

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO**

Mirleidys Joshaira Paba Ruíz, Graciela Deyanira Soto Benavides



Maestría en Educación, Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad La Gran Colombia

Bogotá

2023

**La lúdica como estrategia didáctica para mejorar el rendimiento académico**

**Mirleidys Joshaira Paba Ruíz, Gabriela Deyanira Soto Benavides**

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Magíster en Educación**

**Director Nataly López Medina**



**Maestría en Educación, Facultad de Ciencias de la Educación**

**Universidad La Gran Colombia**

**Bogotá**

**2023**

### **Dedicatoria**

A mi madre, padres e hijos, por el apoyo, comprensión y motivación cuando intenté rendirme. Sin su colaboración no hubiese sido posible. A todas aquellas personas cercanas que de una u otra forma me aportaron ideas, sugerencias y la motivación para continuar en este proceso.

#### **Graciela Soto Benavides**

Al dador de la vida por su amor, porque siempre ha estado conmigo. A mis padres Guillo y Miche quienes me quienes han permitido y acompañado a realizar otro sueño de muchos en mi vida, gracias por ser mi ejemplo de esfuerzo y valentía, para seguir adelante a pesar de las adversidades.

A mis hermanas Maryin y Joty por su cariño durante este proceso, por estar conmigo, gracias. A mis sobrinos, Ángel, Pipe y Mariana, para que cada una de mis metas alcanzadas les quede como ejemplo. A ti, quien me hizo entender que sí podía, tus palabras me llenaban de tranquilidad, tus consejos me hicieron mirar más allá de lo que estoy preparada, gracias mor. A mi familia gracias por sus oraciones, por hacer de mí una mejor persona y estar atentos en mis sueños y metas.

#### **Mirleidys Joshaira Paba Ruiz**

### **Agradecimientos**

A Dios por habernos guiado, durante todo el proceso académico. A nuestros padres, por el apoyo incondicional y la motivación en los momentos de dificultad. A nuestra directora de proyecto, Magíster Nataly López Medina por colaborar conmigo y darme sus valiosos aportes para la realización de este proyecto de investigación.

A la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona, a los directivos y a toda la comunidad educativa integrada por docentes, estudiantes y los padres de familia, sin su colaboración no hubiera sido posible la realización del trabajo investigativo.

A todas las personas, que aportaron su grano de arena para que este trabajo se materializara.

**Graciela Soto Benavides**

**Mirleidys Paba Ruiz**

## Tabla de contenido

RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11
<b>1. CAPÍTULO I: PROBLEMA</b>	<b>13</b>
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1.1 Pregunta problema	18
1.2 JUSTIFICACIÓN	18
1.3 OBJETIVOS	20
1.3.1 Objetivo General	20
1.3.1 Objetivos Específicos	20
1.4 ANTECEDENTES	21
1.4.1 Antecedentes Internacionales	21
1.4.2 Antecedentes Nacionales y regionales	25
<b>2. CAPÍTULO II: MARCOS DE REFERENCIA</b>	<b>29</b>
2.1 MARCO TEÓRICO	29
<b>3. CAPÍTULO III: METODOLOGÍA</b>	<b>41</b>
3.1 PARADIGMA	41
3.2 MÉTODO	41
3.3 ENFOQUE	42
3.4 TÉCNICA	43
3.5 INSTRUMENTOS	44
3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA	45

4. CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	52
5. CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	<a href="#">[ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.]</a> 78
LISTA DE REFERENCIAS O BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	88

**Lista de Figuras**

<b>Figura 1</b> <i>Tendencia de rendimiento para Colombia en lectura dentro de las pruebas PISA</i> .....	15
<b>Figura 2</b> <i>Resultados en lectura dentro de las pruebas Saber 3</i> .....	16
<b>Figura 3</b> <i>Tendencia resultados en Lenguaje de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona</i> .....	17
<b>Figura 4</b> <i>Distribución de la muestra</i> .....	45
<b>Figura 5</b> <i>Rendimiento académico prueba de entrada grado primero</i> .....	53 y 54
<b>Figura 6</b> <i>Rendimiento académico prueba de entrada grado segundo</i> .....	55
<b>Figura 7</b> <i>Rendimiento académico prueba de entrada grado tercero</i> .....	55 y 56
<b>Figura 8</b> <i>Sesión 1 y 2 de la estrategia didáctica</i> .....	59
<b>Figura 9</b> <i>Sesión 3 y 4 de la estrategia didáctica</i> .....	61
<b>Figura 10</b> <i>Sesión 5 y 6 de la estrategia didáctica</i> .....	62 y 63
<b>Figura 11</b> <i>Sesión 7 y 8 de la estrategia didáctica</i> .....	64
<b>Figura 12</b> <i>Sesión 9 y 10 de la estrategia didáctica</i> .....	65 y 66
<b>Figura 13</b> <i>Rendimiento académico prueba de salida grado primero</i> .....	65 y 66
<b>Figura 14</b> <i>Rendimiento académico prueba de salida grado segundo</i> .....	66
<b>Figura 15</b> <i>Rendimiento académico prueba de salida grado tercero</i> .....	67

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1</b> <i>Matriz de Categorías</i> <u><b>Error! Marcador no definido.</b></u> .....	<b>49</b>
<b>Tabla 2</b> <i>Sesiones 1 y 2 de la estrategia didáctica</i> .....	<b>58</b>
<b>Tabla 3</b> <i>Sesiones 3 y 4 de la estrategia didáctica</i> .....	<b>60</b>
<b>Tabla 4</b> <i>Sesiones 5 y 6 de la estrategia didáctica</i> .....	<b>62</b>
<b>Tabla 5</b> <i>Sesiones 7 y 8 de la estrategia didáctica</i> .....	<b>63</b>
<b>Tabla 6</b> <i>Sesiones 9 y 10 de la estrategia didáctica</i> .....	<b>65</b>
<b>Tabla 7</b> <i>Frecuencia de participación de los padres de familias en la educación de sus hijos</i> .....	<b>70</b>
<b>Tabla 8</b> <i>Frecuencia en la utilización de estrategias y materiales en el aula de clases</i> .....	<b>73</b>

### Resumen

El trabajo que se presenta a continuación, tiene como propósito principal fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo I de educación básica primaria en la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona, sede 08 Tapia, en el municipio Santa Ana de Magdalena, en el área de Lengua Castellana, a partir de la lúdica como estrategia didáctica. Para ello, se siguió una metodología bajo el paradigma Socio-Crítico desde un enfoque cualitativo y la tipología de Investigación-Acción, utilizando como instrumentos de recolección de datos una evaluación diagnóstica junto con una encuesta, los cuales fueron previamente validados para ser aplicados a la población de estudio, cuya muestra quedó conformada por 22 niños entre los 6 y 11 años pertenecientes al ciclo I de básica primaria de la institución mencionada. Entre los principales resultados se obtuvo que los estudiantes de primero, segundo y tercer grado alcanzaran promedios bajos en su mayoría durante la evaluación diagnóstica, mientras que, en la prueba final o de salida mejoraron sus calificaciones en el área de Lenguaje. De esta manera, se concluyó que el empleo de la lúdica a través de una secuencia didáctica mejoró significativamente el rendimiento académico en esta disciplina, especialmente en la escritura y comprensión de textos.

*Palabras clave: Lúdica, estrategia didáctica, estudiantes, rendimiento académico, básica primaria.*

**Abstract**

The work presented below has the main purpose of strengthening the academic performance of students in cycle I of primary basic education at the Antonio Bruges Carmona Departmental Educational Institution, headquarters 08 Tapia, in the municipality of Santa Ana de Magdalena, in the area of Spanish Language, from the playful one as a didactic strategy. For this, a methodology was followed under the Socio-Critical paradigm from a qualitative approach and the Research-Action typology, using a diagnostic evaluation together with a survey as data collection instruments, which were previously validated to be applied to the study population, whose sample was made up of 22 children between the ages of 6 and 11 belonging to cycle I of primary school of the aforementioned institution. Among the main results, it was obtained that the first, second and third grade students obtained low averages, mostly during the diagnostic evaluation, while, in the final or exit test, their grades in the Language area improved. In this way, it was concluded that the use of play through a didactic sequence significantly improved academic performance in this discipline, especially in writing and comprehension of texts.

*Keywords: Playful, didactic strategy, students, academic performance, basic primary.*

### Introducción

La educación en los últimos años ha tenido que considerar una revisión profunda a partir de los acontecimientos sociales convulsionados y veloces que vienen caracterizando la realidad, donde se insertan los contextos latinoamericanos que deben enfrentar desafíos con los que se viene arrastrando desde tiempo atrás ante el acucioso proceso de enseñanza y aprendizaje. En este entramado, se tiene en cuenta lo relativo al rendimiento académico en materia de Lenguaje, siendo esta una de las áreas del saber más importante, cuyos desempeños se han visto empañados por múltiples factores en las distintas naciones como el caso de Colombia.

De hecho, en las distintas pruebas nacionales Saber e internacionales PISA en las que este país participa con sus estudiantes a modo de medir las capacidades y competencias en ésta y otras disciplinas, se ha evidenciado que las habilidades de escritura y lectura resultan unas de las más difíciles de afianzar en los aprendices. Por lo cual, se precisa una adecuada revisión de la enseñanza y metodologías que se emplean aún en los actuales momentos para este fin. Es así, que surge la lúdica como una alternativa de interés para ser considerada e integrada en las prácticas de aula con la intención de generar un mejoramiento de ese desempeño por parte de los estudiantes en áreas tan relevantes como lo es el Leguaje, especialmente desde temprana edad cuando se estiman deben afianzarse las bases para un aprendizaje exitoso.

De allí que, el trabajo que se presenta a continuación se proponga el establecimiento de la lúdica como estrategia didáctica para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del ciclo I en básica primaria en una institución del Magdalena- Colombia, donde se han evidenciado dificultades en las competencias de escritura, comprensión e interpretación de forma notable por parte de los estudiantes más pequeños que integran los grados primero, segundo y tercero, a propósito de evidenciar si después de la implementación de ésta -forma de enseñanza se genera un cambio positivo al respecto del aprendizaje en Lengua Castellana. Por tal motivo, la investigación sigue un rigor científico

y está compuesta por cinco capítulos de los cuales, el primero contiene la descripción de la problemática, junto con los objetivos y preguntas de interés, además de la justificación y delimitación.

Un segundo capítulo, contiene lo relativo a los trabajos previos relacionados con el tema de estudio, así como los fundamentos teóricos que generan las bases para el abordaje de la investigación, seguido de un tercer capítulo, que contiene los preceptos metodológicos y científicos que marcan la ruta del estudio. Finalmente, se considera un cuarto capítulo dedicado a los resultados obtenidos y un quinto capítulo contentivo de las conclusiones y recomendaciones.

## 1. Capítulo I: Problema

### 1.1 Planteamiento del problema

Una de las problemáticas que se ha agudizado en las últimas décadas en las instituciones educativas de Colombia se relaciona con el bajo rendimiento académico que muestran los estudiantes, pues, el resultado de su desempeño en las diferentes áreas del conocimiento no cumple con los lineamientos propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), estipulados en los Estándares Básicos de Competencias para Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanía (MEN, 2006). En este orden de ideas, es preciso señalar que son diversos los factores asociados al fracaso escolar que afectan de modo negativo el desarrollo integral del educando.

Teniendo en cuenta el bajo desempeño académico que se hace evidente al profundizar en las pruebas nacionales Saber realizadas por el ICFES y las internacionales como PISA, se estima que múltiples factores están incidiendo sobre esta realidad; y es que de acuerdo con el Banco Mundial (2020), después de la pandemia por Covid-19, se prevé una reducción del aprendizaje, un aumento de las deserciones escolares, y de la inequidad en el aprendizaje, así como la disminución del vínculo con el proceso educativo, a lo cual se deben sumar los recortes de inversión en la educación que podrían empeorar la calidad escolar.

