio de Villa del Rosario, Departamento Norte de Santander, la propuesta titulada: Jugando aprendo y mejoro el proceso de lecto-escritura de manera significativa, basada en las teorías del desarrollo cognitivo de Piaget y

del aprendizaje significativo de Ausubel; teniendo en cuenta además los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) los cuales guardan coherencia con los lineamientos curriculares y los Estándares Básicos de Competencias, y que además hacen referencia a las necesidades comunicativas de los estudiantes.

Con respecto a los objetivos, el general fue proponer el juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo de la lecto-escritura, con la selección de seis (6), de treinta (3) estudiantes que conforman el grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, los cuales por observación directa se evidenció que eran los que más presentaban dificultades de lecto escritura.

Para desarrollar la propuesta, se estructuró en seis capítulos, tal como se describen a continuación: En el Capítulo 1, se hace una descripción del problema; seguido de la formulación con el planteamiento de la pregunta problematizadora para la determinación de las causas y consecuencias que motivan la investigación, tanto la principal, como las de carácter subordinado. También se formulan debidamente los objetivos, tanto el general como los específicos, y la justificación que relaciona la importancia de la propuesta de investigación.

En el Capítulo 2, se desarrolló el Marco Referencial, donde se presentan los antecedentes con base en las investigaciones a nivel internacional, nacional y regional, que sirvieron como apoyo para dar lugar a una adecuada comprensión del problema de investigación. También se evidencia el marco teórico necesario, propuesto por varios autores, donde se explica de forma detallada, las diferentes teorías que fundamentan el proceso de lecto escritura y los niveles, además del juego con su origen y una experiencia basada en María Montessori, quien hace alusión a la aplicación de estrategias pedagógicas adecuadas.

En el Capítulo 3, se describe la Metodología, con un tipo de Investigación Acción Pedagógica, y un enfoque cualitativo, a fin de dar lugar a la descripción que ayuda a reconocer las categorías de análisis, los informantes claves, las técnicas e instrumentos para la recolección de la información y las fases de desarrollo basadas en la deconstrucción, reconstrucción y evaluación desde la perspectiva de Restrepo (2004), quién argumenta que se inicia con la crítica del docente a la propia práctica mediante una reflexión profunda sobre su quehacer pedagógico, así como sobre las teorías que orientan dicho actuar y sobre la situación que viven los estudiantes en el aula.

En el Capítulo 4, se presentan los Resultados de la investigación, donde se realiza el análisis de las entrevistas aplicadas a cada uno de los seis informantes claves identificados cada uno con un código y determinando las categorías de dicho análisis, las cuales con sus respuestas lograron probar la aplicación de cada una de las actividades diseñadas en el plan de acción y su correspondiente evaluación, demostrando que fueron apropiados los seis (6) juegos, porque además de sentirse los niños y niñas muy satisfechos reseñando que les gustó mucho, permitieron finalmente superar las dificultades halladas inicialmente en los procesos de lecto escritura.

En el Capítulo 5, se desarrollan las conclusiones, las cuales hacen referencia a los hallazgos y resultados derivados de lo que fue todo el proceso de análisis y comparación con los fundamentos teóricos, así como la información recabada en el desarrollo de la investigación, lo cual fue primordial para responder a la pregunta formulada como problema en el cumplimiento de los objetivos específicos planteados.

Y finalmente, se relacionan la bibliografía que referencia cada una de las citas expuestas en el desarrollo de la investigación.

Capítulo I

Problemática

Planteamiento del problema

La lecto-escritura es un proceso que está directamente relacionado con la comprensión de textos, lo que implica tener la capacidad de entender lo que se lee. Es importante que dichos procesos se inicien desde las primeras etapas escolares y que se vaya intensificando a medida que avanzan en los demás grados; de esta manera, se desarrollan las capacidades y habilidades de razonamiento, para finalmente poder interpretar los mensajes de los textos leídos de manera eficiente.

En este sentido, el problema del aprendizaje de la lecto-escritura es una de las dificultades más vistas a nivel mundial, porque en lo que refiere a las pruebas PISA de acuerdo a la OCDE (2021); la mayoría de países dentro de los que también se incluye a Colombia, continúan teniendo resultados mínimos en lectura, viéndose reflejado el bajo rendimiento desde los primeros niveles académicos, porque los estudiantes no tienen hábitos lectores, por tanto, no comprenden los textos leídos; al igual no sienten motivación e interés por la lectura.

De esta manera, el problema de aprendizaje de la lecto-escritura ocurre en todos los ámbitos, tanto internacional como nacional; generalmente, por las deficientes prácticas pedagógicas de los docentes, que aún en la actualidad continúan con modelos tradicionalistas, sin aplicar estrategias lúdico pedagógicas como el juego; que en los primeros niveles escolares, faculta a los niños con capacidades y habilidades para indagar y percibir lo que está a su alrededor, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad; hechos que si no se

trabajan de la manera apropiada repercuten en el rendimiento académico de los estudiantes y por ende en la deficiente calidad de la educación de las instituciones educativas.

Razón por la cual, se presume que la inteligencia lingüística no se refiere solamente a esa capacidad que tienen las personas para dar lugar a un proceso de comunicación oral; sino que toma en cuenta también, las habilidades y capacidades con las que cuentan los individuos para dar lugar a la comunicación oral y escrita, siendo estas las que finalmente sirven para resolver problemas de la cotidianidad.

De hecho, a nivel local no es ajeno este problema, ya que de acuerdo a los resultados de la prueba ICFES Saber Pro para el grado 3° año 2019, según un análisis realizado por la Secretaría de Educación de Norte de Santander, se evidenciaron resultados en el área de lengua castellana deficientes y mínimos. Estos alarmantes resultados, se unen a la preocupación de docentes, instituciones educativas y entes gubernamentales, que tratan de generar estrategias y políticas que brindan a los estudiantes la posibilidad de adquirir competencias básicas que favorecen la formación académica e inciden positivamente en su entorno familiar y social.

Por otra parte, la comunidad de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en el barrio Bellavista del municipio de Villa del Rosario, no es indiferente a esta preocupación, siendo el deficiente desarrollo de los procesos lecto-escritores en los estudiantes del grado segundo, que a pesar, que desde el Ministerio de Educación Nacional se ha planteado como una prioridad mejorar estas competencias, los rendimientos académicos y los resultados de pruebas externas se observan que no son nada alentadores (MEN, 2017).

Así mismo, mediante la observación directa en la práctica docente, se evidenció que los niños de segundo grado de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, presentan bajo rendimiento, y que además, muestran dificultades en cuanto a concentración, problemas de

memoria y no asocian lo que se les lee con el título, ni los personajes; además a ello se le suma, que dicho proceso es poco divertido y nada significativo, debido precisamente a las pocas estrategias utilizadas por algunos docentes, cuya aplicación persiste sin aplicar estrategias didácticas, incluyendo juegos tradicionales, debido a que además, la institución educativa presenta problemas de equipamiento (internet) e infraestructura (equipos tecnológicos).

Es decir, que se le debe cambiar de metodología, dando prioridad al problema lecto-escritura en los programas educativos, atendiendo a lo que manifiesta el Ministerio de Educación Nacional (2017), que se requiere formar ciudadanos con competencias particulares, que fomenten un pensamiento con altas capacidades y habilidades críticas, reflexivas, analíticas y ecológicas, puesto que un mundo globalizado y en constante evolución, se le debe conceder al estudiante, la posibilidad de emplear herramientas e instrumentos, que les permitan una mejor comprensión de las competencias deficientes.

Frente a ello, el juego se convierte en una herramienta que involucra actividades de lectura y escritura, motivando a los educadores a disponer nuevas metodologías de aprendizaje en el aula, sin dejar de un lado los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para el grado segundo en la competencia Lengua Castellana, lo que hace que el docente innove en sus prácticas pedagógicas, aplicando herramientas que motiven al estudiantes en este caso la lecto-escritura (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p.8). De esta forma, se lograría que los niños y niñas se sientan motivados y con un gran interés con el juego, el cual es un mecanismo connatural excelente para transfigurar el sistema educativo.

Más aún, cuando no se logra generar el desarrollo progresivo en los niños y niñas, se presentan dificultades, las cuales deben ser identificadas y conocer cuál es el nivel de competencia que hace más incomprensible este proceso, teniendo en cuenta que incluye el

desarrollo cognitivo, socioemocional, motriz y lingüístico como una evolución que se va dando a medida que existe una influencia recíproca entre lo que se lee y lo que se escribe. En otras palabras, cuando estas competencias no se desarrollan eficientemente en alguno de los procesos mencionados, se convierten en un problema visto además a nivel mundial, y que en la actualidad se ve reflejado en todos los niveles de estudios, desde básica primaria hasta los estudios superiores.

Formulación del Problema

¿De qué manera el juego como estrategia pedagógica fomenta el aprendizaje significativo de la lecto-escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer el juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo de la lecto-escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta.

Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias pedagógicas que son utilizadas en el desarrollo de la lecto-escritura y su apropiación por los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta.

- Diseñar estrategias pedagógicas mediante el juego que aporten al aprendizaje significativo de la lecto-escritura en los estudiantes del grado segundo.
- Implementar las estrategias pedagógicas con el juego motivando el aprendizaje significativo de la lectoescritura.
- Evaluar el impacto alcanzado para el aprendizaje significativo de la lecto-escritura.

Justificación

La lecto-escritura, es considerada como una herramienta o instrumento de los procesos de enseñanza y aprendizaje, que transversaliza y abarca todas las áreas que pertenecen al conocimiento, al igual que el desarrollo de las habilidades de comunicación necesarias para propiciar una mejor lectura, comprensión, y escritura; que, a su vez, permiten en los niños y niñas promover sus capacidades para escuchar, hablar y expresarse de manera correcta. Así mismo, proporcionan una mejor orientación hacia lo que es el desarrollo y manejo de las capacidades de comprensión, permitiendo una mejor interacción con la sociedad, y por ende un mayor grado de participación en lo que respecta a la transformación y evolución del mundo.

Por todas estas razones, y las descritas en el planteamiento del problema, se considera importante desarrollar la presente propuesta, porque se requiere una mejora del aprendizaje significativo de la lecto-escritura, siendo pertinente en primer lugar que el docente se fundamente en una visión con mayor énfasis formativo, partiendo de lo establecido por el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la institución educativa, y las dimensiones que emana el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en el marco de la Ley de Desarrollo Integral, en este caso con los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para el grado segundo, donde el niño y niña con estrategias que incluyan el juego sea capaz de:

Leer en voz alta, con fluidez; reconocer que una misma consonante al unirse con una vocal tiene sonidos distintos o que distintas letras tienen sonidos similares; leer y escribir correctamente palabras que contienen sílabas con representación sonora única; reconocer que las palabras están compuestas por sílabas; identificar palabras de la misma familia; reconocer que son antónimos y sinónimos y los usa en textos orales y escritos; y lee y explica el mensaje principal de un texto escrito o un gráfico. (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 2015, p.13).

De este modo, se puede generar una detección más acentuada de lo que representan las necesidades de transformación, en cuanto a propiciar la formación de niños y niñas más competentes y con mayor nivel de desempeño en cualquier área de su vida, ya sea personal, académico, cultural, entre otros; con el propósito de alcanzar un mayor nivel de coherencia, de acuerdo a lo que proponen las políticas institucionales, puesto que, ofrecer una educación de alta calidad, supone la posibilidad y necesidad de llevar a cabo el desarrollo de diversos procesos de transformación, que se fundamenten en la innovación, dando lugar a un aprendizaje significativo de la lecto-escritura, que a su vez permita a los niños y niñas desarrollar mejores habilidades de carácter lingüístico y capacidades creativas, con las debidas alternativas de solución a los problemas que hacen parte de su cotidianidad.

Por ello, se propone la aplicación del juego como estrategia pedagógica, necesario en los estudiantes para evolucionar cronológicamente dentro del proceso de formación, y así desarrollar un mejor nivel de competencias, requeridos para enfrentar cualquier escenario, reto o desafío, así como lograr una mejoría de los procesos de comunicación y relaciones con los semejantes. Con respecto a ello, se considera que se promueve una mejor enseñanza y estimula el aprendizaje significativo de la lecto-escritura, en concordancia con los desafíos que supone la sociedad

actual.

Delimitación

La presente propuesta, se desarrolla con base en la línea de investigación del programa de licenciatura en pedagogía infantil de Infancia y Educación, correspondiente al Programa de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en la carrera 8 No. 3- 66 del barrio Bellavista de Villa del Rosario, con los estudiantes del grado segundo, iniciando su ejecución desde el primer encuentro de investigación en marzo del 2021 – 2 y finalizando, en la segunda semana del mes de junio del año 2022; teniendo como base para su estructuración el protocolo Investigación – Acción – Participación (IAP) 2022-1, el cual reseña la organización del contexto por capítulos, que permite relacionar información precisa teniendo como guía los estudios previos a nivel internacional, nacional y local.

De hecho, los ejes que fundamentan el marco teórico de la presente investigación, permiten tener una comprensión más clara del problema planteado, y aplicar estrategias a través del juego, teniendo en cuenta las dos categorías de análisis: El juego como estrategia pedagógica de acuerdo a los argumentos que expone Vergara y Rodríguez (2017) quienes citan a Cagigal y Zapata como unos de los autores que determinan que dicho juego es un elemento imprescindible en el proceso escolar, por ello se analizan las subcategorías que estos mismos autores refieren sobre el juego reglado y no reglado; y la lectoescritura según Ferreiro y Teberosky (1979), resaltando las habilidades y capacidades que se adquieren y van madurando a través de los niveles escolares para leer y escribir adecuadamente, para el cual se toma en cuenta la subcategoría de los niveles tanto de lectura como de escritura expuestos por estos mismos autores, que incluyen el análisis de la codificación, descodificación e interpretación de contenidos textuales.

Capítulo II

Marco teórico

Antecedentes

A continuación, se presentan los estudios más recientes y que de alguna manera fueron seleccionadas por su semejanza con el juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo de la Lecto-Escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, teniendo en cuenta además dentro de la metodología, que el abordaje fuera cualitativo. Así mismo, para una mejor organización, dichos estudios se relacionan a nivel internacional, nacional y local.