Entendiendo que, el impacto sobre el aprendizaje se estima de gran magnitud según el Banco Mundial (2020), se destaca que- para mejorar la educación, es preciso comenzar en lo inmediato, ya que, la falta de oportunidades, el ambiente familiar, el contexto socioeconómico y los problemas psicológicos, junto a las condiciones en que se encuentran los establecimientos educativos constituyen un escenario en detrimento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Seguido de lo anterior, se observa que los estudiantes, en especial los más vulnerables en sus primeros años de escolaridad, presentan un bajo desempeño en habilidades y competencias lecto-

escritoras, de acuerdo a los resultados de las pruebas que aplica el Icfes; situación asociada a los múltiples factores mencionados anteriormente y probablemente genere en los niños vacíos conceptuales, por lo cual, puede considerarse la innovación educativa inmersa en cada acto propuesto en la planificación de la enseñanza a modo de viabilizar en mejor medida la calidad que se ha observado en las prácticas pedagógicas institucionales logrando una transición en la interacción y socialización de los aprendizajes (UNESCO/LIMA, 2014).

Razón tiene Meza, Cedeño y Meza (2020) al afirmar que, los factores que más dificultan y limitan las innovaciones educativas vienen dados por el individualismo, las actitudes de los docentes, -y las políticas del sistema educativo. Por tanto, se hace necesario que la praxis pedagógica esté mediada en mayor relevancia por las necesidades e intereses de los educandos, para contrarrestar las falencias -y los vacíos latentes en los escolares -en los procesos académicos. Se corrobora con este postulado, el llamado al docente a la planificación y la invención en las aulas de clases para despertar la motivación de sus estudiantes y que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo, -y por consiguiente se mejore el rendimiento académico en todas las áreas del conocimiento.

Por otro lado, en el contexto colombiano se destacan los resultados de las últimas pruebas internacionales realizadas por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), en las cuales se obtuvo que las ciudades más grandes del país obtuvieron un mayor puntaje en la prueba de competencia lectora (432 puntos), en tanto las ciudades más pequeñas alcanzaron menos puntaje (423 puntos) y los pueblos pequeños aún menos (411 puntos), seguidos por los pueblos grandes (410) y las zonas rurales (374 puntos), de acuerdo con el ICFES (2022).

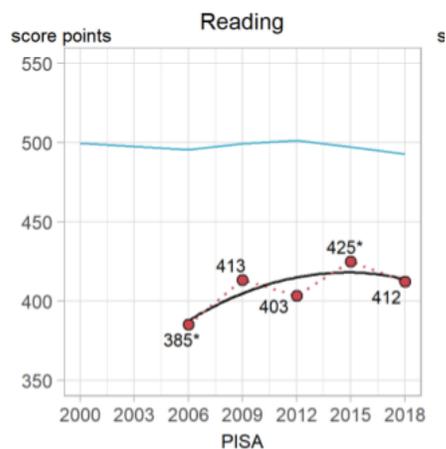
De acuerdo con la OCDE (2018), en Colombia el 50% de los estudiantes alcanzaron al menos el Nivel 2 de competencia en lectura, de modo que, como mínimo son capaces de identificar las ideas principales de un texto moderadamente extenso, así como localizar información a partir de criterios

explícitos y reflexionar sobre la intención del texto su forma si se les instruye para ello. Por otro lado, solo el 1% de los estudiantes obtuvieron el mejor rendimiento en lectura alcanzando el Nivel 5 o 6 de modo que son capaces de comprender textos más extensos, así como también manejan conceptos abstractos o que se contradicen y distinguen hechos de opiniones.

Se evidencia la tendencia en cuanto al rendimiento en lectura en las últimas pruebas PISA realizadas, da muestras de que aun cuando se encontraba en incremento el puntaje general para el área de lectura, de 2015 a 2018 hubo un descenso de 13 puntos para los estudiantes colombianos, tal como se observa en la siguiente figura.

**Figura 1**

*Tendencia de rendimiento para Colombia en lectura dentro de las pruebas PISA*



*Nota:* Evidencia de los puntajes obtenidos de 2006 a 2018 en cuanto al rendimiento académico en el área de lectura en las pruebas PISA por parte de los estudiantes colombianos.

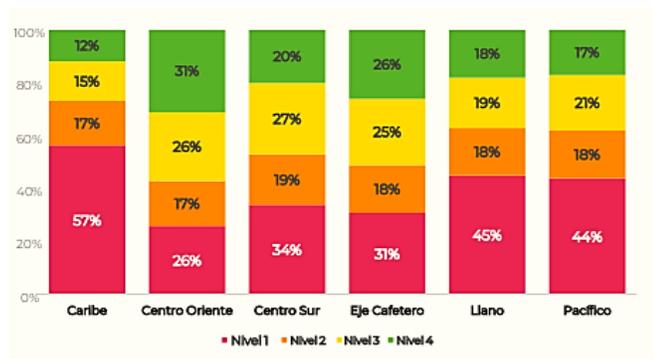
Fuente: OCDE (2018)

En este orden de ideas, llama la atención que en el Departamento del Magdalena, el panorama sobre el rendimiento en el área de Lenguaje no resulta muy alentador, pese a las políticas-públicas

encaminadas a transformar los escenarios y las prácticas educativas en miras de fortalecer el desempeño de los educandos. Según el ICFES (2022), en la prueba de Lectura de grado 3, a exceptuando la región Centro Oriente, la mayoría de los alumnos se ubica en el nivel 1 de desempeño, destacando que en la región Caribe un 57% se posicionó en este nivel, mientras que en la región de los Llanos y Pacífico fue de 45% y 44%, lo cual resalta que los estudiantes de este grado tienen dificultades para localizar información en los textos, o la identificación de motivos y consecuencias de los hechos que en ellos se presentan, así como la evaluación de razones o argumentos que sustentan las hipótesis de la lectura, y ello se observa en la siguiente figura.

**Figura 2**

*Resultados en lectura dentro de las pruebas Saber3*



*Nota:* Se evidencian los porcentajes obtenidos en lectura durante el año 2022 por zona geográfica en Magdalena, Colombia, a partir de las pruebas Saber 3.

Fuente: ICFES (2022)

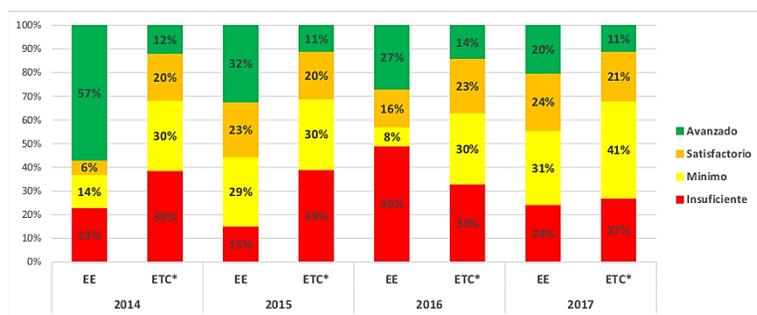
Propiamente en la Institución Educativa Departamental (I.E.D.) Antonio Bruges Carmona sede 08, ubicada en la vereda de Tapia, jurisdicción del Municipio de Santa Ana, Magdalena, se vienen reconociendo en los estudiantes del Ciclo I de Educación Básica Primaria dificultades en competencias como producción textual, comprensión e interpretación de textos, entre otras habilidades

comunicativas en vista del incumplimiento total de las tareas escolares, junto a una desatención de actividades en el aula, según lo evidenciado por informantes clave (2022).

En consecuencia, se refleja un bajo rendimiento académico en los estudiantes a la hora de enfrentar los grados siguientes que tienen más complejidad en el área Lengua Castellana y por ello se reflejan los bajos resultados en las pruebas Saber 3 dentro de esta institución como se muestra en la siguiente figura.

**Figura 3**

*Tendencia resultados en Lenguaje de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona*



*Nota:* Desempeño pruebas Saber 3° en el área de Lengua castellana de 2014 a 2017 en la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona.

Fuente: Elaboración propia, tomado de MEN (2022)

Específicamente en la I.E.D. Antonio Brugés Carmona de Santa Ana Magdalena se refleja que el rendimiento en el área de Lenguaje obtenido de las pruebas Saber 3° (MEN, 2017) mostró en el cuatrienio de 2012 a 2017 una variabilidad para la categoría Insuficiente, Mínimo y Satisfactorio, con un descenso gradual en el rango Avanzado que pasó de un 57% a un 20% en cuatro años, lo cual indica que en definitiva, los estudiantes del Ciclo I de esta institución no lograron mejorar considerablemente su desempeño en esta disciplina. En cuanto a los años subsiguientes y correspondientes a 2018, 2019, 2020, 2021, por motivo de la pandemia a causa de Covid-19 no se dio continuidad a las pruebas internas

de la institución específicamente para el grado tercero, en tanto solo se abordaron las pruebas Saber 11 sobre las cuales si se emiten resultados (MEN, 2022).

Por tal razón, es de gran importancia direccionar al estudiante en los conocimientos y competencias que son fundamentales para su desarrollo integral en las distintas esferas de su vida, y tal es el caso de las habilidades en la lectura y en la escritura que deben desarrollar y que se podrían mejorar a través de la implementación de la lúdica, por ejemplo, como una estrategia didáctica. De acuerdo con la problemática mencionada, surge la siguiente pregunta orientadora:

### **1.1.1 Pregunta problema**

¿Cómo mejorar el rendimiento académico en el área de Lengua Castellana a partir de- la lúdica desde los juegos didácticos, en los estudiantes del Ciclo I en la I.E.D. Antonio Brugés Carmona, Sede 08-Tapia?-

### **1.2 Justificación**

El rendimiento académico de los estudiantes se constituye como un elemento fundamental dentro de la calidad educativa e involucra un sinnúmero de factores relacionados con las prácticas pedagógicas, el contexto familiar, social, económico y emocional de los educandos que a su vez también lo determinan. Por consiguiente, cuando se reflejan dificultades se puede inferir la injerencia en algunos de estos aspectos.

Al respecto, Nieto (2008) Plantea que el rendimiento académico derivado del éxito o fracaso es el resultado de los afanes individuales y colectivos de la familia, ya que no se condiciona los horarios semanales y periodos de descansos al ritmo del estudiante, sumado a ello, la falta de oportunidades que tienen las personas de continuar sus procesos académicos en instituciones de educación formal o informal.

En función de lo planteado anteriormente, la importancia del rendimiento académico en la calidad educativa y en la vida del estudiante, se hace pertinente la presente investigación, primero, con el propósito de identificar las causas que han incidido para que los estudiantes del ciclo I de la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona sede 08- Tapia, Municipio de Santa Ana-Magdalena presenten un bajo rendimiento académico en la asignatura de Lengua Castellana, y segundo, con el propósito de contrarrestar esta problemática y contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes a través de la lúdica como estrategia didáctica.

Seguido de lo anterior, en la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona Sede 08, se ha hecho recurrente percibir que los educandos del Ciclo I de Educación Básica Primaria presentan bajo rendimiento académico en el área de Lengua Castellana, reflejado en las dificultades que tienen para comprender y analizar textos en el nivel literal. Por tanto, la problemática que se requiere resolver parte de un análisis de la incidencia de los factores que lo originan como una base para deliberar en torno al tema y proponer alternativas de solución que contribuyan a la dinamización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para mejorar el desempeño académico de los estudiantes situando a la lúdica como una estrategia didáctica e innovadora en el escenario educativo.

Además, esta investigación es factible, puesto que cuenta los recursos físicos, humanos, bibliográficos, e informáticos para tal fin.

Finalmente, tiene una utilidad metodológica ya que se podrán realizar futuras investigaciones que utilicen el método cualitativo compatibles para analizar cómo se puede fortalecer a través de la lúdica el rendimiento académico de los niños, y aportar a los estudios que se realicen a nivel nacional y en particular a los que puedan desarrollarse en la I.E.D Antonio Brugés Carmona o en alguna otra escuela del municipio de Santa Ana, en el Departamento del Magdalena.

### **1.3 Objetivos**

A continuación se presentan los objetivos que se han dispuesto para el desarrollo de la presente investigación.

#### **1.3.1 Objetivo General**

Fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes del Ciclo I de Educación Básica Primaria en la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona Sede 08 Tapia, en el Municipio de Santa Ana-Magdalena en el área de Lengua Castellana, a partir de la lúdica como estrategia didáctica.

#### **1.3.1 Objetivos Específicos**

Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del ciclo I. de Educación Básica Primaria en las áreas de lengua castellana.

Diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en la lúdica como estrategia didáctica para disminuir el bajo rendimiento que presentan los estudiantes del Ciclo I de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona Sede 08. Tapia

Evaluar la viabilidad de implementar en el Ciclo I una propuesta didáctica basada en la lúdica para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes en el área de lengua castellana, con el propósito de alcanzar los desempeños esperados en este ciclo.

#### **1.4 Antecedentes**

En este apartado se encuentran algunas de las investigaciones que se han realizado a nivel internacional, nacional y regional en torno al tema objeto de estudio de esta investigación, las cuales sirven como referente teórico. Dichas investigaciones apuntan en reconocer la lúdica como viabilizadora en la innovación de las prácticas educativas como en el fortalecimiento de habilidades y competencias en la lectura y la escritura. Entre los referentes se tomaron en cuenta 13 artículos obtenidos en la base de datos Scielo, Redalyc, Google Académico, así como 9 investigaciones de maestría y doctorado de las distintas universidades nacionales e internacionales.

##### **1.4.1 Antecedentes Internacionales**

Un referente que aporta a este trabajo, es la investigación localizada en Ecuador y realizada por Quizhpi (2022), con el título “La lúdica como estrategia para mejorar el desarrollo del Lenguaje en niños de 7 a 8 años de edad en la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano en el año lectivo 2021-2022”. Este trabajo se propuso desarrollar un material lúdico para el fortalecimiento del lenguaje en estudiantes entre 7 y 8 años de este colegio.

Para la recolección de información de esta investigación se empleó la observación y prueba diagnóstica sobre la lectura y escritura, partiendo del desarrollo del lenguaje como un componente esencial al ser humano, ya que su práctica correcta es indispensable para la comunicación, siendo la metodología de enfoque mixto y orientada a estudiantes de tercer grado con el fin de transformar una realidad. De este estudio se desprende que la lúdica posee un rol importante en el aprendizaje de la lectura, el desarrollo y formación de los estudiantes, de modo que las formas literarias como cuento, canciones, trabalenguas, crucigramas, entre otros, sirven de estrategias o se emplean como herramientas durante los primeros niveles de educación, logrando que los niños puedan imaginar y

prestar atención “en cortas y medianas edades a lo largo de su proceso de formación estudiantil” (Qhizhpi, 2022, p. 83).

El citado trabajo sirve como referente para éste proyecto, puesto que, sus aportes desde la lúdica y el lenguaje en la educación de los niños pautan la construcción del marco teórico en que se fundamenta esta investigación. Por su parte Reyes, (2015) en Venezuela realizó una tesis para grado doctoral con el título “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria” (p.1), teniendo en cuenta que la problemática encontrada hace referencia a la dificultad que tienen los docentes frente a la enseñanza de la lectura. El objetivo general y específicos de esta propuesta de investigación fueron el diseño de un plan estratégico para el uso de los juegos didácticos de modo que permitan la enseñanza de lectura en los niños que cursan la primaria, a partir de la indagación a los docentes y el análisis “del grado de aplicabilidad que le dan los docentes a los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura” (Reyes, 2015, p. 137).

Así mismo, la población y muestra estuvo conformada por cuatro docentes de la E.N.B. Antonio María Martínez y sesenta y siete alumnos con problemas de lectura. El estudio se basa en una tipología descriptible y como proyecto factible, pues implica la investigación, elaboración y el desarrollo de la propuesta orientada a un modelo operativo que permita solucionar los problemas y necesidades de las organizaciones o grupos sociales, a modo de fortalecer en este caso la decodificación y la comprensión en la lectura en los niños, y a su vez despertando el placer de leer en ellos (Reyes, 2015, p. 143).

Los resultados muestran que las estrategias utilizadas por el docente solo recurrieron al uso de la pizarra, cuadernos y dictado con baja producción y creatividad para la enseñanza la cual se consideró rutinaria y sin experiencias significativas; en cuanto al tipo de lectura mayormente empleada fue palabra por palabra, por ende es fundamental que los docentes pongan en marcha estrategias y actividades

lúdicas para motivar a los estudiantes y lograr que estos se superen alcanzando el nivel alfabético según el grado en que se encuentran .

Otra de las investigaciones, que sirve como aporte es la propuesta por Cruz (2021) realizada en la Facultad de teología Pontificia y Civil de Lima, titulada “La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019” (p. 1).

Esta investigación surgió de la problemática evidenciada en las instituciones en cuanto a la gestión pedagógica, ya que el desarrollo de los procesos de enseñanza- aprendizaje se notan rutinarias, pasivas y limitadas en las aulas, dedicadas a cumplir temas programados sin considerar la participación de los estudiantes, quienes ante esta situación se les nota aburridos apáticos y desmotivados para incorporar nuevos aprendizajes.

Con el fin de darle solución a este problema, Cruz (2021), diseña una propuesta metodológica dirigida a docentes para el fortalecimiento de las competencias comunicativas por medio de estrategias lúdicas a través de una variedad de actividades clasificadas según dimensiones socio cognitivas y también las competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Antonio de Padua, Distrito Jesús María. La población de este estudio fue 415 estudiantes 98 docentes y directivos 4 y la muestra estuvo conformada por 48 estudiantes del grado tercero de secundaria. Se trata de una investigación de aplicada ya que pretende dar solución a un problema existente en esta institución.

Cruz (2021), concluye que, tanto los estudiantes como los docentes y los directivos consideran que la incorporación de las estrategias lúdicas al inicio de la secuencia didáctica son propicias ya que generan un óptimo ambiente para generar aprendizajes significativos y despiertan el

interés de los educandos, no obstante, hacer un debido cierre de cada sesión es un factor determinante para el éxito de la clase.

En suma, esta investigación da cuenta que con la aplicación de estrategias lúdicas se fortalecen las competencias comunicativas en los estudiantes y se mejora notablemente los resultados académicos en esta área, aporte importante para este trabajo investigativo ya que proporciona insumos acerca de la utilización de estrategias lúdicas para ser implementadas por los docentes en las aulas de clases en miras de fortalecer las competencias comunicativas de los educandos.

Por otro lado, se presenta el trabajo de Coronel (2015) con la tesis de maestría que se titula “El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños de primer grado” (p.1), la cual surgió con la intención de mejorar el proceso de lectura y la calidad educativa en la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, del municipio Valencia en Venezuela, cuyos estudiantes no alcanzaron los niveles de lectura óptimos al ubicarse un 55% en un nivel silábico y 45% en el pre-silábico. Entre los objetivos planteados se encuentra la intención de desarrollar una propuesta desde el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura dirigida a los estudiantes [de esta escuela](#) cursantes del primer grado [de esta escuela](#).

De manera que, se propone el diseño de juegos a modo de mejorar las competencias comunicativas, bajo un enfoque cuantitativo, siendo la población y muestra de estudio seis (6) docentes de primer grado. Entre las conclusiones derivadas de este trabajo tienen su punto de partida en que los docentes emplean diversas técnicas y estrategias bajo una práctica repetitiva del acto educativo, como el uso [de](#) la lectura y escritura de forma tradicional, a través de la copia del libro o del pizarrón. No obstante, cuando el docente se apropia de las estrategias didácticas basadas en el juego, sin duda facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura pues los hace divertidos, induciéndolos al descubrimiento y al goce por aprender.

De hecho, Coronel (2015) determina la existencia de una relación entre el juego y la enseñanza de la lectura, de manera que con base en ello se desarrollaron estrategias didácticas que buscan propiciar las actividades lúdicas para atraer la atención de los estudiantes y con ello generar una mayor participación y retroalimentación, por tanto, puede favorecer “su convivencia social y mejoramiento en el proceso de aprendizaje de la lectura” (p.88).

#### **1.4.2 Antecedentes Nacionales y regionales.**

En cuanto a estudios realizados a nivel nacional se encontró principalmente el trabajo de Zapata (2020) de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, con su tesis de Maestría titulada “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero” (p.1), siendo la situación problema que motivó esta investigación surgió de las dificultades encontradas en los niños de primero en el área de lenguaje, en cuanto al nivel de rechazo al leer y escribir, así como el desconocimiento y la confusión ante las letras y sonidos, junto a la omisión de letras o el uso inadecuado de normas ortográficas. En cuanto a la lectura no se lograba la percepción, atención, concentración y memoria, motivo por el cual, no hay interés ni motivación por parte del estudiante para el conocimiento.

Los objetivos que delimitaron esta investigación procuraron el desarrollo de competencias en lectoescritura en los niños de primero de la mencionada institución, utilizando el juego como estrategia y desde la identificación de fortalezas y debilidades en el proceso inicial de lectoescritura, a través de una prueba diagnóstica para el diseño, implementación y evaluación de la estrategia didáctica.

En este orden de ideas, la población y muestra estuvo conformada por 21 estudiantes de primer grado, conformada por 11 niñas y 10 niños con edades entre los 5 y 8 años, residentes de los barrios aledaños al plantel. La metodología se basó en una investigación con enfoque cualitativo, y el tipo de metodología fue la Investigación- Acción (I.A). Como resultado de esta investigación se encontró

que algunos niños presentaban dificultad para identificar las vocales y consonantes, demostrando que las estrategias lúdicas mejoran el proceso de la lectoescritura y el diseño de estas se desarrolló a través de una secuencia didáctica contentiva de diez sesiones pedagógicas en atención a los intereses, necesidades y dificultades que presentaron los estudiantes en la prueba diagnóstica.

En definitiva, ésta experiencia provee un gran aporte para la investigación en curso, ya que, se demuestra que el juego o las actividades lúdica como un instrumento didáctico que permite fortalecer el proceso de la escritura y lectura de los estudiantes que están en el Ciclo I de Educación Básica Primaria, siendo estos grados los más importantes para que el niño adquiera las habilidades y destreza necesarias, así mismo, es una estrategia innovadora que despierta en los estudiantes el interés por aprender jugando.

Como lo afirma Zapata (2020), una secuencia pedagógica que se encuentra mediada por el juego puede favorecer la construcción significativa del conocimiento, así como la interdisciplinariedad, siempre que se tenga una planeación previa con propósitos claros y actividades definidas, “desde los que se direcciona el trabajo hacia la activación de los dispositivos básicos de aprendizaje, el desarrollo de competencias y habilidades para la vida” (p. 134).

Otra de las investigaciones de gran aporte es la relacionada con el “Fortalecimiento de la Práctica docente a través de la lúdica como estrategia didáctica en el área de lenguaje” por Rovira, Castro, Ustariz y Villero (2017), cuyo trabajo surge de la necesidad de contrarrestar la problemática que se observa con la práctica docente de la I.E. Patillal, ubicada en el corregimiento de Patillal, noroccidente de Valledupar- Cesar, frente a la utilización de estrategias de enseñanzas tradicionales, metodologías memorísticas, ceñidas a un texto y a la repetición de contenidos, prácticas que son monótonas y poco llamativas, lo que generaba en los estudiantes desmotivación y el desinterés por aprender.

Por consiguiente, los investigadores se plantearon como propósitos el establecimiento de didácticas ejecutadas por los docentes de la institución en la enseñanza del lenguaje para la transformación de la enseñanza y la práctica, analizando la forma lúdica como estrategia didáctica en el área de lengua, junto a la formulación de una propuesta que contribuya al uso de la lúdica como estrategia.

La población y muestra fue integrada por 7 docentes de la asignatura de Lengua Castellana, desde una metodología basada en la investigación-intervención, partiendo de las experiencias pedagógicas que los docentes han tenido con la finalidad de hacer intervención a partir de la optimización, el enriquecimiento y transformación de las prácticas con la observación e indagación, así como la intervención al comprender la problemática latente para actuar y transformar las acciones de enseñanza de modo que pueda ser adaptable en otras áreas del currículo institucional.