A nivel internacional

Respecto a la unidad de análisis: aprendizaje significativo de la Lecto-escritura, se encontraron dos investigaciones, la primera es una investigación de pregrado presentada en el diplomado de educación psicopedagógica para el nivel inicial, primaria y secundaria, publicada por Céspedes (2021) en la Universidad Mayor de San Simón de Bolivia, titulado: **“Programa de intervención psicopedagógica en dificultades de aprendizaje de la lecto- escritura para los niveles 3° y 4° de primaria de la unidad educativa “Paucarpata” de la ciudad de Cochabamba”**, donde el objetivo fue dar respuesta a problemas que presentan los niños de tercero y cuarto de primaria. Para su desarrollo, la metodología aborda un estudio descriptivo, con un enfoque cualitativo, haciendo uso de las técnicas para la recolección de la información de la revisión bibliográfica y la investigación-acción, con la participación de 28 niños en total de los dos grados. Dentro de los resultados e halló que la mayoría de niños y niñas presentan

rendimientos bajos por causa de las metodologías tradicionales que aún son utilizadas para la enseñanza. Finalmente, se concluye que el diseño de estrategias de enseñanza con recursos didácticos para el aprendizaje significativo de los estudiantes, mejoró notablemente dicho aprendizaje viéndose reflejado en un mejor rendimiento de los estudiantes.

La contribución para la actual investigación está representada en el marco teórico, el cual especifica referentes acerca del el aprendizaje significativo y los procesos de lecto-escritura, y el diseño de estrategias que los constituyó un programa de Intervención psicopedagógica cuyas acciones fueron: diseño de estrategias de enseñanza con recursos didácticos para el aprendizaje significativo de los estudiantes y talleres dirigidos a los maestros sobre estrategias de enseñanza de lecto- escritura.

Una segunda investigación, fue la publicada el estudio de pregrado para optar al título de Licenciatura en Educación, Nivel Inicial de Universidad de Piura, en Quevedo-Los Ríos – Ecuador, elaborado por Molina (2019), , titulada: **“Las habilidades de la lecto-escritura en el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa “Ecuador”**”; cuyo objetivo fue identificar las dimensiones que se debían analizar desde la variable del aprendizaje significativo en los procesos de lecto-escritura. Presenta una metodología descriptiva con un paradigma cualitativo. Los resultados muestran la importancia de las capacidades conceptuales, procedimentales y actitudinales, concluyendo finalmente que las deficientes estratégicas utilizadas por parte del docente para las prácticas pedagógicas, ocurren porque no tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes, ni de la institución educativa. Por consiguiente, la actual investigación se denota que el docente no realiza ninguna innovación en todo lo referente a la incidencia del aprendizaje, por tanto, no existe ninguna

interdisciplinariedad desde la propuesta pedagógica lo que hace a la vez que no hallan procesos creativos de formación.

Sin embargo, el aporte de esta investigación se toma con los conceptos y teorías, en cuanto a lo que tiene que ver con la lecto-escritura y el aprendizaje significativo; al igual que las dimensiones que ayudan a su correspondiente análisis, los cuales sirvieron de guía para el desarrollo del actual estudio.

Respecto al juego como estrategia pedagógica, se halló el proyecto de especialización elaborado por Tuni & Ccayahuallpa (2017) en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa- Perú, titulado: **“El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584-Marangani, Canchis-Cusco”**. El objetivo corresponde a fortalecer el aprendizaje significativo en la lecto-escritura con el juego libre, teniendo en cuenta que este influye en el aprendizaje de las competencias básicas; por ello, para su desarrollo se destaca el enfoque cualitativo con la investigación-acción, utilizando como instrumentos la encuesta estructurada aplicada a 21 niños y niñas de cinco años de edad.

Como resultado se logró demostrar que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes. Finalmente, se concluye que el juego aplicado de manera apropiada desde la primera infancia ayuda a la formación integral del niño, sobre todo el juego libre cuando se ejecuta de manera constante beneficia el desarrollo psicológico, afectivo y biológico de los niños y niñas.

Uno de los aportes interesantes de esta investigación, es la metodología interdisciplinaria utilizada por el docente para aplicar el juego libre, el cual lo llevó a cabo en las cuatro áreas del saber más importantes: matemáticas, lengua castellana, sociales y ciencias naturales; potenciando

finalmente los niveles de comunicación oral y escrita de los educandos. Se demostró, que se pueden mejorar las capacidades y habilidades sociales, y que se aprende mejor jugando.

A nivel nacional

A nivel nacional, teniendo en cuenta el tema del aprendizaje significativo de la Lecto-escritura, se hallaron dos investigaciones; la primera una investigación de pregrado presentada en la Universidad Nacional A Distancia en Malambo – Atlántico, desarrollada por Jaspi (2021) en el diplomado de profundización: Práctica e Investigación Pedagógica, titulado: **“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en el proceso de lectoescritura en el Colegio Alegre Juventud de Malambo- Atlántico”**, teniendo como propósito fortalecer las capacidades comunicativas que los niños ya tenían, mediante actividades orientadas por el docente y apoyadas en la secuencia didáctica, cuya metodología aborda un tipo de investigación cualitativa con un enfoque constructivista. Los resultados muestran, que el diagnóstico se llevó a cabo mediante tres tipos de diálogo con los estudiantes: el reflexivo, organizacional y el de experiencias vividas, logrando identificar que los estudiantes presentaban mayores deficiencias de habilidades comunicativas. Para finalizar, se concluye que los resultados de la aplicación de las estrategias, se vio reflejada en el buen rendimiento académico de los estudiantes y la motivación e interés por los procesos lectores, los cuales tienen estrecha relación con la actual investigación, ya que contribuye a guiar todo lo referente a dicho proceso de lecto-escritura mediante el aprendizaje significativo, junto con las concepciones del tema, importante para saber la forma adecuada de desarrollar en los estudiantes las habilidades, capacidades y actitudes, ya que permiten el desarrollo integral en los procesos de formación.

La segunda investigación, fue una tesis de maestría elaborada por Barrios y Bent (2018) en la Universidad de la Costa, en San Andrés y Providencia Isla, titulada: **“Estrategias para el**

fortalecimiento de la lectoescritura en pro del mejoramiento de la calidad educativa en instituciones educativas de Providencia, Isla”; cuyo objetivo fue determinar las estrategias que fortalecieran dicho proceso de lectoescritura en los estudiantes del grado 4° y por ende mejorara la calidad de la educación. Para ello, se tuvo en cuenta una metodología de tipo cualitativa y una investigación-Acción, la que permitió identificar que los estudiantes presentaban bajo rendimiento académico como efecto del deficiente proceso de enseñanza-aprendizaje en lo que respecta a la lecto-escritura. Razón por la cual se aplicaron estrategias que contenían con acciones con procesos cognitivos de aprendizaje significativo, las cuales sirven de orientación para el marco teórico en cuanto a los factores que intervienen en la problemática planteada.

Por otra parte, en cuanto al tema del juego como estrategia pedagógica, se hallaron dos investigaciones; la primera un estudio elaborado por: Londoño, Pérez y Valerio (2018) para optar al título de Licenciados en Educación Preescolar en la Universidad Santo Tomas de la ciudad de Cauca- Sucre, titulada: **“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución Educativa John F. Kennedy”**, cuyo objetivo fue aplicar estrategias pedagógicas que incluyeran el juego para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los niños y niñas de preescolar de la institución educativa John F. Kennedy. La metodología, presenta un enfoque cualitativo, con un tipo de investigación descriptivo, cuyos métodos abordan la investigación-acción que incluyen la observación directa, una entrevista con 10 preguntas abiertas aplicada al docente titular y una encuesta estructurada con 10 preguntas, aplicada a 25 niños y niñas del grado de preescolar. Los resultados identificaron, la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas que incluyeran el juego; concluyendo que el diseño de la propuesta con siete talleres que incorporaban juegos, al ser aplicados los estudiantes se sintieron motivados y reforzaron el

aprendizaje significativo. Ello permite, observar que jugando de manera pedagógica se logra aprender de manera más fácil y satisfactoriamente, demostrando que el juego como estrategia pedagógica si fortalece el aprendizaje significativo, y que si se aplica desde edades tempranas fortalece los procesos lecto-escritores deficientes.

La segunda investigación con respecto al juego, fue un estudio de pregrado de Licenciatura en Pedagogía Infantil en la Fundación Universitaria Los Libertadores en Bogotá, D.C, elaborado por Vergara y Rodríguez (2017) titulada: **“Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria, para fortalecer los procesos de lecto-escritura a partir de estrategias pedagógicas en niños y niñas de tercero de primaria del Colegio Distrital Manuel Cepeda Vargas sede A”**, cuyo objetivo fue promover el desarrollo de la lecto-escritura a partir de estrategias pedagógicas en niños y niñas de tercero de primaria del Colegio Distrital Manuel Cepeda Vargas sede A, para fortalecer sus procesos de lectoescritura. La metodología aborda un enfoque cualitativo, con un tipo de investigación – Acción, haciendo uso de las técnicas para la recolección de la información de la revisión de literatura, la observación directa al diario de campo y planeadores, una encuesta representada en un pre test y pos test, aplicada a 18 estudiantes de 3° grado.

Los resultados revelan que, la aplicación de la prueba pre test permitió identificar falencias en cuanto a falta de comprensión lectora, errores ortográficos, no identifican letras del alfabeto, lectura lenta e interrumpida, deficiente comunicación y comprensión lectora, entre otras. Los resultados demuestran que con la aplicación de ocho actividades, cada una con una competencia diferente se alcanzó un grado de significancia alto. En consecuencia, se puede decir que los juegos planeados con actividades lúdico-pedagógicas que incluyen temas de lectoescritura son motivantes y de mucho interés para los niños y niñas, sobre todo cuando se

innova con diferentes herramientas, permitiendo que dichas actividades se lleven a cabo en un ambiente agradable.

El aporte de este estudio, corresponde a los fundamentos teóricos que relaciona con respecto al juego, argumentados en dos autores importantes Cagigal y Zapata, quienes plantean la importancia de dicho juego en el proceso escolar. En este sentido, la metodología con un enfoque cualitativo, es otro aporte que permite a través de las fases de desarrollo que son diagnosticar, diseñar, aplicar y evaluar, los cuales ayudan junto con los talleres a orientar el desarrollo de la actual investigación.

A nivel local

Se hallaron dos estudios, el primero de pregrado en Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de Pamplona en San José de Cúcuta, elaborado por Hernández y Monsalve (2021) titulado: **“Fortalecimiento de la Lectoescritura a través del Método Ecléctico empleando las Tics en los Estudiantes de Segundo Grado de la Sede Antonio María Claret”**, con el objetivo de **fortalecer** la lectoescritura a través del método ecléctico empleando las Tics. La metodología fue el enfoque cualitativo y el método investigación-acción; la población y muestra la constituyeron 18 estudiantes del grado segundo, y las técnicas para la recolección de la información fueron la observación directa y la prueba de lectoescritura Olea, con 14 preguntas que evalúan: la lectura de números, de letras, de combinación de vocales y consonantes, de palabras, de letreo de palabras oídas, formación de palabras al oír sonidos, lectura de oraciones, copia de una oración, dictado de palabras, dictado de oraciones, dictado de números, lectura de un párrafo, comprensión de lo leído y escritura espontánea. Los resultados, muestran que se halló un gran número de porcentajes deficientes en cada uno de los ítems evaluados y para

fortalecerlos se aplicaron estrategias con actividades apoyadas en las TIC, que permitieron la motivación e interés de los estudiantes en el desarrollo de las mismas, viéndose reflejado en los rendimientos académicos. De ahí que, se evidenció que las estrategias para el fortalecimiento de los procesos de lecto-escritura apoyados con herramientas TIC, lograr avances significativos en dichos procesos.

Una segunda investigación, siendo una maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, de la Universidad de Cartagena – Bolívar – sede San José de Cúcuta, desarrollada por Angarita, Carreño, Jojoa y Salamanca (2021), titulada: **“Fortalecimiento de las Competencias Lecto-escritoras en el Área de Lenguaje Mediada por el Modelo Conectivista a Través del Diseño de un Libro Digital Interactivo, para el Grado Primero, en la Institución Educativa San Bartolomé”** de esta misma ciudad, cuyo objetivo fue fortalecer dichas competencias mediante el modelo Conectivista. La metodología presenta un enfoque cualitativo, un tipo de análisis de carácter inductivo y un alcance descriptivo e interpretativo, al mismo tiempo que incorpora la Investigación Acción Participación o Pedagógica. Los resultados identifican las dificultades de aprendizaje de cada estudiante entre ellas: concentración, decodificación, comprensión de textos, comunicación verbal y escrita, entre otras. Finalmente, con el diseño de un libro digital se comprobó el fortalecimiento de las competencias lecto-escritoras en el área de lenguaje. Todo ello, permite deducir que las dificultades que abordan los estudiantes se mejora aplicado estrategias que incluyen el juego, porque ayuda en el desarrollo integral de los estudiantes.

Marco Teórico

Las bases teóricas, es otro de los apartados importantes de la investigación, porque a

través de ellos se logró profundizar en lo que refiere a las dos categorías de análisis: El juego como estrategia pedagógica y la lecto escritura. Dichos componentes indagados, se organizaron en categorías y subcategorías, los cuales sustentan la presente investigación, iniciando por los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, seguido de los DBA; luego la definición de aprendizaje significativo, lecto escritura para el grado segundo, y finalmente el juego de manera más puntual.

Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional

Los lineamientos del MEN, se encuentran definidos por la Ley General de la Educación en su artículo 23, el cual sostiene que son guías que, mediante la teoría del conocimiento, una estructura educativa bien planeada, y el apoyo de la comunidad académica, permiten la formación de los estudiantes (Mineducación, 2018). En este sentido, los lineamientos según el MEN (1998):

Buscan fomentar el estudio de la fundamentación pedagógica de las disciplinas, el intercambio de experiencias en el contexto de los Proyectos Educativos

Institucionales...y serán aquellos que propicien la creatividad, el trabajo solidario en los microcentros o grupos de estudio, el incremento de la autonomía y fomenten en la escuela la investigación, la innovación y la mejor formación de los colombianos. (p.3).

Razón por la cual, en la disciplina de Lengua Castellana definida así por la Ley 115 de 1994 o conocida como la Ley General de la Educación, los lineamientos curriculares tienen como propósito desarrollar dentro de los PEI, planes que sirven de apoyo a los docentes en sus prácticas pedagógicas para impartir una educación de mejor calidad. Por ello, los lineamientos del MEN: Estándares (lecto- escritora) para el grado segundo, cuando se aplican de manera apropiada, los niños y niñas “deben de saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad

esperado a su paso por el sistema educativo” (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p.31).

Considerando que, el estudiante debe desarrollar la habilidad y capacidad para “producir textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas” (MEN, 2006, p.31), de manera secuencial, teniendo en cuenta los siguientes subprocesos:

Determinó el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo; Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo; Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras; Elaboro un plan para organizar mis ideas; Desarrollo un plan textual para la producción de un texto descriptivo; y Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana. (MEN, 2006, p.31).

Como se ha dicho, el procedimiento que se debe realizar en un niño o niña para desarrollar las habilidades y capacidades en la disciplina de lengua castellana, específicamente en la lecto escritura, es aplicar técnicas adecuadas, para así lograr la transformación de los procesos que incluye dicho aprendizaje, convirtiéndose en una de las prioridades más importantes, que además debe estar apoyada por los padres de familia desde las casas, incluyendo dentro de su desarrollo, sobre todo con los hábitos lectores para lograr que sea más eficiente, y así entender todo lo que se lee, para posteriormente en la escuela facilitar el proceso escritor.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), corresponden a un instrumento técnico expuesto por el Ministerio de Educación Nacional para toda la comunidad educativa, el cual

establece los conocimientos que los estudiantes deben aprender en cada uno de los niveles de educación, desde preescolar, básica y media, con el único objetivo de potenciar en este caso el área de lengua castellana, donde se hace énfasis a los procesos de lecto escritura; en el cual los niños y niñas en el grado segundo como expresa el MEN (2015), deben reconocer que una misma consonante al unirse con una vocal tienen sonidos distintos o que distintas letras tienen sonidos similares; al igual que deben diferenciar los sonidos no lingüísticos de los sonidos de las letras y deletrear las vocales y consonantes.

Todo ello, se logra si se tienen en cuenta los siguientes DBA para el grado 2°:

Tercer DBA: Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones Por ello, dentro de los procesos de aprendizaje tienen que ver mucho tanto las instituciones educativas como las capacidades y habilidades del docente, porque es importante que se cuente con los recursos necesarios, para de esta manera brindar una educación integral; Cuarto DBA: Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias; Quinto DBA: Identifica las palabras relevantes de un mensaje y las agrupa en unidades significativas: sonidos en palabras y palabras en oraciones; Octavo DBA: Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular. (MEN, 2015, pp. 13-16).

Por consiguiente, se consideran un instrumento primordial a tener en cuenta dentro del proceso de formación de los estudiantes, porque permiten en primer lugar a que el docente logre planear sus prácticas pedagógicas de manera eficiente, y en segundo lugar a que los padres de familia y los demás actores educativos se concienticen de cuáles son aquellos aprendizajes estructurantes que en este caso los niños y niñas del grado segundo deben desarrollar.

Aprendizaje Significativo

Según Ausubel (1976 citado por Rodríguez, 2011), define el aprendizaje significativo como “un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre... es el aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana” (p.30). Por ello, es considerada una teoría de aprendizaje, porque agrupa todos los componentes que un estudiante debe aprender en la escuela para poder construir su propio conocimiento.

Es por esto que, el aprendizaje significativo se fundamenta principalmente en dos particularidades: “su carácter no arbitrario y su sustancialidad (no literalidad)” (Rodríguez, 2011, p.31). razón por la cual Ausubel manifiesta que el aprendizaje de los estudiantes ni inicia en cero, sino que dentro de su proceso de formación forman parte las experiencias y los conocimientos, los cuales deben ser aprovechados y trabajados desde la práctica pedagógica de manera adecuada para lograr resultados eficaces.

La Lecto escritura

El origen de la lecto escritura, está dado a la formación de las primeras culturas humanas entre ellas: los criollos, quienes fueron los primeros asentados en América Latina; al igual que el mestizo, entre los que se destacaban los militares y sacerdotes, que eran las personas de bien o de mejor bienestar, donde se adjudica el desarrollo del lenguaje. Razón por la cual, una lectoescritura eficiente es símbolo de bienestar, porque según Jaime y Galvis (2017) brinda la posibilidad de gozar de seguridad, confianza en sí mismo y de ir mejorando tanto la lectura como la escritura y todos los componentes que incluye este proceso de manera cronológica.

De ahí, la importancia de tener en cuenta los procesos que comprende el aprendizaje significativo de la lectoescritura, porque a medida que se avanza de nivel escolar, los niños y niñas van relacionando las imágenes y los objetos con el texto dándole el significado que corresponde a la palabra escrita.

De esta manera, Lerner (2008) afirma que “leer es adentrarse en otros mundos posibles. Es indagar en la realidad para comprenderla mejor, es distanciarse del texto y asumir una postura crítica frente a lo que se dice y lo que se quiere decir, es sacar carta de ciudadanía en el mundo de la cultura escrita” (p.1). Al respecto, Goodman (1996) define la lectura a “uno de los cuatro procesos lingüísticos, ya que el habla y la escritura son dos procesos productivos, y el escuchar y el leer son comprensivos” (p.81).

Así mismo, para Ferreiro y Teberosky (1979) la lectoescritura es un proceso mecánico en el que se adquieren las habilidades y capacidades para descifrar el texto que lee, debido a que consideran que la escritura es una “transcripción gráfica del lenguaje oral” (p.19), y leer significa “decodificar lo escrito en sonido” (p.19) y para que este método resulte eficaz, estos autores sugieren iniciar el proceso de aprendizaje por palabras donde la escritura coincida con la fonética de las palabras.

Lo que indica, que la lectura prácticamente es un juego psicolingüístico de adivinanzas, donde el sujeto predice o anticipa el significado de lo que lee, mediante el uso de códigos que se encuentran en los sistemas grafo-fonológicos, sintácticos y semánticos, de los cuales hace referencia al lenguaje escrito y ello se desarrolla a través de los niveles de la lectoescritura.

Niveles de la lectoescritura. Según Ferreiro y Teberosky (1979) “son las distintas fases por las que pasa un niño durante el proceso de aprender a leer y escribir” (p.20). En este sentido,

los niños y niñas cuando están en el proceso de aprender a interpretar textos escritos, en lo que refiere a la lectura pasan por tres fases que son: fase presilábica, silábica y alfabética (Ferreiro y Teberosky, 1979). Con la primera fase, el niño debe desarrollar la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto escrito; por ello, en esta etapa la imaginación es considerada una estrategia, a la cual el niño o niña en el caso del grado segundo las percibe más fácilmente, explicándole en el caso de las palabras muy extensas con objetos de tamaño grande y viceversa.

Así mismo, en la segunda fase silábica es donde el niño y niña aprende o adquiere la habilidad y capacidad de diferenciar en la escritura, el tamaño de las palabras cortas y largas; pero sin comprender el significado de las mismas (Ferreiro y Teberosky, 1979). Es decir, en esta etapa el niño intenta interpretar lo que intenta leer inventándose el significado con dos razones, una porque lo asemeja con la imagen que se le coloque al alado, y dos porque procura leer la palabra haciéndole seguimiento con su dedo a cada sílaba.

Finalmente, la tercera fase conocida como alfabética, en la cual ya el niño y niña según Ferreiro y Teberosky (1979) adquiere la capacidad de leer un escrito, iniciando por diferenciar las letras entre sí e interpretarlas. Ello indica, que en esta tercera fase el niño puede controlar todo lo atributivo de una palabra escrita.

Ahora bien, en cuanto a los niveles de la escritura como expresa Ferreiro y Teberosky (1979) son muy similares a los de la lectura; y corresponden a cuatro categorías: el concreto, el presilábico, el silábico y el alfabético. De esta manera, en el nivel concreto el niño o niña busca la forma de imitar las letras de un texto, con dibujos que contienen líneas rectas y curvas, pero desprovisto de reconocer aún los dibujos que trata de reproducir con las palabras del alfabeto. Por lo tanto, en este grado se debe potenciar la escritura con actividades que les permita

desarrollar su aparato motor fino, como por ejemplo remarcar punteando líneas y figuras o completando palabras.

Seguidamente, en lo que refiere al nivel presilábico de acuerdo a lo que expresa Ferreiro y Teberosky (1979), los niños y niñas ya deben desarrollar la capacidad de comprender que cada letra tiene un sonido diferente, pero sin conocer su significado; razón por la cual, solo alcanza a imitar algunas letras, de manera que se le facilita figurar diferentes sílabas y palabras completas. En este sentido, en esta etapa se le puede pedir al niño que trate de formar frases con letras y que cuente lo que intenta escribir, para que se vaya familiarizando con la identificación de las letras del alfabeto, desarrollándole la habilidad de aislar fonemas en palabras.

Por otro lado, en el grado silábico el niño aún no relaciona los sonidos de lo que intenta figurar con lo escrito, solo aprende a clasificar las palabras en sílabas, hasta el punto de tratar de escribir sílabas concretas de lo que deduce, como por ejemplo armar palabras recortadas (Ferreiro y Teberosky, 1979). Ello indica, que en este nivel el niño adquiere la capacidad y habilidad para escribir palabras a pesar que aún todavía se saltan algunas letras, y una de las actividades que se puede trabajar para potenciar este nivel cuando se observan dificultades es armar rompecabezas con el abecedario.

Finalmente, el nivel alfabético es cuando el niño ya aprende a relacionar el sonido con las letras para formar las palabras completas y adquirir la capacidad de escribirlas, solo que presenta errores ortográficos y de caligrafía, y es en esta etapa donde se les debe reforzar estos dos aspectos (Ferreiro y Teberosky, 1979). De esta manera, una de las actividades que se puede desarrollar para fortalecer este nivel es, por ejemplo, formar frases con letras móviles y demostrarles que han entendido las frases conformadas, al responder correctamente cuando se les pregunte (qué, por qué, cómo, entre otros).

El juego

De acuerdo a lo que plantea Ruíz (2017), el juego es una actividad lúdica libre, en el cual el niño al aceptar ejecutarlo, admite unas reglas que permiten generalizar las acciones y que todos lo lleven a cabo de la misma manera. Razón por la cual, su finalidad es que se le faciliten los medios para que el niño o niña descubra toda la existencia de su entorno, entendiendo que ciertas actividades que se llevan a cabo a través del juego le facilitan los procesos de desarrollo en lo que refiere a lo afectivo, social, físico y emocional.

Por otro lado, Ruíz (2017) afirma que es “un modo de ejercitar o practicar” (p.7) actividades de manera organizada para mejorar los procesos de aprendizaje. En este sentido, los niños aprenden jugando, porque en sus primeras etapas, como la del grado segundo todavía son esponjitas que absorben todo lo que experimentan; por ello, el juego es la herramienta considerada a esa edad una manera de promover en ellos, la seguridad para aprender todo lo que respecta a su entorno permitiéndoles adaptarse a las nuevas transformaciones para la resolución de problemas.

De ahí, que Ruíz (2017) manifiesta que el juego permite ayudarle al niño y niña a descubrir en cuál de las ocho inteligencias que posee, se desenvuelve mejor o presenta mayor habilidades y capacidades. Lo que hace entender, que siempre se debe analizar las necesidades y capacidades de cada uno, para que sea él mismo, quién descubra un área de capacidad o habilidad específica que con la ayuda del juego y los niveles escolares a medida que van avanzando, se va descubriendo con la orientación del docente un nuevo conocimiento y así se logran potencializar aquellas deficiencias que presenta mayores dificultades y prepararlo para la edad adulta.

El origen del juego. El juego, como manifiesta María Montessori citada por Londoño, Pérez & Valerio (2018) es algo que todo ser humano trae consigo desde su nacimiento, y es con el juego que el niño o niña a medida que crece los estímulos tanto emocionales, físicos y de su entorno, los va recibiendo con mayor percepción a través del juego; siendo este uno de derechos fundamentales que deben recibir los niños y niñas como lo ratifica la Convención sobre los Derechos del Niño (2000, art. 31) afirmando que “al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad”, por esta razón es tan importante tenerlo en cuenta como estrategia de aprendizaje en las primeras etapas escolares.

Y es a través del juego, que los niños y niñas van desarrollando “la autonomía, la independencia, la iniciativa, la capacidad de elegir, el desarrollo de la voluntad y la autodisciplina” (Londoño, Pérez & Valerio, 2018, p.24). De esta manera, se entiende que el juego aplicado de manera pedagógica, incluye: valores, reglas y le permite al niño o niña adquirir sus propias capacidades para prepararse en la toma de decisiones de los diferentes roles que va adquiriendo en la vida.

Tipos de juego como estrategia pedagógica. El juego como elemento pedagógico, cumple como función social llenar el requisito de llevar a cabo lo maravilloso de la convivencia humana. Razón por la cual, se hace necesario preparar al niño o niña para que en su trayectoria pueda lograr relacionarse con las demás personas de la mejor manera posible (Peñaranda y Velasco, s.f.), comprendiendo que el juego les brinda todas esas posibilidades, que finalmente los conlleva a un desempeño mejor a lo largo de su vida.

En este sentido, estos mismos autores establecen dos tipos de juegos: los reglamentados y no reglamentados. El reglamentado, es aquel que agrupa unas reglas, pero que también permite

crear sus propias normas. Dentro del reglado, se destacan los juegos tradicionales, con un gran contenido de organización como los deportivos; los juegos donde el niño pasa de lo real a lo imaginario, entre otros (Peñaranda y Velasco, s.f.). Por esta razón, hay que hacerle entender a los niños que el juego forma parte de un proceso que se debe tomar muy seriamente porque, así como se disfruta también se aprende.