El trabajo llegó a la conclusión sobre la importancia de crear espacios para la participación de los docentes donde se expongan las experiencias lúdicas y su implementación antes, durante y después de la clase, siendo necesario y urgente reflexionar sobre la práctica de los educadores así como su interacción con los estudiantes y el desarrollo de la autonomía en el proceso didáctico.

Lo anteriormente expuesto, es un aporte invaluable para este proyecto, ya que, dentro de los factores que afectan el desempeño académico de los estudiantes están las estrategias y prácticas pedagógicas usadas y realizadas por los docentes que orientan los grados correspondientes al Ciclo I de Educación Básica Primaria en la institución objeto de estudio.

Un último estudio y de mayor impacto a nivel regional para éste proyecto, es el artículo de investigación publicado en la Revista científica Cultura, Educación y Sociedad realizado por Fernández et al. (2018), titulado “Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica”, siendo un estudio que surge de las dificultades encontradas en los estudiantes

de la I.E.D. Tercera Mixta Sede José Antonio Galán en el Municipio de Fundación -Magdalena en cuanto a la comprensión e interpretación de texto, reflejado en los desórdenes de los procesos cognitivos (percepción, atención y memoria), confusión en cuanto al reconocimiento de letras y fonemas, olvido de lo aprendido, ausencia de participación en actividades de lectura y bajo rendimiento obtenido en las pruebas saber 3°, 5°, especialmente en el área de lenguaje ya que el proceso de comprensión lectora no fue satisfactorio.

Los autores consideran que los docentes deben implementar estrategias pedagógicas al enseñar, por lo cual diseñaron unas de carácter lúdico a través de la Investigación como Estrategia Pedagógica (I.E.P) para fortalecer la comprensión lectora a través de la lúdica y con el uso de la investigación. Metodológicamente se empleó un enfoque cualitativo, siendo el tipo de investigación acción, a través de un diseño descriptivo, exploratorio. La población y muestra estuvo conformada por 40 estudiantes de primaria pertenecientes a la I.E.D. Tercera Mixta Sede José Antonio Galán.

De acuerdo a los autores, con este estudio concluyen que, con la aplicación de manera sistemática y progresiva de las estrategias lúdicas con el uso de la I.E.P se mejoró la comprensión lectora de los estudiantes que fueron analizadas en esta investigación, de ésta manera, se contrarrestó la continuidad del uso de las estrategias tradicionales por parte de los docentes que no lograban fijar en los educandos los aprendizajes en las habilidades lectoras.

En síntesis, las anteriores investigaciones, conceden al juego o la lúdica un papel importante en la adquisición y prácticas de lectura y escritura en la niñez y en la adolescencia, lo que debe tener en cuenta los docentes para fortalecer el interés, la motivación, el rendimiento académico de los estudiantes y mejorar las prácticas pedagógicas en las aulas de clase.

## 2. Capítulo II: Marcos de Referencia

En este capítulo se abordan los componentes teóricos que sustentan el presente trabajo investigativo. De acuerdo con lo establecido en la problemática anteriormente expuesta, se desarrollaran los fundamentos y conceptos relacionados con la temática de estudio.

### 2.1 Marco Teórico

#### 2.1.1 La Lúdica

La palabra lúdica proviene del latín *ludus* que significa juego y es considerado como una actividad esencial para el desarrollo humano en su quehacer intelectual, afectivo, social, emocional y moral, ya que desde su práctica los niños adquieren o desarrollan habilidades y competencias de una forma divertida, les permite desenvolverse en los diferentes contextos donde interactúan. Es por esta razón, que la lúdica se convierte en una estrategia clave en el contexto educativo, su uso como una propuesta de innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje permiten que el educando desarrolle de manera adecuada sus conocimientos, y competencias socioemocionales.

En éste orden de ideas, se retoma a Linaza (2013) argumentando que a través del juego se observa la manera en que los niños afrontan la realidad en cualquier dimensión de su vida ya sea en lo físico, social o intelectual. De igual manera, es un derecho al disfrute y a la expresión de forma libre y autónoma en su condición de infantes, por tanto, no se les puede atribuir una plena responsabilidad de las consecuencias que se derivan de ese placer generado por el juego hasta que no hayan disfrutado absolutamente en esta etapa de la vida.

Con el anterior postulado, se revalida la importancia del juego como mediador de los procesos cognitivos de los educandos, por medio de él, se manifiesta la capacidad del niño para acomodarse a las

exigencias del contexto de manera entretenida, de desarrollar habilidades y competencias sociales, motoras, interpersonales y de resolver con creatividad los problemas propios de la edad.

Así mismo, se retoman los aportes de Ramírez (2014) al proponer que el juego posibilita en el niño el desarrollo la imaginación por medio de la observación, atención y la memoria; con la activación de estas habilidades se prepara para afrontar situaciones en otros contextos relacionados con la vida académica y laboral.

Desde ésta óptica, se considera el juego la fuente de desarrollo, no solo de los procesos cognitivos, sino desde una relación con el entorno sociocultural donde vive el niño que juega, y con ello, se proyecta en las actividades de su cultura, recitando futuros papeles cuando alcance la etapa adulta. Además, se convierte en un instrumento que potencia el aprendizaje en el manejo de las emociones, sentimientos, autoestima, confianza y seguridad frente a sus pares y en los diferentes escenarios de juego en los que debe tomar una postura creativa y recursiva.

Por otro lado, Gómez et. al (2015) afirman que la lúdica es una práctica del día a día que proporciona placer y a la vez favorece otras formas de percepción de lo cotidiano, puesto que con sus experiencias y desafíos se desata la acción hacia la satisfacción que va fortaleciendo al sujeto y al colectivo también. Se apoya esta premisa, dado que, el juego es el regocijo con el que el escolar interpreta lo que acontece a su alrededor por medio de la observación y la imaginación que desarrolla al interactuar con los demás.

#### **2.2.1.1. Lúdica en el Contexto Educativo**

Las actividades lúdicas tienen un rol proactivo en las aulas de clases, pues, permiten al educando explorar sus capacidades creadoras, cinéticas y perceptivas, posibilitando el desarrollo de competencias y habilidades para expresar lo que siente y piensa, lo cual tributa directamente en su desarrollo integral en todas las esferas de su vida. En este sentido, cuando se incluye este tipo de actividades en las

prácticas educativas el docente planea y desarrolla de manera creativa las diferentes actividades que se ejecutan durante la clase activando una gama de posibilidades en el acercamiento al conocimiento por parte del estudiante, ya que estará motivado por indagar, imaginar y crear a partir de sus propias experiencias.

Al respecto, Chamorro (2010) señala que el juego es inherente al ser humano en su desarrollo evolutivo, estimulando sus capacidades cognitivas, permitiéndole la construcción del conocimiento por sí mismo mediante su propia práctica y experiencia. Además, se aprende con una mayor pericia ya que el educando está dispuesto a apropiarse de la actividad lúdica con mayor gozo, ejercitando los procesos de atención, memoria, imaginación y los demás aprendizajes que realiza el infante en situaciones diferentes al juego.

Es evidente que, con la utilización de las actividades lúdicas en los escenarios educativos se estimulan y se activan los procesos cognitivos en los estudiantes, puesto que, admite el intercambio de conocimiento de una manera amena, significativa y creativa contribuyendo así a la formación de individuos participativos, reflexivos, críticos e innovadores en el contexto donde se desenvuelven.

Por otro lado, se tiene la apreciación de Brougère (2010), quien propone que el juego es un activador del conocimiento y habilidades, debido a que el niño mientras juega interpreta roles y desarrolla de manera simultánea el lenguaje, habilidades psicomotoras y el campo visual, que le permite interactuar con los diferentes contextos a través de sus propias experiencias.

Por consiguiente, en la escuela no se debe prescindir de él a la hora de enseñar, de allí que el docente debe ser más agudo en su observación y mediación para orientar a los educandos y facilitar el aprendizaje en torno a los contenidos que están implícitos en el juego. Es otras palabras, el docente

plantea las actividades lúdicas como estrategia didáctica para enseñar los contenidos y es el niño quien se apropia de ellos jugando, explorando y divirtiéndose.

Así mismo, Fernández, Nagem y Campos (2018) postulan que dentro del contexto pedagógico la lúdica se asocia a los juegos, pero también al uso de juguetes y elementos relacionados con la diversión; en tanto, Torres (2007) añade que el juego es una actividad relevante en el aula, porque contribuye a la adquisición del aprendizaje de diferentes maneras y promueve el interés del educando hacia las áreas que se involucren con el juego. Por su parte, el educador tiene la capacidad de inventar esas actividades de acuerdo a los intereses, necesidades, edad y al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

En consecuencia, el juego se convierte en una estrategia necesaria en la praxis pedagógica porque, permite el desarrollo integral de los niños, fortalece su imaginación para explorar los diferentes contextos en el que se desenvuelven, les ayuda a interpretar de manera entretenida el mundo que lo rodea poniendo de manifiesto su creatividad, así como el lenguaje oral y corporal, junto a las habilidades socioemocionales y psicomotoras.

#### **2.2.1.2 Lúdica como estrategia en el Lenguaje**

La lúdica como estrategia didáctica en el área del lenguaje permite crear ambientes estimulantes y espontáneos que motivan al niño a aprender de manera entretenida, reconociendo así, optimizar su proceso de desarrollo del lenguaje y, así mismo, este se convierte en el conducto de comunicación con el entorno que le rodea. Por medio de él, ellos imaginan, desarrollan y crean ideas nuevas que comparten con los demás cuando intercambian información.

Sobre este particular, Arias et al. (2014) Sostienen que al incorporar actividades lúdicas se estimulan en el niño el desarrollo integral en todas las dimensiones (cognitivo, afectivo, social, estético) y por consiguiente, los juegos didácticos de mesa como loterías, dominós, escaleras, le permiten

interactuar y comunicarse con sus pares, se apropian del conocimiento, interiorizan los valores y desarrollan competencias básicas de lectura, escritura y en las demás áreas del saber.

Por otro lado, Jiménez (2003) precisa que el sentido del humor, así como el arte u otras actividades generadas al interactuar con otros, sin más recompensa que la gratitud que estos eventos producen, también se reconocen como lúdicos. Por consiguiente, se destaca la lúdica como un componente imprescindible en la cotidianidad que permite formas de ser y de relacionarse en diferentes áreas de la vida desde el disfrute que genera el desarrollo de actividades simbólicas e imaginarias.

En función de los postulados anteriores, es importante señalar que el docente debe proporcionar espacios lúdicos recreativos en el desarrollo de sus clases, para motivar y despertar el interés de sus estudiantes por aprender de manera diferente jugando, interactuando, cooperando y comunicándose con sus compañeros de manera divertida

Por otro lado, Vasconez (2020), plantea que existen “técnicas lúdicas de interés para el aprendizaje como los juegos constructivos” (p.43), o de tipo argumentativo, al igual que actividades al aire libre, juegos didácticos e intelectuales; con relación al juego constructivo destaca que son los que se practican de manera individual e implican la construcción, el dibujo o la elaboración de actividades de manera que los estudiantes pongan al máximo su creatividad.

Al respecto de los juegos basados en el argumento, Flores (2021) destaca que se consideran fundamentales de cara al desarrollo de la personalidad en las primeras etapas educativas, ya que con ellos es posible estimular el lenguaje frente a los hechos, en tanto que promueven la expresión y creatividad, por ejemplo, a través de la pintura, el dibujo, la dramatización y la representación.

En relación con los juegos al aire libre, Mendieta (2018) precisa que son diversos según su contenido, ya que por medio de los gestos y movimientos, se pueden desenvolver los procesos físico-

emocionales, en tanto que, los juegos mecánicos contienen reglas y métodos, de modo que se desarrollan con objetivos pedagógicos para el mejoramiento del lenguaje, como el rompecabezas, los juegos de memoria, el crucigrama o las adivinanzas (Colonia, 2001).