El otro tipo de juego identificado es el no reglamentado, siendo este el que nace con cada individuo hasta que presenta sus propias limitaciones; porque en él se agrupan una serie de juegos que además de ser considerados sencillos, son de gran utilidad, porque tienen la particularidad de llevarse a cabo mediante movimientos espontáneos para el desarrollo de sus funciones. Así mismo, dentro de este grupo se destacan los juegos placenteros, pero que sin embargo a través de las acciones estos estimulan los sentidos y permiten que adquieran el conocimiento de su propio cuerpo, por ello incluyen la exploración de su entorno que incorpora la de sus compañeros y la del docente como guía orientador (Peñaranda y Velasco, s.f.).

Experiencia sobre el juego como estrategia pedagógica. Una de las experiencias sobre el juego como estrategia pedagógica, la hace María Montessori citada por Jugando Aprendemos (2020), cuyos principios a los cuales refiere que se deben tener en cuenta son los siguientes:

- Libertad de elección y movimiento: Donde se motiva al niño o niña mediante actividades con el juego a asimilar lo que aprende con placer, comprobando el agrado por conocer que es capaz de desarrollar sus propias ideas, la creatividad y hallar la solución a cualquier problema que se le presente.
- Preparación del ambiente: Es importante preparar el ambiente en el que el niño va a desarrollar los juegos, porque le permite percibir seguridad y confianza,

brindándole la oportunidad de que se pueda mover libremente con los objetos apropiados para adquirir seguridad en sí mismos.

- Despertar el interés y ganas de aprender: Con este proceso se logra que los niños sean felices, para ello se activa la mente, se complace la insistente idea de los niños y niñas por saber y asimilar todo lo que está a su alrededor.
- Niveles de aprendizaje: Este proceso se clasifica en cuatro etapas de acuerdo a la edad del niño o niña, y para el caso del grado primero, le corresponde la etapa de la niñez entre 6 y 12 años, en la cual adquieren la capacidad con acciones determinadas el razonamiento, la imaginación y la memoria, que a su vez promueve el desarrollo de la creatividad y la innovación.
- Áreas temáticas: En el proceso de aprendizaje también es importante tener claro cuáles son las áreas temáticas que permiten un aprendizaje significativo, entre ellas se resaltan: a) la vida práctica, b) Sensorial; c) Matemáticas, d) Lenguaje, y e) Cultura general.
- Y finalmente, educar para la paz.

En efecto, es ahí en este proceso de aprendizaje donde los principios descritos por Montessori, permiten finalmente que el niño y niña adquiera las capacidades y habilidades para resolver problemas de cualquier índole, configurándose los seres humanos íntegros que el mundo debe tener; dado que, mi plan de acción el cual describe cada una de las actividades expuestas en la propuesta se fundamentan en esta experiencia, porque permite que los niños y niñas del grado segundo adquieran con dichas acciones las competencias necesarias para leer y escribir correctamente, que conlleva a adquirir otras habilidades como el correcto uso del vocabulario,

amplitud para comunicarse, reflexionar de manera crítica, para un mejor desarrollo social, entre otras.

Marco Conceptual

Aprendizaje significativo: Según Ausubel (1998), es el proceso cognitivo mediante el cual se conoce cuando el niño o niña está en la capacidad de desarrollar sus propias habilidades y conocimientos, por ello se hace imprescindible conocerlas para lograr orientarlos de manera adecuada, con nuevos conocimientos.

Juego: Es una actividad lúdica libre, sin embargo, hay que tener en cuenta que algunos de los juegos permiten generar sus propias reglas, facilitando que el proceso de las actividades que se planifiquen se lleve de manera organizada, lo que a su vez posibilita una mejor interacción social que incorpora lo físico y lo emocional en los niños (Ruíz, 2017).

La lectoescritura: Es un proceso que comprende el aprendizaje significativo, porque se relaciona con las imágenes y los objetos que aparecen adscritos en todo texto, y que a la final con dicho proceso de aprendizaje, el cual incorpora acciones que al ser aplicadas en las primeras etapas escolares del niño o niña, debe llevarse a cabo con estrategias como el juego, que mediante actividades con la unión de sílabas, la interpretación de los garabatos, la relación sílabas-grafías, entre otras; el niño o niña aprende a leer y escribir (Jaime y Galvis, 2017).

Lectura: Según Goodman (1996), es una habilidad que a pesar de ser básica de comunicación, se debe aprender mediante una serie de procesos cognitivos que requieren del dominio y la coordinación, lo que permite finalmente que el ingreso ingrese al mundo mágico de conocimiento, aprendizaje, comprensión y desarrollo.

Escritura: De acuerdo a lo que manifiesta Ferreiro y Teberosky (1979) y Goodman (1996), es una transición del lenguaje oral al escrito y para ello, también se requiere de desarrollar la habilidad y capacidad mediante unos niveles que se van evolucionando paralelamente junto con la lectura, razón por la cual se dice que es un proceso integrado de construcción del lenguaje escrito, y que para escribir, se necesita leer y releer continuamente, creando en los niños y niñas hábitos lectores.

Organizar en orden alfabético. Es enseñarle y concientizar al niño o niña de que a cada sonido le corresponde una letra, a lo que refiere Ferreiro y Teberosky (1979) la conceptualización alfabética. En otras palabras, es comprender la naturaleza alfabética del sistema de escritura, de manera que cuando se tiene ya la habilidad para organizar en orden el alfabeto, es porque el niño adquirió la capacidad para leer y escribir aunque con errores de ortografía y caligrafía, pero que se van superando a medida que avanza en los niveles escolares.

Bases Legales

De acuerdo con la Ley General de Educación, **Ley 115 de 1994** en su artículo 20 de los Objetivos Generales de la Educación Básica, se resalta la importancia de propiciar una formación de manera crítica y creativa hacia el conocimiento, desarrollar habilidades comunicativas como leer, escribir, hablar y comprender y profundizar el razonamiento lógico y analítico que lleva a la interpretación y solución de problemas. Al mismo tiempo, en el artículo 21 de los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de básica primaria hablan sobre:

...b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico; c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse

correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura...(Ley 115, 1994).

A su vez en el **Decreto 1860 de 1994**, en el párrafo del artículo 42, se manifiesta que “con el propósito de favorecer el hábito de lectura y una apropiación efectiva de la cultura, el plan de estudios deberá recomendar lecturas complementarias a las que ofrezca el bibliobanco” (Decreto 1860, 1994).

El colegio, en cumplimiento de este artículo, crea el proyecto institucional Plan Lector del área de español para fomentar el hábito lector en sus estudiantes con cualquier tipo de lecturas. Por otra parte, los Estándares básicos de competencias del lenguaje del Ministerio de Educación Nacional, buscan:

Que se propenda por una pedagogía de la literatura centrada básicamente en la apropiación lúdica, crítica y creativa de la obra literaria por parte del estudiante; es decir, se espera que conozca el texto, lo lea, lo disfrute, haga inferencias, predicciones, relaciones y, finalmente, interpretaciones” (MEN, 2003).

Esta concepción, respaldada con los fines de la educación nacional y las expectativas académicas de la institución educativa, que es pertinente presentar una propuesta que ayude a la comunidad educativa al desarrollo del aprendizaje significativo del proceso de lecto-escritura.

Propuesta: “Jugando aprendo y mejoro el proceso de lecto-escritura de manera significativa”

Presentación

La propuesta de investigación se basa en el juego, el cual mediante actividades lúdicas se aporta al mejoramiento del aprendizaje significativo de la lecto-escritura, para el progreso en la unión de sílabas, la relación sílabas-grafías, la interpretación de los garabatos, entre otras; lo que hace, que el niño o niña finalmente aprenda a leer y a escribir, siendo esta una de las mayores dificultades que presentan los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en el barrio Bellavista del municipio de Villa del Rosario, departamento Norte de Santander.

De esta manera, la propuesta “Jugando aprendo y mejoro el proceso de lecto-escritura de manera significativa”, pretende mejorar fundamentalmente el problema principal del estudio, configurado en la falta de procesos de lecto-escritura que conllevan al bajo rendimiento, por problemas de concentración, memoria, sin asociar lo que se les lee con el título ni los personajes; sumado a ello un proceso de aprendizaje poco divertido y nada significativo, debido precisamente a las pocas estrategias utilizadas por algunos docentes, justificadas en los problemas de equipamiento (internet) e infraestructura (equipos tecnológicos) que presenta la institución educativa Policarpa Salavarrieta, ubicada como se ha venido mencionando, en el Barrio Bella Vista del municipio de Villa del Rosario, departamento Norte de Santander.

De igual forma, con esta estrategia de aprendizaje basada en actividades que pueden incluir juegos, los docentes se apropiarían de una estrategia constructivista para emplearla con sus estudiantes en pro, de fortalecer el aprendizaje significativo de la lecto-escritura deficiente.

Fundamentación teórica de la propuesta

A continuación, se presentan las teorías que permiten soportar las diferentes actividades que diseñadas e implementadas en la presente propuesta basada en el juego, que incorporan los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) los cuales guardan coherencia con los lineamientos curriculares y los Estándares Básicos de Competencias, a quienes el Ministerio de Educación Nacional (2006), para el grado segundo hace referencia a la “producción de textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas” (p.32).

Al respecto, Ferreiro y Teberosky (1979) hacen referencia a que se deben analizar los niveles de la lectura y escritura, entre ellos: En la primera fase de lectura conocido como el nivel presilábico donde el niño y niña desarrollar la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto escrito, por ello en la escritura se asemeja con la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto escrito.

En la segunda fase, en lo que refiere a la lectura según Ferreiro y Teberosky (1979), se debe analizar el nivel silábico donde el niño aún no relaciona los sonidos de lo que intenta figurar con lo escrito, solo aprende a clasificar las palabras en sílabas, hasta el punto de tratar de escribir sílabas concretas de lo que deduce, relacionado en la escritura con la capacidad de diferenciar en la escritura las palabras cortas o largas.

Finalmente, en la tercera fase de la lectura de acuerdo a lo que expresan Ferreiro y Teberosky (1979), se debe analizar en la lectura el nivel alfabético, que es cuando el niño ya aprende a relacionar el sonido con las letras para formar las palabras completas y adquirir la capacidad de escribirlas, a pesar que presente errores ortográficos y de caligrafía; el cual se asemeja en la escritura con la habilidad y capacidad de leer e interpretar el significado de una palabra o un texto escrito.

En este sentido, el juego según Piaget (1973), forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva en donde se hace uso de la imaginación y herramientas educativas que ayudan a crear situaciones dentro de dicho juego con reglas para identificar los ganadores y perdedores y así facilitar la diversión.

En este sentido, la **Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget**, plantea el “modelo explicativo sobre el aprendizaje basado en el concepto de la “acción”, de la experiencia” (UNIR, 2021, párr.1). Esta teoría, se refiere a que el niño o niña a través del aprendizaje recibido, junto con la interacción percibida del entorno, pueda incorporar y organizar de manera cronológica un nuevo entendimiento, facultándolo finalmente para que sea el mismo el que construya su propio conocimiento.

Por otra parte, la **Teoría del aprendizaje significativo**, es otra hipótesis que según Ausubel (1976), “tiene que ver con conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, relacionadas con formas efectivas de provocar de manera intencional cambios cognitivos estables en los niños y niñas” (p.52). Razón por la cual, es importante en el grado segundo saber cuál es la capacidad cognitiva del educando, ya que generalmente presentan sus propias habilidades, conocimientos y actitudes, lo que hace imprescindible conocerlas para lograr orientarlo de manera apropiada.

En efecto, esta teoría tiene que ver con el desarrollo de estrategias que aplican los docentes en las prácticas pedagógicas, porque en la manera que sean apropiadas ayudan al niño a adueñarse de un conocimiento nuevo, teniendo en cuenta sus habilidades y capacidades. De ahí, que la motivación en el proceso de formación es un factor fundamental, el cual mediante el juego

en etapas iniciales, se convierte en el apoyo primordial para estimular y mejorar los procesos de aprendizaje que presentan más dificultades.

Por ello, para que un aprendizaje sea significativo se deben tener en cuenta además los contenidos curriculares en este caso para el grado segundo, donde el docente planifica y programa el aprendizaje de los estudiantes con actividades en base a temas ya establecidos de acuerdo a los lineamientos curriculares que emana el Ministerio de Educación Nacional con base en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para este nivel académico, donde el educando es responsable de su formación (Díaz Barriga y Hernández, 1998).

Razón por la cual, el aporte que realiza esta teoría a la actual investigación es la importancia de saber cuál es la capacidad cognitiva del educando inicialmente, ya que el estudiante generalmente presenta sus propias habilidades y conocimientos y ello, se hace imprescindible conocerlas a través de la aplicación de técnicas en este caso la entrevista semiestructurada con un guión de preguntas donde el niño mediante sus respuestas se le puedan identificar dichas habilidades y capacidades para posteriormente poder orientarlo de manera adecuada, y así recibir un nuevo conocimiento.

Plan de Acción

El plan de acción, detalla cada una de las actividades que permiten dar cumplimiento al diseño de estrategias pedagógicas, y que mediante el juego se puede desarrollar el aprendizaje significativo de la lecto-escritura en los estudiantes del grado segundo, que finalmente luego de ser implementadas son las que fortalecerán el aprendizaje significativo de los procesos de lecto-escritura deficientes.

Descripción de las actividades. A continuación se relacionan cada una de las actividades diseñadas con su correspondiente descripción pedagógica, las cuales constituyen la propuesta para posteriormente ser implementadas, y que también son expuestas en la tabla 2:

- Primera actividad: Juego silla musical

Descripción: Para este juego se acomodan sillas junto con los niños en una hilera frente al tablero, donde se les exponen diferentes imágenes de colores en cartulina y al lado rombos con letras en foami que corresponden al nombre de dicha imagen que deben observar con mucha atención, luego se les coloca música que los niños deben bailar y al hacer pausa, deben reconocer la letra inicial de la imagen observada para posteriormente escribir la palabra completa leyendo y pronunciando el nombre, para finalmente cada niño y niña identifique los fonemas como por ejemplo m – p – s que contiene cada palabra. Con este juego el estudiante reconoce las vocales, el nombre de cada imagen y aprende a identificar las letras que representan los diferentes fonemas.