Por su parte, los juegos intelectuales, según López, Gértrudix y Barrio (2019), son:

Los que se parecen al juego didáctico y se pueden aplicar en diferentes etapas del desarrollo en la escuela por parte de los estudiantes quienes tienen la tarea de crear materiales como adivinanzas, temas y otros para utilizarlos en clase. Desde esta perspectiva, se destaca la lúdica como parte del quehacer pedagógico para la enseñanza del Lenguaje, de la mano con estrategias didácticas que permitan responder a los fines educativos lo que, de seguro, redundará en un mejor rendimiento académico en esta disciplina (p. 07).

Lo descrito, viene a significar que la lúdica no se termina o reduce simplemente a los juegos, sino, que puede trascender si se reconoce con una connotación más general, de manera que, la estrategia lúdica se concibe más bien como una metodología de enseñanza que convoca a la participación y el uso del juego con carácter pedagógico, por medio de técnicas y ejercicios didácticos creados para generar aprendizajes significativos (Cañizales, 2018).

Desde esta perspectiva, el juego didáctico se origina en la estrategia lúdica y se considera más bien una actividad de recreación para el desarrollo de capacidades por medio de la participación de los estudiantes, donde el aprendizaje que se considera creativo se transforma en una grata experiencia, según la opinión de Ortiz (2015). Por otro lado, Núñez (2012) refiere que en la estrategia lúdica se pueden encontrar la creación de situaciones propias de la imaginación, las cuales viabilizan la acción en un momento determinado para cumplir las expectativas, junto con el manejo de símbolos que permiten reconocer situaciones y objetos reales.

### **2.2.2 Rendimiento Académico**

Tonconi (2010), particularmente precisa que el rendimiento académico revela los conocimientos adquiridos por los estudiantes en las diferentes áreas del saber que pueden ser demostrables y medibles bajo unos criterios cuantitativos de calificación, con lo cual, se evidencia si alcanzó o no los logros propuestos para cada asignatura. No obstante, señala que las instituciones educativas deberían darle más relevancia a los factores que determinan un buen o bajo desempeño académico, evitando así la deserción de los estudiantes del sistema educativo cuando no se alcanzan los objetivos curriculares. Por tanto, el llamado es a reestructurar las políticas educativas con el fin de fortalecer el rendimiento académico y disminuir la deserción estudiantil.

Considerando lo anteriormente expuesto, es importante que el docente en el aula de clases evalúe los procesos de sus estudiantes de manera formativa, de acuerdo al ritmo y a las necesidades individuales de cada niño, ya que son muchos los factores intrínsecos y extrínsecos que de manera directa e indirecta afectan para que se dé un alto o bajo rendimiento académico. De igual manera, se corrobora la importancia de diseñar políticas públicas en la educación que apunten a mejorar los procesos en los estudiantes de manera integral más que cuantitativamente de acuerdo a los contextos sociales en donde se desenvuelven los estudiantes.

#### **2.2.2.1 Factores que inciden en el rendimiento académico**

Más allá de concebir el rendimiento académico en su definición básica, es preciso destacar que deviene de la relación del proceso realizado por un estudiante y sus logros, lo cual involucra una serie de factores externos e internos que intervienen en la enseñanza- aprendizaje, junto a los elementos personales, ambientales como la familia, la sociedad, el contexto estudiantil, todos ellos relacionados.

En este orden de ideas, Montes y Lerner (2010), señalan que el rendimiento académico no solo es un sistema numérico que obtienen los estudiantes en sus calificación, al contrario, hay un cúmulo de factores que hacen más compleja la interpretación de un buen o bajo rendimiento de los

estudiantes, tales como el contexto académico, es decir a la manera en cómo se desenvuelve en su formación; el familiar por el tipo de vínculos que se crean en ese ambiente asociado a las condiciones económicas del mismo núcleo ; el personal, hace referencia a las motivaciones internas y a la capacidad que desarrolla para enfrentarse al éxito o al fracaso frente a las calificaciones obtenidas ; finalmente, el contexto institucional tiene en cuenta las acciones que realizan para apoyar la formación integral del educando.

Por otro lado, Botinas et al. (2013) indican que el rendimiento académico implica la relación de factores que confluyen en ámbito escolar y familiar, por un lado, el papel que cumple la escuela y el educador en generar la motivación y el interés de los educandos hacia el estudio, proporcionando un adecuado ambiente escolar y espacios agradables para ~~el~~ activar el dispositivo del aprendizaje, la metodología y los materiales utilizadas por el docente de acuerdo a las necesidades individuales de cada niño y lograr en ellos la mejor disposición para apropiarse de nuevos conocimientos. Por otro lado, el contexto familiar y la comunidad donde interactúa el ~~infante debe~~ infante debe deben brindar el apoyo que se requiere para un buen desempeño académico los niños.

~~Frente a~~ Frente a estos postulados, cabe resaltar ~~que el~~ que el docente en su labor como orientador de los procesos formativos de los ~~estudiantes tenga~~ estudiantes tenga la capacidad de ~~identificar todos~~ identificar todos esos ~~factores que~~ factores que circundan en el desempeño que tienen los niños en el aula de clases. Por consiguiente, si ~~no se~~ no se le brindan todas las herramientas y el apoyo tanto en casa como en la escuela, no se genera en ellos el interés y la motivación para aprender y tener un buen desempeño académico.

De igual manera, es importante reconocer el entorno socioeconómico, el nivel de escolaridad de los padres y/o cuidadores de los infantes y el ambiente familiar que rodea a cada estudiante, puesto que, son factores determinantes que dan cuenta del desempeño que tengan en el aula de clases.

Así mismo, Albán y Calero (2017) defienden que en la enseñanza - aprendizaje presuponen las aptitudes de los estudiantes religados a los factores afectivos y emocionales; destacando que las motivaciones son componentes que incentivan el aprendizaje, lo cual se refleja en el rendimiento. Los mencionados autores también indican que los hábitos de estudio y las aptitudes académicas de los estudiantes, con las que tienden a lograr mejores desempeños.

Asociado a ello, se destaca el equilibrio entre las creencias, razones y emociones con las cuales es posible estar claros al momento de plantear las metas y procurar alcanzarlas; en tanto también se estriba a la decisión vocacional que implica el desarrollo de habilidades y capacidades influyentes en el aprendizaje. Según Albán y Calero (2017), el interés de los padres por las tareas educativas de los estudiantes es también un factor determinante del rendimiento académico, así como el contacto que estos tengan con la institución donde estudian sus hijos.

#### **2.2.2.2 Formación y rendimiento en Lenguaje**

Según Gonzáles (2020), se reconoce al Lenguaje como un sistema de signos que permiten la comunicación entre los individuos ya sea a través del habla, los gestos corporales, la escritura, y se considera un instrumento de comprensión religado a la habilidad de comunicarse. De hecho, el Ministerio de Educación Nacional en los Estándares Básicos de Competencia del Lenguaje (MEN, 2022), se destaca que esta disciplina goza de un valor subjetivo ya que se contempla como una herramienta cognitiva para tomar posesión de la realidad, ofreciendo al individuo la posibilidad de constituirse como un ser individual, pero también de intercambiar en los procesos de construcción y transformación de la realidad.

A efectos de la presente investigación, sin duda deben considerarse los mencionados aspectos y elementos que interfieren en el rendimiento académico de los estudiantes, que en este caso, se concentra específicamente en el área de Lenguaje del ciclo I de la etapa primaria, por lo cual, es meritorio profundizar en las consideraciones que estriban al alcance del mismo dentro de los procesos de formación de esta disciplina para contribuir de una manera más asertiva al mejoramiento de la problemática.

De acuerdo con el MEN (2022), se destaca que las manifestaciones del lenguaje se dan por medio de la producción y comprensión, siendo la primera relacionada con la transmisión de información con la escritura o el habla, y la segunda, relativa a la búsqueda y reconstrucción de los significados a través de la lectura o la escucha.

De esta manera, se destaca el proceso de formación del Lenguaje a través de las acciones pedagógicas, pues particularmente los estándares se definen por grados, considerando la producción textual, comprensión e interpretación, de la mano con la literatura, medios de comunicación, sistemas simbólicos y la ética en la comunicación. En ocasión de que la presente investigación se concentra en el ciclo I de básica primaria (de 1º a 3º), y para la producción textual se precisa que los estudiantes al terminar el tercer grado deben producir textos de forma oral ante los propósitos de comunicación y escritos ante las necesidades, así como comprender textos con diferentes formatos y fines.

Más específicamente, hablar de rendimiento académico positivo en el área de lenguaje implica que los estudiantes sean capaces de utilizar un vocabulario adecuado para expresarse según la situación de comunicación, uso adecuado de la entonación, así como también los aspectos semánticos, morfológicos y sintácticos al describir personas, objetos, lugares, elaborando instrucciones de forma lógica.

De igual manera, el MEN (2022), plantea que los estudiantes del primer ciclo de básica deben estar en capacidad de determinar los temas de lo que escriben, así como elegir adecuadamente el tipo de texto con la búsqueda de información asertiva y la elaboración de un plan para la producción de textos que tengan concordancia, tiempos verbales coherentes, pronombres, acentuación correcta, uso adecuado de mayúsculas y puntuación. Así mismo, en cuanto a la comprensión, se destaca que los estudiantes son capaces de leer diferentes textos y reconocer su función social, identificando el formato y elaborando hipótesis sobre su sentido global; asimismo, se debe identificar el propósito comunicativo y ser capaces de resumir, esquematizar y comparar textos de acuerdo con sus formatos, temas y funciones.

En tal sentido, el rendimiento académico se encuentra relacionado con la asignatura de lengua castellana en la mencionada etapa educativa, se contempla de cara a la identificación de las mencionadas habilidades dispuestas en los Estándares Básicos de Competencias dispuestos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2022) para esta área, considerando que en el presente estudio, se prevé su mejoramiento a partir de la estrategia didáctica, la lúdica, en los estudiantes del Ciclo I en la I.E.D. Antonio Brugés Carmona sede 08-Tapia.

### **2.2.3 Secuencia didáctica**

La palabra didáctica proviene del término griego *didaskein* que tiene como significado “yo enseño”, de manera que se relaciona directamente con la enseñanza. Según Zambrano (2001), este término fue usado por primera vez por Juan Amos Comenio y se contempla como una disciplina desde la cual se construyen los principios de la enseñanza en forma general que a su vez se consideran válidos para las distintas asignaturas.

De acuerdo con, Jiménez (2014), plantea que la didáctica dedicada a la Lengua Castellana procura desarrollar la competencia comunicativa tomando en consideración las habilidades como saber

hablar, realizar lectura, escribir y también escuchar, de modo que sea posible viabilizar la comunicación sobre la simple tarea de aprender gramática, sintaxis y fonética, siendo estos procesos desarrollador durante los primeros años de escuela mientras aprende el lenguaje.

De allí que, se desprenda la necesidad de plantear secuencias didácticas para lograrlo, las cuales Tobón, Pimienta y García (2010), definen como “el conjunto de actividades de aprendizaje que, a través de la mediación docente, procuran el logro de metas educativas” (p 20), poniendo en marcha diversos recursos con ciclos pequeños de enseñanza y aprendizaje orientados a un fin como lo es la producción de textos orales o escritos, de la mano con los objetivos, contenidos y actividades compartidos con los estudiantes.

En el caso de la enseñanza del Lenguaje, Ballesteros et al (2005) comentan que la secuencia didáctica debe recurrir a las actividades metalingüísticas como la conciencia fonológica, léxica y silábica y metadiscursivas como la organización e interpretación de una información, las cuales se planifican y adaptan a cada situación educativa. En definitiva, el constructo teórico que fundamenta este proyecto de investigación aporta de manera significativa, puesto que, utilizar entornos lúdicos ayuda a disminuir el bajo rendimiento académico de los estudiantes tanto en el área de lengua castellana, como en las distintas áreas del conocimiento. Del mismo modo, permite potenciar la capacidad de aprendizaje, evitar la deserción escolar y mejorar la calidad educativa.