- Segunda actividad: Juego de ruleta de palabras

Descripción: Se les pega con cinta en el tablero la imagen de una ruleta en colores hecha en cartulina, que contiene sílabas con las cuales los niños deben formar una palabra y que finalmente deben escribir en el tablero y pronunciarla. Con este juego los estudiantes desarrollan la comunicación oral y escrita.

- Tercera actividad: Juego del secreto escondido

Descripción: En primer lugar los niños y niñas deben unir con un cordel seis palabras que la docente previamente preparará en cartulinas de colores. Dichas cartulinas contienen palabras que llevarán una imagen y un número en la parte superior para su correspondiente unión y organización en orden alfabético. Luego de unidas, cada niño

y niña debe leer la palabra que le correspondió unir, y descifrar que el secreto escondido era que las palabras se debían unir con la secuencia de los números para que las palabras quedaran en orden alfabético. Con este juego los estudiantes comprenden que las palabras llevan un orden y una secuencia reconociendo al mismo tiempo el orden del alfabeto.

- Cuarta actividad: Rompecabezas de palabras

Descripción: Se llevan tres dibujos en cartulina que contienen las figuras con sílabas e imágenes que conforman los rompecabezas, los cuales los niños y niñas deben armar. Luego se organizan tres grupos sentados en el piso formando un círculo, cada grupo escoge la imagen que desee armar y en el centro se les coloca las figuras con las sílabas que forman cada rompecabezas. Finalmente, cada grupo debe armar con las figuras que contienen las sílabas la palabra que forma la imagen del rompecabezas. Con este juego, los niños y niñas refuerzan el proceso de lecto – escritura reconociendo la formación de palabras completas mediante las sílabas.

- Quinta actividad: Cuenta cuentos

Descripción: Se lleva un cuento corto e impreso seis veces en letra grande, el cual cada niño y niña debe leer en voz alta aunque tengan dificultades de lectura, se equivoquen, etc., luego cada uno debe identificar los personajes y lugares que mencionaba el cuento, finalmente cada uno en una hoja debe construir su propio cuento y plasmarlo en una hoja con un dibujo, y escribir al lado el personaje principal y el lugar del cuento. Con este juego los estudiantes fortalecerán la producción oral y escrita del texto leído.

- Sexta actividad: Un adelanto para crecer

Descripción: Se hacen grupos de tres niños y niñas y a cada grupo primero se les explica que son sinónimos y antónimos con ejemplos, luego se le entregan oraciones imperativas haciendo uso de ellos, en la cual deben realizar las siguientes acciones: En el caso de los antónimos, si la oración dice por ejemplo: cierra la puerta, un niño de cada grupo debe cerrarla y a otro del grupo contrario se le pide que realice la acción del significado contrario, que sería cerrar la puerta; y para el caso de los sinónimos, se les entrega a cada grupo un hoja donde aparecen dos columnas con palabras sencillas, en una columna aparecen unas palabras las cuales deben unir con una línea de diferente color la palabra parecida que es el sinónimo, las palabras con su correspondiente sinónimo son las siguientes: casa/vivienda, elevar/subir, veloz/rápido. Con este juego se mejoran las habilidades y capacidades de la lecto-escritura.

Tabla 1*Plan de acción*

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	ACCIONES- CONTENIDO	RECURSOS	RESPONSABLE	FECHA TIEMPO
Reconocer los niveles de lectura y escritura mediante el juego	Juego silla musical	<ul style="list-style-type: none"> ● Relacionar la imagen con la vocal inicial que corresponda, ● Observar y pronunciar el nombre de cada imagen y escribir dentro de un rombo la vocal por la cual inicia la palabra y, ● Leer una serie de palabras con fonemas m – p y s y relacionarlas con la imagen correspondiente 	Imágenes de colores en cartulina Rombos en fomi Cinta	Yeini Carolina Hernández Valenzuela	2/05/2022 Tiempo: 60 minutos
Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita	Juego de ruleta de Palabras	<p>Armar palabras con las sílabas expuestas en la ruleta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ma -pa - sa – so - ra – ro - lo ● ni – no - da – do - ga - gu 	Ruleta en cartulina de colores con las sílabas Cinta	Yeini Carolina Hernández Valenzuela	4/05/2022 Tiempo: 60 minutos
Comprender que la secuencia de las palabras se organiza en orden del alfabeto.	Juego del secreto escondido	<ul style="list-style-type: none"> ● Unión con un cordel palabras expuestas en cartulina con la imagen que la identifica las cuales llevan un número pequeño en la parte superior ● Se deben organizar alfabéticamente ● Reconocer que el secreto escondido era el orden de las palabras en orden alfabético 	Rectángulos de cartulina de 12 x 5 cms con palabras Imágenes Marcadores Cordel Perforadora Cinta	Yeini Carolina Hernández Valenzuela	9/05/2022 Tiempo: 60 minutos

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	ACCIONES- CONTENIDO	RECURSOS	RESPONSABLE	FECHA TIEMPO
Reconocer la formación de palabras mediante la unión de sílabas	Rompecabezas de palabras	<ul style="list-style-type: none"> ● Relacionar las sílabas con la imagen para formar palabras 	Rompecabezas con sílabas	Yeini Carolina Hernández Valenzuela	11/05/2022 Tiempo: 60 minutos
Fortalecer la producción oral y escrita del texto leído	Cuentacuentos	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyectar cuento de acuerdo al nivel de los niños y niñas ● Formación de un rincón de lecturas con grupos de cinco niños y niñas ● Debate con cada grupo para comentar lo que le gustó del cuento (personajes, lugares, problemas, soluciones) ● Construcción de un cuento nuevo con el aporte cada grupo sobre el cuento leído y la orientación de la docente en la organización de ideas y secuencia del cuento. 	Cuentos de Youtube Video Beam Textos Hojas de máquinas	Yeini Carolina Hernández Valenzuela	16/05/2022 Tiempo: 60 minutos

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	ACCIONES- CONTENIDO	RECURSOS	RESPONSABLE	FECHA TIEMPO
Mejorar las habilidades y capacidades de la lecto-escritura	Un adelanto para crecer	<ul style="list-style-type: none"> ● Se arman dos grupos de tres niños y niñas y a cada grupo se le entregan oraciones imperativas haciendo uso de los sinónimos y antónimos y realizarán las acciones que se les indique ● En el caso de los antónimos, si la oración dice por ejemplo: cierra la puerta, un niño o niña la cerrará y el otro la abre, o viceversa ● En el caso de los sinónimos se les entrega una hoja con dos columnas donde aparecen en una columna las palabras y en la otras las que tienen similitud, las cuales deben unir con un color diferente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Oraciones imperativas con sinónimos y antónimos 	Yeini Carolina Hernández Valenzuela	18/05/2022 Tiempo: 60 minutos

Fuente: Hernández (2022-1)

Capítulo III

Marco metodológico

El marco metodológico, de acuerdo a lo que afirma Balestrini (1998) es el:

Conjunto de procedimientos lógicos, tecno- operacionales, implícitos en todo proceso de investigación, con el objeto de ponerlos de manifiesto y sistematizarlos; a propósito de permitir descubrir y analizar los supuestos del estudio y de reconstruir los datos a partir de conceptos teóricos convencionalmente operacionalizados. (p.113).

Ello indica, que el marco metodológico de la presente investigación, plantea una propuesta basada en el juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo de la lecto-escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, en función del tipo de investigación descriptiva.

Enfoque Epistemológico

El paradigma asumido es el interpretativo, el cual según Ruiz (2012) busca comprender el proceder de las personas, profundizando el conocimiento y comprensión del porqué de una realidad además de interpretarla; por ello, la investigación cualitativa forma parte de dicho paradigma, porque permite estudiar cómo se construye la realidad misma para comprenderla (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). En este sentido, Bernal (2009) considera que la investigación cualitativa: “busca conceptualizar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o personas estudiadas” (p. 78).

En otras palabras, es la correcta interpretación de la realidad, desde la visión de la población objeto de estudio, facilitando la obtención o formulación de nuevos conocimientos a

los involucrados o interesados, así como una mejor implementación de las herramientas y recursos dispuestos para ello. De igual modo, que este tipo de estudio permite la posibilidad de que el docente involucrado revise su práctica a la luz de evidencias obtenidas de los datos y del juicio crítico de otras personas, para mejorar sus acciones profesionales,

Método de Investigación

El método Investigación Acción Pedagógica, siendo esta una variante de la investigación acción, Restrepo (2004) la define como “una herramienta que facilita la elaboración del saber pedagógico” (p.45) a través de observar, pensar y actuar; por tanto, se concentra en este caso en observar los niveles deficientes de los procesos de lecto-escritura en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta; pensar de qué manera transformarlos; y actuar mediante la implementación de las actividades descritas en el plan de acción para lograr fortalecerlos con un aprendizaje significativo.

En este sentido, es importante conocer que en el método Investigación Acción Pedagógica, de acuerdo a lo que expresa Restrepo (2004), se deben considerar: el saber hacer pedagógico, el saber pedagógico y la investigación cualitativa, cuya particularidad en el primero es saber educar de la manera apropiada teniendo en cuenta las condiciones del medio y necesidades del estudiante; el segundo es donde se configura el rol del docente como guía orientador el cual permite evaluar la conceptualización para luego estructurar los contenidos que para finalmente se pueden aplicar en cualquier área disciplinar.

Por ello, “implica una red de conocimientos acerca de la educación y la enseñanza, configurados por la práctica pedagógica” (Restrepo, 2004, p.49); y el tercero es el tipo de investigación que “tiene que ver con la validación de la efectividad de la práctica alternativa o

reconstruida, es decir, con la constatación de su capacidad práctica, para lograr bien los propósitos de la educación” (Restrepo, 2004, p.52); es decir, organizar los procesos de enseñanza-aprendizaje que propone planificar, al mismo tiempo que se autoevalúa mediante la técnica del diario de campo, siendo este un proceso completamente individual de la práctica pedagógica de cada docente, que finalmente son los que ayudan a la transformación del estudiantes de manera eficaz y eficiente.

En este sentido a continuación se describe cada una de las fases que se tendrán en cuenta para el desarrollo de la propuesta, con base en los argumentos de Restrepo (2004):

- **Deconstrucción:** Corresponde a la primera fase de desarrollo de la presente propuesta la cual según Restrepo (2004) “es un proceso que inicia con la crítica a la propia práctica, a través de una reflexión profunda acerca del quehacer pedagógico” (p.51). Por tanto, en esta primera fase se identifican las dificultades que presentan los niños y niñas en los procesos de lecto escritura mediante la observación directa y la revisión del diario de campo y de esta manera hacer un aporte para las posibles mejoras.
- **Reconstrucción:** Es la segunda fase de desarrollo, donde Restrepo (2004) afirma que “es posible avanzar hacia una reconstrucción promisorio de la práctica, en la que se dé una transformación a la vez intelectual y tecnológica” (p.1). En otras palabras, es cuando el docente reestructura su práctica, diseñando unas actividades organizadas en un plan de acción que finalmente, permiten fortalecer las dificultades que presentan los niños y niñas en lo referente a la lectura y escritura con base en el aprendizaje significativo.
- **Evaluación:** Concierno a la tercera fase, definida por Restrepo (2004) como la “validación de la efectividad de la práctica alternativa o reconstruida, es decir, con la

constatación de su capacidad práctica, para lograr bien los propósitos de la educación” (p.52). Ello indica, que se implementan las actividades diseñadas y expuestas en el plan de acción; evaluándolas al mismo tiempo mediante la aplicación de la entrevista semiestructurada, para validar los logros alcanzados con la propuesta, comparándolos así mismo con dicho plan de acción y de esta manera reflexionar sobre la práctica como educador.

Escenario de investigación

El escenario de investigación lo define López (1999 citado por Valerdi, 2008) como “el lugar en el que el estudio se va a realizar, así como el acceso al mismo, las características de los participantes y los recursos disponibles” (p. 121), en otras palabras corresponde al lugar donde el investigador identifica unas dificultades y luego mediante la recolección de datos a través de la aplicación de unos instrumentos identifica los problemas del entorno. En este caso, la propuesta se llevará a cabo en el aula de clase del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en el municipio de Villa del Rosario, Norte de Santander, siendo esta una institución pública que presenta los grados escolares de básica primaria y secundaria con una aproximación de 650 estudiantes que atienden, y una selección de nueve (9) niños y niñas, de los 30 que conforman la totalidad del grado segundo, por presentar mayores dificultades en los procesos de lectura y escritura.

Así mismo, es preciso mencionar que dicha institución cuenta con los recursos disponibles, incluyendo una cancha cubierta, donde se podrán realizar cada una de las actividades diseñadas expuestas en la tabla 2: plan de acción, sin ningún inconveniente.

Informantes claves

Según Hernández et al, (2010) define los informantes clave como un “grupo que ha sido seleccionado como muestra para la aplicación de las técnicas y los instrumentos elegidos para la recolección de los datos necesarios” (p.394). De esta manera, los informantes claves del presente estudio, están representados por solo nueve (9) estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, los cuales fueron los que más presentan dificultades en los procesos de lecto escritura; para cuya selección se tuvo en cuenta el siguiente criterio: Por recomendación del docente porque mediante observación, los nueve (9) niños y niñas son los que más presentan dificultades como se mencionó en los proceso de lecto escritura.

Técnicas de recolección de datos

Se hace uso de las siguientes técnicas para la recolección de información:

La Entrevista semi estructurada: De acuerdo a Hernández et al, (2014), “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (p. 403). En este sentido, está conformada por un guión que comprende preguntas abiertas, para ser aplicadas a cada uno de los nueve (9) estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta.

La observación directa: Según Hernández et al, (2010) el investigador presencia en directo al fenómeno que quiere estudiar; por ello, el uso de esta técnica, fue considerada de gran importancia, porque permite la observación de la práctica pedagógica diaria del proceso de enseñanza-aprendizaje de los procesos de lectura – escritura en los niños y niñas del grado segundo.

Diario de campo: Es un instrumento de la técnica de observación, donde se registra lo observado (Hernández et al, 2014), de esta manera, se considera un apoyo de la práctica pedagógica del docente para identificar el nivel de desarrollo del proceso de lecto-escritura de los estudiantes; al mismo tiempo que permite el diseño de estrategias y herramientas colaborativas para la transformación de los niveles deficientes.