Finalmente, la lúdica como estrategia didáctica es una herramienta fundamental que se debe integrar en el proceso de enseñanza y aprendizaje del lenguaje, puesto que favorecen y estimulan en el educando el desarrollo integral en todas sus dimensiones y les permite alcanzar los aprendizajes esperados de manera significativa, atractiva en un ambiente natural y mejorar las habilidades y propias del área de lengua castellana. Por consiguiente, se fortalece su desempeño académico en las microhabilidades para leer, escuchar, escribir y hablar. De igual manera, es el docente quien debe crear

los espacios y ambientes que susciten y despierten el interés y la motivación de los niños para apropiarse de manera recreativa de los nuevos conocimientos a partir de la implementación de estrategias innovadoras utilizando los diferentes juegos con finalidades pedagógicas.

### **3. Capítulo III: Metodología**

De acuerdo con los intereses e intencionalidades de la presente investigación, se describen a continuación el diseño y la metodología que la orientan, así como los instrumentos que permitieron la recolección de información y la población objeto de estudio.

#### **3.1 Paradigma**

El paradigma que direcciona la investigación es el socio-crítico, dado que, permite realizar el abordaje de un fenómeno social en su entorno natural de manera crítica y autorreflexiva, donde se busca conocer, comprender, analizar, interpretar, proponer y generar soluciones a una situación específica en la comunidad sobre la cual se realiza el estudio.

En este orden de ideas, éste modelo funciona como referente para analizar y comprender las experiencias de vida de cada uno de los estudiantes con un bajo desempeño académico, sirviendo como base para ejecutar un plan de intervención haciendo partícipes a estudiantes, docentes y padres de familias, actores que intervinieron en el proceso. Dicho de otro modo, este paradigma orienta las prácticas que conllevan a transformar la realidad y sus condiciones de manera autónoma y participativa. Con base en lo anterior y desde lo propuesto por Orozco (2016), este paradigma busca propiciar las transformaciones sociales, proponiendo alternativas a situaciones específicas que requieren la intervención activa de cada uno de cada uno de sus participantes.

### 3.2 Método

A decir del método de investigación con que se aborda el presente trabajo, es preciso considerar que de acuerdo con Tamayo (2004), el método científico se trata de un procedimiento con el cual es posible descubrir en qué condiciones se presenta un suceso o hecho generalmente considerado “tentativo, verificable, de razonamiento riguroso y observación empírica” (p. 28). De modo que, en lo correspondiente al presente trabajo se recurre al método inductivo y deductivo, siendo el primero aquel que pretende adquirir conocimientos observando la naturaleza del fenómeno, reuniendo los datos y haciendo generalizaciones desde ellos.

### 3.3 Enfoque

Para comenzar, es preciso destacar que esta investigación se inscribe dentro de un enfoque cualitativo, a partir del cual, las acciones recaen sobre un proceso continuo de observación e indagación, a fin de descubrir los significados e incidencias de la problemática evidenciada, para describirla, interpretarla y buscar una posible respuesta para la transformación de ésta.

Por tanto, a la luz de este enfoque, se puede analizar y comprender la realidad de los estudiantes del Ciclo I de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona Sede 08 Tapia, ya que, se interactúa de manera directa con la población de estudio. En este sentido, este enfoque es pertinente para esta investigación, puesto que, el docente investigador profundiza en la problemática, examinando en detalle los contextos donde interaccionan los niños y los factores que originan el bajo rendimiento académico que tienen los estudiantes y luego plantear acciones que aportan al mejoramiento y a la transformación de esta problemática.

En palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2016), una investigación se considera cualitativa ya que permite profundizar en los datos, considerando la riqueza interpretativa adecuada

además al contexto que traen consigo experiencias particulares. "Asimismo, aporta un punto de vista fresco, natural y holístico de los fenómenos" (p.16). Con respecto a la tipología de investigación sobre el cual se enmarca el estudio que se presenta, se trata de una Investigación Acción, guiada desde el enfoque cualitativo, la cual se encarga del estudio de una problemática en un contexto específico (comunidad, escuela o empresa) exhortando a la intervención y solución.

En palabras de Sequera (2014), la Investigación Acción se considera una metodología que viabiliza la capacidad de dar respuestas a los problemas cotidianos, en tanto contempla el involucramiento de todos los actores para abordar la situación problema y generar soluciones; de allí que la presente investigación se corresponde con tales características, ya que permite al docente conocer, intervenir y generar un cambio para mejorar y fortalecer el rendimiento académico en Lenguaje por parte de los estudiantes.

Además, del compromiso con la lúdica que se susciten en este contexto lleva a optimizar la calidad de la educación desde el trabajo en equipo con la población implicada en el estudio. Por consiguiente, la investigación acción reconoce en el contexto educativo una reflexión permanente del docente para realimentar las prácticas pedagógicas cotidianas.

### **3.4 Técnica**

En este apartado se precisan las técnicas de recolección que permiten obtener datos relacionados con el objeto de estudio, acordes con el enfoque, diseño metodológico y objetivos, de modo que en este caso fueron: evaluación diagnóstica inicial y final, junto a la encuesta para docentes y padres de familias. Para Useche et al. (2019) las técnicas de recolección de datos son procedimientos y actividades que permiten comprobar el problema planteado de la variable estudiada en la investigación, por lo tanto, el tipo de investigación fue determinante a la hora de seleccionar las técnicas a emplear.

De acuerdo con los postulados de Tamayo y Tamayo (2008), la encuesta se refiere a una técnica que permite responder a los problemas descriptivos en relación con las variables, luego de recoger la información bajo un diseño establecido de forma previa donde se asegure el rigor de la información que se obtuvo.

### **3.5 Instrumentos**

#### ***Evaluación diagnóstica inicial (Pre-test)***

La importancia que tiene para la investigación la aplicación de una evaluación diagnóstica (Ver anexo A), es que por medio de ella se hace posible conocer el estado cognoscitivo y también de tipo actitudinal por parte de los estudiantes, ya que esta permite el ajuste de la acción ante las características que presentan; por otro lado, con esta valoración, se viabiliza el aprendizaje significativo, pues se parte del conocimiento previo en cuanto a las actitudes y expectativas que tienen los estudiantes.

#### ***Evaluación final (Post-test)***

La evaluación final se aplicó una vez ejecutada la propuesta didáctica, y resultó de suma relevancia para el reconocimiento de una transformación. Las evaluaciones se han planteado desde la consideración de los Estándares Básicos de Competencias (MEN, 2022) y los Derechos Básicos de Aprendizaje para Lengua Castellana (MEN, 2006) de los grados primero, segundo y tercero.

#### ***Encuesta a docentes y padres***

La encuesta diseñada permitió conocer algunos componentes que influyen sobre el rendimiento de los estudiantes y así mismo las opiniones o apreciaciones de los padres de familias y docentes. Por otro lado, es importante señalar que para realizar una encuesta se necesitan unos criterios éticos y consentimiento informado al respecto de ella, Ver (Anexo B) y (Anexo C). Para la elaboración y

aplicación de la encuesta y con el propósito de obtener la información de manera clara, coherente y concisa, se tuvo en cuenta los criterios de Arias (2016) quien la describe como una técnica con la que se pretende obtener información por parte de un grupo o muestra de sujetos en relación con un tema.

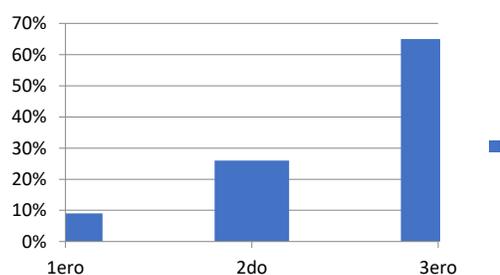
### 3.6 Población y Muestra

La población de esta investigación se encuentra conformada por todos los estudiantes de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona –sede 08-Tapia, en tanto la muestra la integran únicamente los 22 niños pertenecientes al ciclo I de básica primaria (grados 1°, 2, 3°) que estudian en esta institución y cuyas edades circundan entre los seis y once años, quedando distribuida de la siguiente manera:

- Tres niños que cursan primer grado
- Siete estudiantes del grado segundo
- Doce estudiantes del grado tercero de la institución.

**Figura 4**

*Distribución de la muestra*



*Nota:* Cantidad de estudiantes por grado que conforman la muestra de estudio.

Fuente: Propia de autoras (2023)

Es propio destacar en este punto que en la referida sede educativa, los docentes trabajan con multigrados, de manera que se encuentran distribuidos en atención a varios cursos, de la siguiente

manera: un docente que tiene a cargo los grados 0°,1°,2; y otro docente que trabaja con los estudiantes de grado 3°,4°,5.

### **3.7 Procedimiento**

#### **3.7.1 Fases de la investigación**

Las fases que se llevaron a para llevaron a cabo en la realización de la presente investigación se describen a continuación:

##### **3.7.1.1 Fase de Diseño**

A modo de abordar la realidad objeto de estudio fue preciso en esta fase diseñar los instrumentos de recolección de datos tales como la prueba diagnóstica, las pruebas de evaluación de entrada y salida para cada grado, así como la encuesta dirigida a los docentes y padres de familia correspondientes a los grados primero, segundo y tercero de la institución.

Con ello fue preciso someter a validación de juicio de expertos los instrumentos de investigación (Ver anexo D), quienes viabilizaron su aplicación a la población objeto de estudio, considerando para ello las relaciones que guardaban los ítems y preguntas frente a los objetivos, categorías, subcategorías y unidades de análisis.

##### **3.7.1.2 Fase de Diagnóstica**

Durante esta fase se desarrolló la reflexión sobre la problemática evidenciada y se realizó la aplicación de la prueba para el diagnóstico que permitió evaluar el desempeño académico en el área de lengua castellana de los estudiantes de los grados 1°, 2°, 3° de Educación Básica de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona- Sede Tapia; así mismo se aplicaron dos encuestas dirigidas, una para los docentes y otra para los padres de familias, valoradas desde la escala de medición tipo Likert, en aras de identificar los factores intervinientes en el desempeño académico de los estudiantes.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos, se consideró el establecimiento de la secuencia didáctica basada en la lúdica para el mejoramiento del rendimiento académico en el área de Lengua Castellana por grado, lo cual fue posible gracias a la triangulación de estos hallazgos con la literatura.

#### ***3.7.1.3. Fase de Intervención***

En esta etapa se implementó en cada grado la propuesta didáctica basada en juegos didácticos, la cual se desarrolló por medio de secuencias conformadas por diez sesiones pedagógicas, teniendo en cuenta los momentos y herramientas para el desarrollo de una clase y en articulación con las competencias y habilidades comunicativas que se deben desarrollar de acuerdo con los Estándares Básicos de Competencias (MEN, 2022) y los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) establecidos también por el MEN (2006), en el área de lengua castellana para el Ciclo I de Educación Básica Primaria. (Ver anexo E).

#### ***3.7.1.7. Fase de Evaluación***

Durante esta fase, se realizó la aplicación de una prueba final a los estudiantes con los mismos criterios de la prueba diagnóstica, esto con el fin de evaluar la afectación de la propuesta didáctica ejecutada en la fase de intervención en el desempeño académico que poseen los estudiantes en el área de Lengua Castellana.

### **3.8 Consideraciones éticas**

En este punto se resume cómo se resguardarán los datos de los participantes de la investigación y por cuánto tiempo se mantendrá esta información desde la protección de datos y la definición de quiénes tendrán acceso a ellos que, en este caso, serán los investigadores propiamente.

Por otro lado, [para](#) evitar la vulnerabilidad de la información de los participantes, se les dio un Consentimiento Informado que incluye la descripción de los riesgos para que manifestaran su aceptación y voluntad sin temor a repercusiones por su participación en el estudio.

### **3.9 Categorías**

En este apartado se describen las categorías de estudio con relación a los objetivos de investigación.