Procedimiento de análisis de los datos

El proceso de desarrollo de la presente investigación se planificó, con base en el fundamento teórico formulado por Restrepo (2004) quién considera que la investigación-acción, por su esencia participativa y de carácter colaborativo, el procedimiento para su correspondiente análisis se lleva a cabo mediante los ciclos que conforman los procesos para observar, pensar y actuar; por ello, dicho procedimiento se planificó en las siguientes fases:

Fase I: Diagnóstico y reflexión: En esta fase, se diseñan y aplican los instrumentos para la recolección de la información descritos a continuación:

- Se hizo una lista de cotejo para la observación de las prácticas pedagógicas de los procesos de lecto – escritura y conocer el nivel de desempeño en el proceso de lectura y escritura de los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta.
- Así mismo, se revisa el diario de campo con el fin de verificar la planificación y organización de la práctica pedagógica, y llevar a cabo el proceso de transformación más apropiado y acorde a las necesidades tanto del entorno como de los estudiantes.
- Se construye una entrevista semiestructura, que contiene tres preguntas abiertas y es aplicada a los seis niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa sede

Policarpa Salavarieta, para conocer el grado de satisfacción de los niños y niñas respecto de la implementación de las actividades; al mismo tiempo que se evalúa nivel de desempeño en el proceso de lectura y escritura; la cual es validada por una persona idónea y experta en el tema.

En esta fase como se mencionó al inicio, luego de aplicado los instrumentos, los resultados se categorizan y codifican los datos para una mejor interpretación de la información.

Fase II: Diseño e implementación de la propuesta: En esta fase, se diseñan y organizan las actividades mediante un plan de acción, expuesto en la tabla 2, que parte de los resultados de la reflexión obtenida de la fase de diagnóstica, comprometiendo la acción misma y la participación de los estudiantes en la ejecución de cada una de las actividades diseñadas y planificadas, de forma individual, grupal y colaborativa, con un previo proceso de implementación de recursos y talentos que permitirán finalmente lograr en cada uno de los ciclos resultados satisfactorios.

Fase III: Validación: En esta fase, se evalúa la propuesta implementada, con los resultados mismos de entrevista semiestructurada aplicada a los nueve niños y niñas del grado segundo, que permite valorar cada uno de los talleres aplicados. Cada taller tiene una duración de 60 minutos recapacitando sobre los resultados observados en la fase anterior.

Es importante resaltar en esta fase, la codificación de la información recolectada, la cual según Hernández et al, (2014) es el proceso de segmentar y reorganizar los datos por medio de códigos o categorías que sustentan el trabajo interpretativo y que además deben ser comparados con los teóricos. En este sentido, el procedimiento para la codificación de cada una de las respuestas de la entrevista semiestructurada aplicada a los seis niños y niñas se realizó de la siguiente manera:

Tabla 2*Codificación y categorización de los datos*

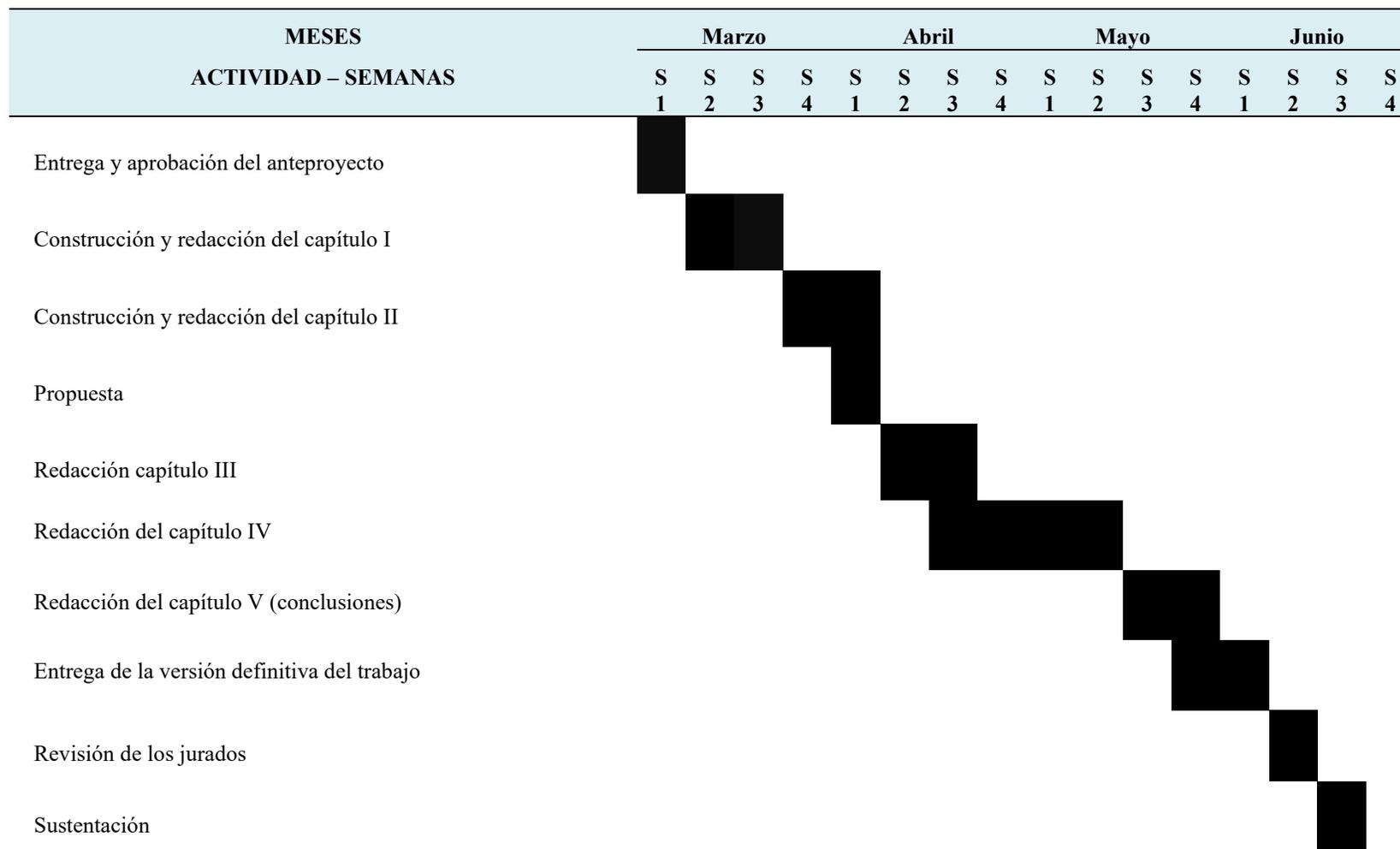
Informantes claves	Código de identificación	Preguntas	Categoría
Sujeto 1	E1	1. ¿Entendió las actividades de identificación de las vocales con respecto a la figura?	Nivel presilábico
		2. ¿Le gustó observar, identificar, pronunciar y escribir el nombre de cada imagen presentada?	Nivel silábico
		3. ¿Qué le pareció jugar con los fonemas m – p y s, y relacionarlos con la imagen?	Nivel presilábico
Sujeto 2	E2	1. ¿Le gustó jugar con la ruleta de palabras? ¿por qué?	Nivel silábico
		2. ¿Se acuerda alguna palabra con la que jugó en la ruleta? Escriba una de ellas	Nivel silábico
		3. ¿Qué le pareció armar palabras, a través de la ruleta?	Nivel silábico
Sujeto 3	E3	1) ¿Le gusto el juego del secreto escondido? ¿por qué?	Nivel alfabético
		2) ¿Qué le pareció unir las palabras?	Nivel alfabético
		3) ¿Se acuerda cuál fue el secreto escondido? Por qué?	Nivel alfabético
Sujeto 4	E4	1) ¿Le gustó armar rompecabezas? ¿por qué?	Nivel silábico
		2) ¿Qué le pareció unir las silabas con la imagen?	Nivel silábico
		3) ¿Estaría dispuesto a jugar nuevamente para unir silabas? ¿por qué?	Nivel silábico
Sujeto 5	E5	1) ¿Escribe algo que se acuerde del cuento leído?	Nivel alfabético
		2) ¿Cómo le pareció el cuento leído?	Nivel alfabético
		3) ¿Escribe con sus palabras un cuento corto?	Nivel alfabético
Sujeto 6	E6	1) ¿Le gusto jugar con las palabras sinónimas?	Nivel alfabético
		2) ¿Se acuerda del uso de algunos antónimos?	Nivel alfabético
		3) Escriba algunos sinónimos y antónimos de los que haya entendido	Nivel alfabético

Cronograma

El cronograma se expone en la tabla 3, el cual relaciona cada una de las actividades y el tiempo de intervención de las mismas.

Tabla 3

Cronograma



Fuente: Basado en Gantt (1913)

Capítulo IV

Análisis y discusión de los datos

Análisis de los Datos

Los respectivos resultados del proceso de análisis de la información se presentan en las tablas 4 a la 9, donde se muestra las respuesta dadas por cada uno de los informantes claves que corresponde a cada uno de los seis niños y niñas seleccionados, del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en el Municipio de Villa del Rosario, Norte de Santander, a quienes se les aplicó una entrevista semiestructurada con tres preguntas abiertas, las cuales en la codificación y categorización como se muestra en la tabla 2, dichas preguntas se clasificaron en 3 categorías de análisis: nivel presilábico, silábico y alfabético, como forma de identificar las estrategias pedagógicas que fueron utilizadas en el desarrollo de la lecto-escritura y su apropiación por los estudiantes.

Es importante mencionar, que de los seis (6) niños entrevistados dos (2) de ellos no respondieron dicha entrevista.

Tabla 4*Matriz de análisis: Entrevista 1*

Pregunta 1: ¿Entendió las actividades de identificación de las vocales con respecto a la figura? Justifica la respuesta Mayo 24 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	...Si porque aprendí a escribir y a relacionar palabras y a identificarlas fue muy agradable haber participado	E1	
Sujeto 2	...Si porque fue muy emotiva y creativa la actividad, aprendí a escribir y conocer las palabras para identificarlas con las imágenes	E2	
Sujeto 3	...Si me gustó porque aprendí a relacionar a identificar imágenes con las palabras fue participativo	E3	Nivel presilábico
Sujeto 4	...Sí porque aprendí a identificar a escribir fue muy divertido y participativo	E4	
Sujeto 5	...Si porque aprendí a identificar, a escribir, a relacionar, fue muy divertido y participativo en la que pude aprender de la actividad	E5	
Sujeto 6	...Si porque aprendí a identificar, a escribir, a relacionar palabras, fue emotiva en verdad me agradó para aprender a escribir	E6	
Pregunta 2: ¿Le gusto observar, identificar, pronunciar y escribir el nombre de cada imagen presentada? Justifica la respuesta Mayo 24 de 2020			
Sujeto 1	...Si me gustó la actividad porque aprendí reconocer las imajenes con las palabras, fue participativo	E1	
Sujeto 2	...Si me gustaba porque a prendí a relacionar las imajenes	E2	
Sujeto 3	...Si me gusto mucho la actividad por que aprendí a relacionar y a identifica fue agradable y participativo	E3	Nivel silábico
Sujeto 4	...Si me gusto la actividad porque observar las imágenes pude aprender a identificar y a escribir	E4	
Sujeto 5	No respondió	E5	
Sujeto 6	...Si me gusto mucho porque aprendí a relacionar imágenes con las palabras fue divertido	E6	

Continuación...Tabla 4. Matriz de análisis: Entrevista 1

Pregunta 3: ¿Qué le pareció jugar con los fonemas m – p y s, y relacionarlos con la imagen? Justifica la respuesta Mayo 24 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	...Si me gusto porque aprendí que los fonemas y a escribir y a identificar	E1	
Sujeto 2	...Fue divertido ya que pude observar las con los fonemas muy participativo y bonito la actividad	E2	
Sujeto 3	...Fue agradable ya que pude participar en la actividad para relacionar las imágenes con los fonemas fue muy bonita	E3	Nivel presilábico
Sujeto 4	...Fue divertido en la actividad porque aprendi a identificar los fonemas con las palabras	E4	
Sujeto 5	No respondió	E5	
Sujeto 6	...Observe y aprendi a identificar imágenes con los fonemas fue muy bonito	E6	

Fuente: Hernández (2022-1)

Interpretación. En la pregunta 1, haciendo referencia a la categoría habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto en la lectura, similar al Nivel presilábico en la escritura, se observa en la tabla 4 que dentro de los seis niños y niñas entrevistados todos coincidieron con la respuesta, siendo esta muy semejante de tal forma que afirmaron que aprendieron a relacionar e identificar las palabras; al mismo tiempo que manifestaron haberles gustado mucho la actividad. Lo que indica, que la aplicación de la actividad 1, con el juego de las sillas musicales fue muy asertivo, porque además de gustarles, desarrollaron como expresa Ferreiro y Teberosky (1979), la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto escrito con el apoyo de las imágenes.

En lo que respecta a la pregunta 2, en la tabla 4 se evidencia que se evalúa la actividad 2 relacionada en el plan de acción con el juego de la ruleta de palabras, clasificada en la categoría: nivel silábico el cual se asemeja en la lectura a la capacidad de diferenciar las palabras cortas o largas que el sujeto 5 identificado con el código E5 no respondió; sin embargo los otros cinco

estudiantes también coincidieron con las respuestas, diciendo que les había parecido muy divertido el juego y que habían aprendido a relacionar las imágenes con las palabras, a pesar de que aún se denota mala ortografía y caligrafía, como manifiesta

Estas respuestas, coinciden con lo que expresa Ferreiro y Teberosky (1979) que el niño aún en este nivel no relaciona los sonidos de lo que intenta figurar con lo escrito, solo aprende a clasificar las palabras en sílabas, hasta el punto de tratar de escribir sílabas concretas de lo que deduce, queriendo decir que apenas aprende a diferenciar en la escritura las palabras cortas o largas. Ello demuestra, que se logró el objetivo propuesto de que los estudiantes desarrollaran las habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita.