**Tabla 1**

*Matriz de categorías*

CATEGORÍAS	OBJETIVO ESPECÍFICO RELACIONADO CON LA CATEGORÍA	REFERENTE TEÓRICO	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
<b>RENDIMIENTO ACADÉMICO</b>	Identificar las dificultades que presentan los estudiantes del ciclo I. de Educación Básica Primaria en las área de lengua castellana. Caracterizar a los estudiantes del ciclo I de Educación Básica Primaria que tienen un bajo rendimiento académico en el área de lengua castellana	Carrasco (1993) precisa que el rendimiento académico resulta de la relación entre los niveles de aprobación y desaprobación frente a los conocimientos y aptitudes que demuestran los estudiantes	<b>LENGUA CASTELLANA</b>	<b>ESTANDARES DE COMPETENCIAS CICLO I</b>		<b>PRUEBAS DIAGNÓSTICA INICIAL Y FINAL</b>
				<b>Producción textual</b> *Produce textos orales y escritos que responde a diversos propósitos comunicativos	*Describe eventos de manera secuencial. *Elabora un plan para organizar ideas.	
				<b>Comprensión e interpretación textual</b> *Comprende textos que tienen diferentes formatos y finalidades	* Elabora hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; apoyado en conocimientos previos, las imágenes y los títulos.	
				<b>Literatura</b> *Comprende textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica	*Recrea relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas.	
				*Factores socio-económicos( vivir en entornos empobrecidos)		

			<p><b>CONTEXTO FAMILIAR</b></p> <p>*Nivel de escolaridad y cultural de los padres</p> <p>*Falta de acompañamiento en las actividades extracurriculares (orientación de tareas escolares)</p> <p>*Estructura Familiar (hogares de padres separados, familias extensas)</p>	<b>ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA</b>
		<p><b>APRENDIZAJE</b></p> <p>*<b>Motivación.</b>: Participa en las actividades propuestas-</p> <p>*<b>Hábitos de estudio:</b> organiza su tiempo para realizar las actividades extracurriculares.</p> <p>*<b>Atención:</b> Se distrae con frecuencia ante los estímulos irrelevantes.</p> <p>* Sigue instrucciones dadas</p>		
		<p><b>PRÁCTICA DOCENTE DE ENSEÑANZA</b></p> <p>*<b>Estrategias:</b> Utiliza diferentes recursos pedagógicos en el desarrollo de las clases.</p> <p>*<b>Herramientas:</b> utiliza diferentes medios para motivar y activar los aprendizajes de los estudiantes.</p>		

<b>LÚDICA</b>	*Diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en la lúdica como estrategia para disminuir el bajo rendimiento que presentan los estudiantes del Ciclo I de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona Sede 08.Tapia. *Evaluar la viabilidad de la lúdica como propuesta didáctica para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes del Ciclo I en el área de lengua castellana para que puedan alcanzar los desempeños esperados en este Ciclo.	El término lúdico proviene del latín <i>ludus</i> que significa “juego”, el cual se considera como una actividad para el desarrollo intelectual, afectivo y también social y emocional pues permite la adquisición de habilidades y competencias de forma divertida	<b>JUEGOS DE LENGUAJE</b>	*Construye palabras *Adivina palabras *Canta Canciones Imita sonidos Repite sonidos *Narra Historias *Construye Historias *Escribe historias o cuentos	<b>ENCUESTA A DOCENTES</b>
---------------	--	---	---------------------------	---	----------------------------

*Nota:* Especificación de las categorías de análisis, subcategorías y unidades de estudio.

Fuente: Elaboración propia (2023)

#### 4. Capítulo IV: Análisis y Discusión de Resultados

Este capítulo hace referencia al análisis de los resultados a partir de la codificación de datos obtenidos en los instrumentos aplicados a la población objeto de estudio, y de la interpretación de cada ítem en las pruebas de entrada o diagnóstico inicial, diagnóstico final, encuesta a docentes y encuesta a padres de familias, los cuales se aplicaron de la siguiente manera:

En la fase de diagnóstico se utilizó una evaluación inicial con el fin de corroborar el nivel de conocimiento que adquirieron los estudiantes en el año anterior frente a las habilidades y competencias propias del área de lengua castellana, lo cual, permitió identificar los vacíos o dificultades conceptuales, y con base a ello, diseñar un plan de mejoramiento que se aplicó en la fase de intervención mediante la ejecución de las secuencias didácticas con actividades lúdicas.

Posterior a ello, se ejecutó la fase de evaluación con la finalidad de validar la efectividad de la lúdica como estrategia didáctica en el fortalecimiento de habilidades lectoras y escritoras y realizar la comparación con el diagnóstico inicial para determinar si hubo mejoría en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de lenguaje.

En cuanto a las encuestas, se diseñó y se aplicó a los docentes de básica primaria de la sede educativa, orientada a indagar sobre las prácticas de aulas relacionada con las estrategias metodológicas, recursos empleados para el desarrollo de las clases de lengua castellana, la motivación de los estudiantes y el acompañamiento que realizan los acudientes en este proceso; en las encuestas dirigida a padres de familias, se preguntó sobre el nivel de escolaridad, la percepción frente a las prácticas del docente y sobre el nivel de corresponsabilidad con la formación académica de sus hijos y/o acudidos.

En este orden de ideas, es importante mencionar, que, desde el enfoque cualitativo en este tipo de instrumentos, los encuestados tienen la tendencia en seleccionar las respuestas que den cuenta de los aspectos positivos. Lo cual dificulta la interpretación y el análisis de los resultados obtenidos.

De acuerdo con lo anterior, se organizó, codificó y se analizó la información para determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo I en el área de Lengua Castellana, y en efecto, se presentan dichos resultados estructurados así:

#### **4. 1. Resultados de la Prueba de conocimiento en Lengua Castellana**

Este cuestionario se aplicó en la fase de diagnóstico y en la fase de evaluación, a fin de contrastar la información arrojada frente al desempeño de los niños en el área de lengua castellana. El objetivo de la prueba inicial era indagar sobre las competencias comunicativas adquiridas por los estudiantes en el curso anterior para determinar las falencias y fortalezas; la evaluación final apuntó a verificar avances en las dificultades encontradas relacionadas con micro habilidades de comprensión, producción y adquisición del código escrito después de la aplicación de las secuencias didácticas.

De igual manera, la evaluación se elaboró y aplicó por grados (1°,2°,3°); la del grado primero estuvo conformada por 7 preguntas, la prueba de segundo, 3 preguntas y tercero con 4 preguntas respectivamente. Para su respectivo análisis diseñó una matriz de evaluación para calificar los ítems de cada pregunta, lo que permitió el conteo de las respuestas para calcular los porcentajes, y con base en ello, se plantearon las diferentes figuras donde se evidencian los resultados por promedios y porcentajes de las preguntas agrupadas en las diferentes categorías: lectura, escritura, organización de secuencias, comprensión y producción textual. A continuación, se muestran los hallazgos obtenidos.

##### **4.1.1 Fase de Diagnóstico**

###### **Figura 5**

*Rendimiento académico prueba de entrada grado primero*



Nota: Desempeño de los estudiantes de primer grado en lenguaje previo a la intervención.

Fuente: Propia de autoras (2023)

En la figura 5 se exponen los resultados correspondientes a la prueba de entrada realizada a los estudiantes del grado primero, donde se evidencia el promedio y porcentajes de respuestas por cada una de las habilidades evaluadas en el área de lengua castellana. Las preguntas se agruparon en tres micros habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la organización de secuencias.

Considerando que los estudiantes obtuvieron un promedio de 4,00 equivalente solo a un 49% de la totalidad de las respuestas, y que en las de escritura el promedio osciló en el 2,30 correspondiente al 29%, en la organización de secuencias tanto el promedio y el porcentaje es de 1,80, 22% respectivamente, siendo la destreza con mayor complejidad en los estudiantes evaluados en comparación con la escritura y lectura.

Con lo anterior, se demuestra que hace falta profundizar en actividades que redunden en el establecimiento y organización de los textos por parte de los estudiantes, a modo de reforzar el desarrollo de esta habilidad y mejorar con ello el rendimiento académico. En tal sentido, se apoya la tesis de Linaza (2013) al declarar que por medio del juego, se observa la manera en que los niños afrontan la realidad en cualquier dimensión de su vida ya sea en lo física, social o intelectual.

En función de lo descrito, es importante señalar que el docente debe proporcionar espacios lúdicos recreativos en el desarrollo de sus clases, para motivar y despertar el interés de sus estudiantes por aprender de manera diferente jugando, interactuando, cooperando y comunicándose con sus compañeros de manera divertida.

**Figura 6**

*Rendimiento académico prueba de entrada grado segundo*



*Nota:* Desempeño de los estudiantes del grado segundo en las microhabilidades comunicativas.

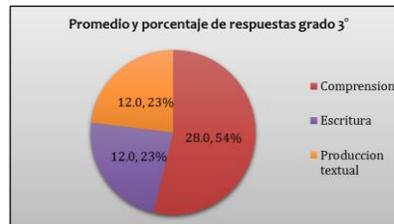
Fuente: Elaboración propia (2023)

La figura anterior da cuenta del desempeño de los estudiantes del grado segundo en la prueba inicial aplicada en el área de lenguaje, en donde se muestra el promedio y porcentaje de las respuestas acertadas en cuanto a la habilidad escritora y la capacidad para la organización de secuencias de textos narrativos. Se evidencia que, los estudiantes presentan dificultades para organizar historias siguiendo un orden lógico aunque tengan cierta habilidad para la escritura, de tal manera, que los niños de este curso previo a la intervención revelan falencias de interés sobre la lectoescritura, lo cual permite inferir que se requieren de la implementación de actividades lúdicas didácticas como los juegos de memoria, rompecabezas, juegos de construcción, adivinanzas, que tienen un rol proactivo en el área de lengua castellana, ya que permiten consolidar en los educandos sus habilidades lingüísticas como escuchar, hablar, leer y escribir.

**Figura 7**

*Rendimiento académico prueba de entrada grado tercero*

Con formato: Resaltar



*Nota:* Desempeño de los estudiantes del grado tercero en las microhabilidades comunicativas.

Fuente: Elaboración propia (2023)

La figura 7 muestra los resultados equivalentes a la prueba inicial aplicada a los estudiantes del grado tercero, se evaluó competencias relacionadas con la escritura, comprensión y producción textual. De acuerdo a ello, se nota que los estudiantes obtuvieron en la habilidad para la comprensión de textos un promedio 28,0 que equivale a un 54% de la totalidad de las preguntas, con respecto a la capacidad de los educandos para escribir y producir textos los porcentajes y promedios están en el mismo rango de dificultad, puesto que, ambas categorías arrojaron un promedio de 12,0 y un porcentaje de solo el 23% de la totalidad de preguntas. Lo anterior, trasluce que los estudiantes del grado tercero aunque tienen pericia para comprender lo que leen, presentan falencias en cuanto a la escritura y la producción propia de ideas o textos.

De esta manera, es preciso profundizar en las acciones, especialmente educativas, que puedan estar incidiendo en el desempeño de los estudiantes de tercer grado en la formación de lengua castellana, considerando lo descrito por el Ministerio de Educación Nacional en los Estándares Básicos de Competencia del Lenguaje (MEN, 2022), se destaca que esta disciplina goza de un valor subjetivo ya que se contempla como una herramienta cognitiva para tomar posesión de la realidad, ofreciendo al individuo la posibilidad de constituirse como un ser individual, pero también de intercambiar en los procesos de construcción y transformación de la realidad.

En atención a las conjeturas e interpretaciones que se lograron realizar en la fase diagnóstica de los estudiantes del grado primero, segundo y tercero, se destaca que para los más pequeños la escritura y la organización de secuencias como microhabilidades dispuestas para este grado no se alcanzan por parte de los niños en su totalidad. En cuanto al grado segundo se evidenció que tienen un alto grado de dificultad para organizar historias siguiendo un orden lógico aunque tengan cierta habilidad para la escritura, de manera que manifiestan falencias de interés sobre la lecto-escritura.