Tabla 5

Matriz de análisis: Entrevista 2

Pregunta 1: ¿Le gusto jugar con la ruleta de palabras? ¿Por qué? Justifica la respuesta Mayo 24 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	...Si porque aprendi de las silabas, de los fonemas fue muy bonito	E1	
Sujeto 2	...Si porque aprendimos a escribir hacer dictados fue muy bonita la actividad	E2	Habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto - Nivel presilábico
Sujeto 3	...Sí me gusto porque identifique las palabras y a escribir fue muy divertido	E3	
Sujeto 4	...Si me gusto porque aprendi a identificar las silabas fue muy divertido	E4	
Sujeto 5	No respondió	E5	
Sujeto 6	...Si aprendimos silabas y armar palabras fue divertido y pariticipativo	E6	
Pregunta 2: ¿Se acuerda de algunas palabras con la que jugó en la ruleta? Escriba algunas de ellas Justifica la respuesta Mayo 23 de 2020			
Sujeto 1	...Si son: la, los, ma, pa, da, na fue agradable jugar y aprender	E1	Capacidad de diferenciar las palabras cortas o largas – nivel silábico
Sujeto 2	... Si son la, los, ma, pa, da, na, da Fue agradable jugar y aprender armar palabras	E2	

Continuación...Tabla 5. Matriz de análisis: Entrevista 2

Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 3	...Si la, lo, ma, pa, sa, ta, fue muy bonito la actividad aprender y a jugar	E3	Capacidad de diferenciar las palabras cortas o largas – nivel silábico
Sujeto 4	...Si son la, pa, sa, ma, la, fue agradable aprender estas silabas	E4	
Sujeto 5	No respondió	E5	
Sujeto 6	...S i la, los, ma, pa, na, da, fue agradable aprender y jugar	E6	
Pregunta 3: ¿Qué le pareció armar palabras a través de la ruleta? Justifica la respuesta Mayo 24 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	...Fue muy divertido jugar y armar palabras y escribir	E1	Habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto - Nivel presilábico
Sujeto 2	...Fue emotivo pude aprender muy bonita	E2	
Sujeto 3	...Fue divertido y participativo ya que pude aprender con esas actividades	E3	
Sujeto 4	...Divertido pude aprender a partipar con los niños y armar y hacer dictados	E4	
Sujeto 5	No Respondió	E5	
Sujeto 6	...Si fue divertido aprendi a jugar, armar palabras fue muy emotivo	E6	

Fuente: Hernández (2022-1)

Interpretación. Se observa en la tabla 5, que corresponde a la entrevista 2 en lo que refiere a la pregunta 1, donde se analizó la categoría del nivel presilábico, se evidencia que los cinco de los seis estudiantes que respondieron la entrevista semiestructurada, coincidieron en sus respuestas cuando dicen que aprendieron a identificar las sílabas, a formar las palabras escribiéndolas y resaltando que les gustó mucho. Estas respuestas, confirman lo que dice Ferreiro y Teberosky (1979) que cuando el niño desarrolla la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto, aprende a formar palabras, a escribirlas y pronunciarlas.

En lo que respecta a la pregunta 2 de esta misma entrevista, donde se analizó el nivel silábico pero con este mismo juego, los cinco niños que respondieron coincidieron en que se confundieron porque respondieron fue las sílabas más no las palabras como de evidencia en la

tabla 5, lo que indica que se debe reforzar más este nivel de acuerdo a lo que manifiesta Ferreiro y Teberosky (1979) porque a pesar de que el niño aún no relaciona los sonidos de lo que intenta figurar con lo escrito, solo aprende a clasificar las palabras en sílabas, hasta el punto de tratar de escribir sílabas concretas de lo que deduce, como por ejemplo armar palabras recortadas.

En cuanto a la pregunta 3 de la misma entrevista 2, se denota que se analizó el nivel presilábico con dicha pregunta, donde los cinco de los seis niños y niñas que respondieron la entrevista semiestructurada, coincidieron en que aprendieron armar palabras y que la actividad fue muy divertida y emotiva; demostrando una vez más como dice Ferreiro y Teberosky (1979) se les facilita figurar diferentes sílabas y palabras completas.

Tabla 6

Matriz de análisis: Entrevista 3

Pregunta 1: ¿Le gusto el juego del secreto escondido? ¿por qué?			
Justifica la respuesta			
Mayo 24 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	Si porque me gusto mucho porque aprendimos a escribir también silabas y me gusto porque estuvimos aprendiendo	E1	Nivel alfabético
Sujeto 2	Fue muy agradable comrendi la al unir las palabras	E2	
Sujeto 3	Si me gusto mucho aprendimos a organizar palabras y leer	E3	
Sujeto 4	Muy divertido aprendi a leer las palabras con el orden del alfabeto	E4	
Sujeto 5	Si me gusto mucho porque aprendi a organizar las palabras por el orden de los números y las organizamos con el orden del abecedario	E5	
Sujeto 6	Me gusto mucho muy divertido aprendi a leer las palabras	E6	
Pregunta 2: ¿Qué le pareció unir las palabras?			
Justifica la respuesta			
Mayo 24 de 2020			
Sujeto 1	Si me gusto mucho porque aprendimos a escribir	E1	Nivel alfabético
Sujeto 2	Entendi la unión de palabras fue muy divertido	E2	

Continuación...Tabla 6. Matriz de análisis: Entrevista 3

Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 3	No respondió	E3	Nivel alfabético
Sujeto 4	Me divertí jugando y aprendi a unir las palabras con los números que tenían y en orden del alfabeto	E4	
Sujeto 5	No respondio	E5	
Sujeto 6	Si me gusto mucho porque reconcimos el orden del alfabeto y lei las palabras cuando las organizamos	E6	
Pregunta 3: ¿Se acuerda cuál fue el secreto escondido? ¿Por qué? Justifica la respuesta			
Mayo 24 de 2020			
Sujeto 1	Si me gusto porque aprendimos a escribir	E1	Nivel alfabético
Sujeto 2	Unir palabras, buscar palabras aprendi mucho, me gusto la actividad	E2	
Sujeto 3	Si porque aprendi a ordenar las palabras en orden del alfabeto me gusto mucho	E3	
Sujeto 4	Si fue muy divertido porque el secreto fue unir las palabras con el orden de los números que tenia cada palabra y luego quedaron ordenadas	E4	
Sujeto 5	Que las palabras quedaron en orden del alfabeto y me gusto mucho porque me divertí	E5	
Sujeto 6	Que me gusto mucho porque cuando lei las palabras todas estaban en orden de los números y del alfabeto	E6	

Hernández (202-1)

Interpretación: En la tabla 6 se observa que la aplicación de la entrevista 3 contenía como todas, tres preguntas las cuales todas evaluaron la actividad: El juego del secreto escondido, clasificada en la categoría del nivel alfabético, donde los seis niños que respondieron dicha entrevista semiestructurada coincidieron, en que les gustó este juego y se divirtieron mucho, porque además aprendieron a unir silabas, a leer palabras, además de tener presente que el secreto escondido estaba en organizar las palabras de manera secuencial y en orden alfabético; a pesar que se denota que en la pregunta 2 el estudiante identificado con el código E5 no respondió.

De esta manera, se observa que las respuestas demuestran lo que manifiesta Ferreiro y

Teberosky (1979), que cuando se aplican estrategias adecuadas y los niños y niñas son capaces de organizar palabras en orden alfabético y de manera secuencial, han desarrollado la habilidad y capacidad para leer y escribir, en otras palabras han potenciado el nivel alfabético deficiente, porque están relacionando el sonido con las letras, forman palabras completas y tienen la capacidad de escribirlas, a pesar que presenten errores ortográficos y de caligrafía.

Tabla 7

Matriz de análisis: Entrevista 4

Pregunta 1: ¿Le gusto armar rompecabezas? ¿por qué? Justifica la respuesta Mayo 25 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	Si fue muy divertido	E1	
Sujeto 2	Si me gusto estuvo muy linda la dinámica	E2	
Sujeto 3	Si mucho aprendi armar palabras con silabas	E3	
Sujeto 4	A mi me gusto porque con silabas armamos palabras	E4	Nivel silábico
Sujeto 5	Me gusto mucho muy divertido reconocimos con las silabas las palabras	E5	
Sujeto 6	Si me divertí mucho con las silabas y la figura íbamos armando las palabras	E6	
Pregunta 2: ¿Qué le pareció unir las silabas con la imagen? Justifica la respuesta Mayo 25 de 2020			
Sujeto 1	Me pareció muy acertado	E1	Nivel silábico
Sujeto 2	Bonita porque aprendimos que era silabas	E2	
Sujeto 3	Muy divertido	E3	
Sujeto 4	Agradable	E4	Nivel silábico
Sujeto 5	Mas fácil para leer palabras	E5	
Sujeto 6	No respondió	E6	
Pregunta 3: ¿Estaría dispuesto a jugar nuevamente para unir silabas? ¿por qué? Justifica la respuesta Mayo 25 de 2020			
Sujeto 1	Si porque me gustó	E1	
Sujeto 2	Si para seguir aprendiendo	E2	
Sujeto 3	Si me gusto porque uno ponía las figuras con las silabas	E3	Nivel silábico
Sujeto 4	Si divertido las fichas tenían imágenes y silabas para armar	E4	
Sujeto 5	Si porque fue divertido	E5	
Sujeto 6	Si fue agradable	E6	

Interpretación: En la tabla 7, se observa inicialmente que en todas las tres preguntas relacionadas con el juego del rompecabezas de palabras, se evaluó el nivel silábico con la aplicación de esta actividad, donde todos los seis niños y niñas respondieron en coincidentalmente diciendo que les gustó mucho armar rompecabezas justificando que reconocieron las palabras con las sílabas. Así mismo, sucedió con las respuestas de la segunda pregunta, la cual de manera general a cinco les pareció muy divertida y agradable unir sílabas con la imagen; porque uno no respondió. Y en la tercera pregunta, todos dijeron que les gustó mucho que están dispuestos a volver a unir sílabas, porque fue muy divertido unir las silabas con las imágenes.

Con estas respuestas, se probó que se lograron fortalecer las deficiencias en el nivel silábico, porque como dice Ferreiro y Teberosky (1979) aunque el niño o niña no relaciona todavía los sonidos de lo que intenta figurar con lo escrito, al menos se denota que aprende a clasificar las palabras mediante las sílabas, siendo este un avance muy significativo a pesar que siempre existan errores ortográficos y de caligrafía, ello se va mejorando a medida que avanzan en los demás ciclos escolares.

Tabla 8

Matriz de análisis: Entrevista 5

Pregunta 1: ¿Escribe algo que se acuerde del cuento leído? Justifica la respuesta Mayo 25 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	Lluvia era una llama y llorona, pero dejó de llorar y ahora rie mucho	E1	
Sujeto 2	Que ardilla amistosa tenia patas anciana a arreglar sus casas- Adela, andrea, Ana y Amelia cuidan a las	E2	Nivel alfabético
Sujeto 3	Adela Andrea y Amelia cuidan a la ardilla	E3	
Sujeto 4	La llorona dejo de llorar y se rie mucho	E4	

Sujeto 5	Se rie mucho la llorona y había una ardilla amistosa	E5	
Sujeto 6	La yorona no lloro mas y ahora se rie mucho	E6	
Pregunta 2: ¿Qué le pareció el cuento leído?			
Justifica la respuesta			
Mayo 25 de 2020			
Sujeto 1	Muy bonita	E1	
Sujeto 2	Vonito y me gusto mucho. Me gusto mucho lo que ysimos. Tandien estuvo vonito el cuento. Y tandien estuvimos lellido	E2	Nivel alfabético
Sujeto 3	No me gusto los cuentos de la yorona no me gustan	E3	
Sujeto 4	Bonito	E4	Nivel alfabético
Sujeto 5	Me agrado	E5	
Sujeto 6	Me gusto mucho	E6	
Pregunta 3: ¿Escribe con sus palabras un cuento corto?			
Justifica la respuesta			
Mayo 25 de 2020			
Sujeto 1	La bandera la bandera de mi patria colombiana tiene tres colores: Amarillo de tu igales de girasoles en flor	E1	
Sujeto 2	A Enrique le encuntan las estrellas. Pasa Lourdes mirando el cielo en las noches estrelladas	E2	
Sujeto 3	La luna brilla en el cielo por la noche y las estreyas igual pero en el día el sol alumbrá todo y nos da mucho calor	E3	Nivel alfabético
Sujeto 4	La lluvia moga el pasto y las matas cuando yuebe mucho los ríos crecen y caen las casas y todos se quedan sin casa	E4	
Sujeto 5	Una vez avia una princesa que vibia en un castillo y se caso con un príncipe y fueron muy felices	E5	
Sujeto 6	Havia una vez un castillo que todo estaba encantado porque una bruja le iso un hechiso y un día apareció el rey que estaba perdido y ya le quito el encanto	E6	Nivel alfabético

Hernández (202-1)

Interpretación: En la tabla 8, se observa que en la entrevista 5 todas las tres preguntas evalúan el nivel alfabético, porque en la primera los seis estudiantes lograron acordarse y escribir algo del cuento leído; en la segunda pregunta hubo un niño identificado con el código E3 que no le gustan los cuentos que relacionan la llorona, sin embargo a los otros cinco les pareció muy bonito y agradable; y en la tercera pregunta todos escribieron un cuento, aunque con errores de ortografía y escritura. Por tanto, se demostró que cuando el niño o niña tiene la capacidad de

escribir un cuento así tenga errores ortográficos, como expresa Ferreiro y Teberosky (1979), es porque aprendió a relacionar el sonido con las letras para formar las palabras completas y construir oraciones como un cuento corto.

Tabla 9

Matriz de análisis: Entrevista 6

Pregunta 1: ¿Le gusta jugar con las palabras sinónimas? Justifica la respuesta Mayo 26 de 2020			
Informantes claves	Unidad de análisis textual	Código de identificación	Categoría
Sujeto 1	Si fue muy divertido	E1	Nivel alfabético
Sujeto 2	Si porque aprendi mucho	E2	
Sujeto 3	Si conoci que son las que se parecen	E3	
Sujeto 4	Me gusto mucho	E4	
Sujeto 5	Si muy divertido y asi aprendo mejor	E5	
Sujeto 6	Si aprendi mas rapido	E6	
Pregunta 2: ¿Se acuerda del uso de algunos antónimos? Justifica la respuesta Mayo 26 de 2020			
Sujeto 1	Si son palabras contrarias	E1	Nivel alfabético
Sujeto 2	Si	E2	
Sujeto 3	Porque no se parecen	E3	
Sujeto 4	Si significa lo contrario	E4	Nivel alfabético
Sujeto 5	Si para saber que significa lo contrario	E5	
Sujeto 6	Si para decir lo contrario	E6	
Pregunta 3: Escriba algunos sinónimos y antónimos de los que haya entendido Justifica la respuesta Mayo 26 de 2020			
Sujeto 1	Si: suave – duro, negro-blanco, frio-caliente	E1	Nivel alfabético
Sujeto 2	Si bonito feo, noche día, pequeño grande	E2	
Sujeto 3	No me acuerdo	E3	
Sujeto 4	Dulce – salado, subir – bajar, centro – mita	E4	Nivel alfabético
Sujeto 5	No es difícil	E5	
Sujeto 6	Alto – bajo, frio – caliente, gordo – flaco	E6	

Hernández (202-1)

Interpretación: Con las respuestas descritas en la tabla 9, se observa que en todas las tres preguntas se evaluó el nivel alfabético, porque coincidieron con la actividad del juego: Un adelanto para crecer, donde los seis niños y niñas aprenden que son sinónimos y antónimos; y

con la pregunta uno, la respuesta de todos fue que les gustó mucho jugar con las palabras sinónimas. En la segunda, también todos se acordaron del uso de las palabras antónimas; y en la tercera, solo dos estudiantes identificados con los códigos E2 y E5, uno expuso que no se acordaba y el otro dijo que le parecía difícil, sin embargo los cuatro restantes se evidencia que se acordaron con facilidad y lograron escribir algunos sinónimos y antónimos.

De esta manera, se demostró con base en los argumentos de Ferreiro y Teberosky (1979) que los sinónimos y antónimos en los niños y niñas de segundo primaria hace que los textos sean más bonitos, por tanto se les debe explicar de una manera más fácil, por ello, el juego como dice Ruíz (2017) es “un modo de ejercitar o practicar” (p.7) actividades de manera organizada para mejorar los procesos de aprendizaje, en este caso los de la lecto escritura.

Hallazgos

Luego del análisis realizado, se encontró inicialmente con la observación directa que los estudiantes presentaban dificultades en los niveles de lectura y escritura viéndose reflejadas en la lectura lenta e imprecisa, por ello en vez de leer adivinaban lo que leían, además de realizar saltos de letras para escribir una palabra, entre otras, lo que conlleva a presentar bajo rendimiento en algunas áreas como lengua castellana.

Por otro lado, se evidencia que como solución a las dificultades relacionadas anteriormente, se diseñaron seis (6) actividades pedagógicas expuestas en la tabla 2: Plan de acción, el cual contiene los siguientes juegos: La silla musical, el juego de la ruleta de palabras, el juego del secreto escondido, el rompecabezas de palabras, cuenta cuentos, y un adelanto para crecer; teniendo en cuenta que cada uno aportara al aprendizaje significativo de la lecto-escritura

en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, ubicada en el municipio de Villa del Rosario, Norte de Santander.

Finalmente, dentro del análisis se observa que se aplicó una entrevista semiestructurada a los seis (6) niños y niñas seleccionados como informantes claves para evaluar las seis (6) actividades pedagógicas basadas en los seis juegos descritos anteriormente, hallando que los seis estudiantes seleccionados, lograron desarrollar la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto escrito, jugando con los fonemas m – p y s, conociendo el significado de los sinónimos y antónimos, uniendo sílabas con palabras, aprendiendo a conocer que las palabras llevan una secuencia de acuerdo al orden alfabético, a formar palabras mediante imágenes con el rompecabezas, hasta el punto de escribir un cuento corto a pesar de los errores de ortografía y caligrafía que son usuales en este ciclo académico pero que a medida que avanzan en dichos ciclos se van mejorando.

Capítulo V

Conclusiones

Desarrollada la investigación se concluye, que se dio cumplimiento al objetivo general que fue proponer el juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo de la lecto-escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta, de la siguiente manera:

Respecto a conocer los niveles de lectura y escritura, se identificó que los estudiantes presentaban dificultades en el nivel presilábico, silábico y alfabético, lo que no les permitía desarrollar la habilidad y capacidad de interpretar el significado de una palabra o un texto escrito, ni a diferenciar en la escritura el tamaño de las palabras cortas y largas, ni a distinguir las letras entre sí para interpretarlas.

En lo que refiere al diseño de actividades, se organizaron seis (6) en un plan de acción con base en la propuesta “Jugando aprendo y mejoro el proceso de lecto-escritura de manera significativa”, en la cual la docente hizo una reconstrucción de su práctica apropiándose de una estrategia constructivista en pro, de fortalecer el aprendizaje significativo de la lecto-escritura deficiente de los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa sede Policarpa Salavarrieta.

Finalmente, en cuanto a la evaluación de las actividades implementadas, se pudo evidenciar que los niños y niñas del grado segundo se encontraron muy satisfechos con todas las seis actividades aplicadas, logrando validar la efectividad de la práctica pedagógica constatando la capacidad de dicha práctica, que fue a la final la que permitió lograr que se fortalecieran los procesos de lecto escritura hallados deficientes en los estudiantes del grado segundo.

Todo ello, demuestra que se seleccionaron actividades con juegos apropiados para que los seis niños y niñas que más presentaban dificultades en los procesos de lecto escritura, logaran superarlas, de manera divertida y sobre todo que expresaron haberles gustado mucho porque aprendieron jugando, sobre todo si se tiene en cuenta que el juego es la herramienta considerada a esa edad una forma de promover en ellos, la seguridad para aprender todo lo que respecta a su entorno permitiéndoles adaptarse a las nuevas transformaciones para la resolución de problemas.

Referencias bibliográficas

- Angarita Luna, E. P., Carreño Salamanca, I., Jojoa Naspirán, G.J. y Salamanca Becerra, R. G. (2021). *Fortalecimiento de las Competencias Lectoescritoras en el Área de Lenguaje Mediada por el Modelo Conectivista a Través del Diseño de un Libro Digital Interactivo, para el Grado Primero, en la Institución Educativa San Bartolomé de la Ciudad de Cúcuta* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena – Bolívar]. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación.
<https://bit.ly/3weyUfp>
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed. Trillas.
- Balestrini, F. (1998). “*Como se elabora el proyecto de investigación*”. Caracas: Editores Consultores.
- Barrios, G. & Bent, L. (2018). *Estrategias para el fortalecimiento de la lectoescritura en pro del mejoramiento de la calidad educativa en instituciones educativas de Providencia, Isla* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Maestría en Educación Modalidad Virtual.
<https://bit.ly/3JEwFpi>
- Bracho, Y. & Bracho K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. Revista Conocimiento, Investigación y Educación CIE. Vol. 1. (9), 26-44.
- Bernal Torres, C. A. (2009). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson Prentice Hall.
<https://bit.ly/3l4Bb5Q>

Céspedes Camperos, L. (2021). *Programa de intervención psicopedagógica en dificultades de aprendizaje de la lecto-escritura para los niveles 3° y 4° de primaria de la unidad educativa "Paucarpata" de la ciudad de Cochabamba* [Diplomado en educación psicopedagógica para el nivel inicial, primaria y secundaria, Universidad Mayor de San Simón]. <https://bit.ly/3qmacWC>

Convención sobre los Derechos del Niño. (2000). *Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989. Entrada en vigor: 2 de septiembre de 1990, de conformidad con el artículo 49*. Ginebra, Suiza: Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas. <https://bit.ly/3yESy5e>

Díaz Conde, J. E. & Jiménez, W. P. (2020). Juguetando con las palabras: un aprendizaje recreativo por el mundo de la lectoescritura. *REEA*, 6(II), 201-213.
<http://www.eumed.net/rev/reea>

Gamboa, L. (2016). Desarrollo de Competencias de Lectoescritura en Estudiantes de Cuarto y Quinto Grado de Escuela Nueva, a Partir de una Propuesta Lúdico-Pedagógica desde Lectura de Contexto en la Sede Educativa Rural San José de La Montaña del Municipio de Mutiscua. *Revista Conocimiento, Investigación y Educación*. CIE. Vol. 2. (2), 39-46.

Gantt, H. L. (xxx). *Work, Wages and Profit*. Nueva York: The Engineering Magazine. ISBN 0879600489.

Guamán Guilca, G. C. (2021). *El juego dirigido en el proceso de la iniciación a la lectoescritura en los niños del sub nivel II de la unidad educativa José María Román, del canto Riobamba provincia de Chimborazo, periodo octubre 2020 - marzo 2021* [Tesis de

- Educación Parvularia e Inicial, Universidad Nacional de Chimborazo]. Facultad de Ciencias de La Educación, Humanas y Tecnologías. <https://bit.ly/3JltwLh>
- Guitert, M. y Pérez, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(1), 10-31.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, M. del P. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5ª Edición. México: Mc Graw Hill.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ª Edición. México: Mc Graw Hill. <https://bit.ly/3MXIqsD>
- Hernández Sandoval, M.F. & Monsalve Gamboa, A. K. (2021). *Fortalecimiento de la Lectoescritura a través del Método Ecléctico empleando las Tics en los Estudiantes de Segundo Grado de la Sede Antonio María Claret* [Tesis de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad de Pamplona]. Facultad de Artes y Humanidades. <https://bit.ly/3ImPagy>
- Jaime Pinzón, S. V. & Galvis Torres, I.P. (2017). *El proceso lecto-escritor del grado primero de la institución educativa escuela normal superior sede el Llano, Ocaña N. de S.* [Tesis de Normalista Superior, Escuela Normal Superior]. Programa de Formación Complementaria. <https://bit.ly/3tBZnrW>
- Jaspi, J. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en el proceso de lectoescritura en el Colegio Alegre Juventud de Malambo- Atlántico* [Diplomado de profundización: Práctica e Investigación Pedagógica, Universidad

- Nacional a Distancia]. Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU. Licenciatura en inglés como Lengua Extranjera. <https://bit.ly/3wfJD9a>
- Jugando Aprendemos. (2020). *Montessori*. Principios y pilares de la pedagogía. <https://jugandoaprendemos.co/montessori/>
- Londoño Díaz, Y. P.; Pérez Roche, S.M. & Valerio Martínez, M. A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución Educativa John F. Kennedy* [Tesis de Licenciatura en Educación Preescolar, Universidad Santo Tomas]. Facultad de Educación. <https://bit.ly/3wh9Hkf>
- Luna, Y., Conde, A., y Rincón, P. (2021). Propuesta Didáctica para el Mejoramiento de la Lectura y Escritura: El Juego de Rol en la Virtualidad. *Revista Conocimiento Investigación y Educación*. CIE. Vol. 1. (11), 31-43.
- MEN - Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Caminos de lectura y escritura. Secuencias didácticas para los grados 2º y 3º*. Primera edición. Bogotá: Mineducación. Recuperado de <https://bit.ly/374hXYk>
- MEN - Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje*. <https://bit.ly/2LnsOUC>
- Mineducación. (2018). *Lineamientos curriculares*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. <https://bit.ly/3PprI74>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y*

saber hacer con lo que aprenden. Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional.

<https://bit.ly/3uvnKAs>

Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Serie lineamientos curriculares Lengua Castellana*.

Bogotá, D.C.: Mineducación. <https://bit.ly/3MiUGDX>

Molina Sinchiguano, J.C. (2019). *Las habilidades de la lecto-escritura en el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa “Ecuador”* [Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial, Universidad de Piura].

Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de La Educación. <https://bit.ly/3ugby6v>

Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú. Recuperado de <https://bit.ly/3F0oUaw>

Ospino, Y. (2020). Enfoque Psicopedagógico sobre la Comprensión Lectora de Chávez-Zamora en Estudiantes de Educación Secundaria. *Revista Conocimiento, Investigación y Educación CIE*. Vol. 2. (10), 65-78.

Palma Ramos, D. (s.f.). *Cómo Elaborar Propuestas de Investigación*. Guatemala: Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales (IDIES). <https://bit.ly/3uU3ys3>

Peñaranda Lozano, P. L. & Velasco Espitia, M. E. (s.f.). *El Juego Como Elemento Pedagógico*.

Pamplona, N. de S.: Universidad de Pamplona, Facultad de Estudios A Distancia.

<https://bit.ly/3tNI6pz>

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.

Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45-55. <https://bit.ly/3MeUENa>

Rodríguez Palmero, M. L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica de Investigación Innovación Educativa y Socioeducativa*, 3(1), 29-50. <https://bit.ly/3lfGUpY>

Ruiz Olabuénaga, J. I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Deusto. <https://bit.ly/3szLiEa>

Sánchez Roca, N. J. & Torres Delgado, G. E. (2017). *Incidencia de los métodos lúdicos en el fortalecimiento de la lecto-escritura de los estudiantes de básica elemental de la escuela "Luis Pauta Rodríguez", Cantón Guayaquil, periodo lectivo 2016-2017* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Licenciatura en Ciencias de La Educación Mención Educación Básica. <https://bit.ly/368dWnJ>

Tuni Pacuri, L. & Ccayahuallpa Palomino, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584-Marangani, Canchis-Cusco* [Tesis de especialización, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Facultad de Ciencias de la Educación. Unidad de segunda Especialidad en Educación Inicial. Arequipa, Perú. <https://bit.ly/3JwH6ve>

UNIR – Universidad del Internet. (junio 9 de 2021). *¿En qué consiste la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget?*. <https://bit.ly/3u5IzU6>

Valerdi González, M. A. (2005). *El tiempo libre en condiciones de flexibilidad del trabajo: caso Tetla, Tlaxcala* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Puebla]. Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, Posgrado en Sociología.

Vergara Moreno B. J. & Rodríguez Cordero, M. L. (2017). *Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de tercer grado de primaria* [Tesis de Licenciadas en Pedagogía Infantil, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Facultad de Educación. <https://bit.ly/3tiH84c>