Con relación a los estudiantes de tercer grado aunque tienen pericia para comprender lo que leen, presentan falencias en cuanto a la escritura y la producción propia de ideas o textos, de manera que dentro de sus competencias aun no afianzan la habilidad de escritura en su totalidad dentro de su desempeño. Con los anteriores hallazgos, se revalida que hay vacíos conceptuales referentes a las habilidades en lenguajes establecidas en los estándares de competencias y mallas de aprendizajes, en donde los escolares al culminar el grado tercero deben desarrollar la destreza de escribir, comprender y producir diferentes textos narrativos. De ahí que, surge la necesidad de implementar actividades basadas en juegos didácticos para contrarrestar estas dificultades.

Por consiguiente, después del diagnóstico de la realidad evidenciada, es preciso pasar al desarrollo de la fase de intervención de la investigación, en tanto se despliega una secuencia didáctica para los fines dispuestos, basada en el juego para el fortalecimiento de la lectoescritura de los niños que cursan primero, segundo y tercer grado de la I.E.D. Antonio Brugés Carmona Sede 08. Tapia, la cual se presenta a continuación.

#### **4.1.2 Fase de Implementación**

Para el desarrollo de esta fase fue preciso diseñar la secuencia didáctica a partir de los hallazgos localizados en las evaluaciones de entrada; seguidamente, se desplegó su implementación por medio

de 10 sesiones de actividades basadas en la lúdica y orientadas a las microhabilidades que fueron evaluadas en la diagnosis de entrada, teniendo en cuenta las necesidades e intereses, ritmos de aprendizaje de cada estudiante y del trabajo en equipo para propiciar el intercambio de ideas, así como el desarrollo de las habilidades y competencias comunicativas para el mejoramiento del rendimiento académico en el área de Lengua Castellana en el ciclo básico I de la institución objeto de estudio.

La descripción de las sesiones se presenta a continuación ya que se muestra la planificación y descripción de las actividades correspondientes a cada una de las sesiones que se estimaron para tal fin en el contexto de estudio sobre el cual se basó la presente investigación, así como evidencias de la participación por parte de los estudiantes, lo que de algún modo permite demostrar la implementación de la secuencia didáctica.

**Tabla 2**

*Sesiones 1 y 2 de la estrategia didáctica*

APERTURA Saberes previos. Exploración	DESARROLLO Estructura y Práctica	CIERRE Transferencia y Valoración	Materiales y Recursos	No. de Sesión
<p><b>SESIÓN 1:</b> Los niños observaran el video titulado “ la fiesta de las letras” </p> <p>Seguido se le harán preguntas dirigidas sobre lo observado en el video.</p> <p><b>SESIÓN 2:</b> colocar letras del abecedario previamente elaborados en tapas de botella o cartón en una bolsa o recipiente. Se organizan a los estudiantes en grupos de 5, cada grupo debe</p>	<p><b>CONSTRUCCIÓN:</b> <b>SESION 1:</b> se les explica a los estudiantes que se va a realizar una actividad de reconocimiento de letras y palabras a través del juego. Se les pide que se organicen en dos grupos, se escogen 2 estudiantes de cada grupo, uno de ellos deberá estar al final del salón y otro al frente del tablero quien finalmente debe escribir la letra o palabra que han</p>	<p><b>APLICACIÓN</b> <b>SESION 1 Y</b> <b>SESION 2:</b> Se les entregaran fichas de trabajo a los estudiantes para que ellos de acuerdo a sus habilidades fonológicas desarrollen actividades como: Escribir la sílaba que le falta a cada dibujo. Pronunciar y colorear silabas inversas</p>	<p><i>Recurso Humano, video beam, hojas, colores, dados, lápices.</i></p>	<p><i>2 Sesiones distribuidas en dos horas cada una.</i></p> <p><i>(Semana comprendida entre del 08 de mayo hasta 12 de mayo de 2023)</i></p>

Con formato: Resaltar

Con formato: Oculto, Resaltar

<p>escoger al azar 5 letras, pensarán y dirán en voz alta el nombre de un animal, persona o cosa de acuerdo a la letra escogida</p>	<p>interpretado sus compañeros. Gana puntos el grupo que tenga más aciertos.  <b>SESIÓN 2:</b> En esta sesión los niños se organizan en parejas, se les entregará un cartel con palabras, un par de dados y un par de fichas de colores. Cada niño tendrá que lanzar uno de los dados, de acuerdo a número debe contar las palabras, y detenerse en la que indica el número, deberá colocar la ficha y leer la palabra seleccionada y contar las sílabas, buscar palabras que rimen, separar sílabas, etc.</p>	<p>Seleccionar la imagen que empiecen por el sonido, ma, pa, sa, la.                  Asociar dibujos que tengan la misma sílaba inicial                  Recordar palabras que empiece o termine por una sílaba dada.                  Recitar rimas, adivinanzas.                  Descomposición de palabras en sus sonidos individuales.</p>		
---	--	--	--	--

Nota: Descripción de la sesión 1 y 2 que conformaron la estrategia lúdica  
 Fuente: Elaboración propia (2023)

Figura 8



Sesión 1 y 2 de la estrategia didáctica

Nota: Participación en pareja para la sesión 2 de la estrategia didáctica.

Fuente: Elaboración propia (2023)

En esta sesión se evidenció el disfrute de los niños al observar el video propuesto, estuvieron atentos y al responder a las preguntas manifestaban: “es muy bonito como las letras bailan, como la A y

la O” (Estudiante 4); “me encanta la fiesta de las letras son graciosas” (Estudiante 1); “me gusto la S, risas” (Estudiante 8). En cuanto a la ejecución de las actividades relacionadas con habilidades fonológicas, la mayoría de los niños logró escribir la sílaba que le falta a cada dibujo, también se les solicitó que pronunciaran y colorearan sílabas inversas, aunque, los estudiantes del grado primero lo realizaron con ayuda del docente.

Estas demostraciones dejan entrever la importancia que tiene el juego en la enseñanza de la Lengua Castellana, considerado como una actividad esencial para el desarrollo humano en su quehacer intelectual, afectivo, social, emocional y moral, ya que desde su práctica los niños adquieren o desarrollan habilidades y competencias de una forma divertida, les permite desenvolverse en los diferentes contextos donde interactúan.

Razón tienen Gómez et. al (2015) cuando afirman que la lúdica es una práctica del día a día que proporciona placer y a la vez favorece otras formas de percepción de lo cotidiano, pues a través de sus experiencias y desafíos se desata la acción hacia la satisfacción que va fortaleciendo al sujeto y al colectivo también.

A continuación se describen las secciones subsiguientes que forman parte de la secuencia didáctica implementada en los grados primero, segundo y tercero de la institución objeto de estudio de la presente investigación, dando paso a las sesiones de profundización propuestas.

**Tabla 3**

*Sesiones 3 y 4 de la estrategia didáctica*

APERTURA Saberes previos. Exploración	DESARROLLO Estructura y Práctica	CIERRE Transferencia y Valoración	<i>Materiales y Recursos</i>	<i>No. de Sesión</i>
--	-------------------------------------	---	----------------------------------	--------------------------

<p><b>SESION 3:</b> Los niños observaran el video titulado “el abecedario” Seguido se le harán preguntas dirigidas sobre lo observado en el video acerca de las letras que conforman al abecedario.</p> <p><b>SESIÓN 4:</b> colocar letras del abecedario previamente elaborados en tapas de botella o cartón en una bolsa. Se organizan a los estudiantes en grupos de 5, cada grupo debe escoger al azar 5 letras, pensaran y dirán en voz alta el nombre de un animal, persona o cosa.</p>	<p><b>CONSTRUCCIÓN:</b></p> <p><b>SESION 3:</b> Por medio del juego “remolcador de letras” que consiste en escribir sobre unas piedras las letras del abecedario, que se deberán distribuir en el aula o lugar al aire libre. El juego consiste en descubrir dónde se encuentran las letras, y trasladarlas con el remolque a otro punto.</p> <p><b>SESION 4:</b> En los grupos que se han conformado previamente se les entregara ruleta del abecedario para que se distribuyan y armen dicha ruleta.</p>	<p><b>APLICACIÓN SESION 3 Y SESIÓN 4:</b> Se les entregaran fichas de trabajo a los estudiantes para que ellos de acuerdo a sus habilidades desarrollen actividades como: Ordenar palabras de acuerdo a la secuencia del abecedario Escribir el nombre de la imagen Relacionar palabras iguales. Armar palabras</p>	<p><i>Recurso Humano, video beam, hojas, colores, dados, lápices. Tapas de botellas, piedras, cartulinas, hojas, marcadores, juguetes ruleta</i></p>	<p>2 Sesiones distribuidas en dos horas cada una.</p> <p>(Semana comprendida entre del 15 de mayo hasta 19 de mayo de 2023).</p>
---	--	---	--	--

Nota: Descripción de la sesión 1 y 2 que conformaron la estrategia lúdica

Fuente: Elaboración propia (2023)

Figura 9

Sesión 3 y 4 de la estrategia didáctica



Nota: Participación en la sesión 3 y 4 de la estrategia didáctica.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Durante la sesión 3, los niños observaron el video titulado “El abecedario” y frente a las preguntas formuladas relacionadas con lo observado, algunos de ellos respondieron: “son muchas las letras del abecedario, son muchas seño” (Estudiante 8); “me gusta que cantemos el abecedario” (Estudiante 14); “puedo ver el video muchas veces y cantar esa canción, es divertido” (Estudiante 2). En general, los niños estuvieron motivados y atentos durante la sesión, lograron apropiarse del tema de

manera divertida, trabajaron colaborativamente con sus compañeros, aunque por sus edades se les dificulta respetar las reglas establecidas por el grupo.

Lo evidenciado en esta sesión se sustenta desde los postulados de Torres (2007) al señalar que el juego es una actividad relevante en el aula, ya que contribuye a la adquisición del aprendizaje de diferentes maneras y promueve el interés del educando hacia las áreas que se involucren con él.

**Tabla 4**

*Sesiones 5 y 6 de la estrategia didáctica*

APERTURA Saberes previos. Exploración	DESARROLLO Estructura y Práctica	CIERRE Transferencia y Valoración	Materiales y Recursos	No. de Sesión
<p><b>SESION 5:</b> Se le hará lectura del cuento “un lobo con mucha hambre” imitando voces y sonidos. Posteriormente se harán preguntas dirigidas sobre lo escuchado. Por ejemplo: Nombre del cuento, personajes, lugar donde se desarrolla la historia, que pasa al inicio, que acontece después y cómo termina el cuento</p> <p><b>SESIÓN 6:</b> Se hará realimentación de la sesión anterior con preguntas dirigida</p>	<p><b>CONSTRUCCIÓN:</b> <b>SESION 5:</b> En esta sesión los niños trabajarán en equipos con unas tarjetas que contienen imágenes de lugares, animales y/o personas. En el tablero se escribirán ¿Quién era? ¿Dónde estaba? ¿Qué hacía? ¿Cómo termina la historia? <b>SESION 6:</b> El juego titulado “QUIEN QUIERE SER LITERARIO” consta de preguntas con varias opciones de respuestas, el grupo que elija la respuesta correcta, sumara puntos, al final ganara el equipo que más punto acumule los cuales se tendrán en cuenta para la evaluación final.</p>	<p>Se les entregaran fichas de trabajo a los estudiantes para que ellos de acuerdo a sus habilidades desarrollen actividades como: Sopa de letras con los personajes del cuento. Observar las imágenes y organizar la secuencia del cuento (inicio, nudo y desenlace ) Relacionar la imagen con la parte del cuento que le corresponda</p>	<p><i>Recurso Humano, video beam, hojas, colores, dados, lápices. Tapas de botellas, piedras, cartulinas, hojas, marcadores, juguetes ruleta</i></p>	<p>2 Sesiones distribuidas en dos horas cada una.  (Semana comprendida entre del 23 de mayo hasta 26 de mayo de 2023).</p>

*Nota:* Descripción de la sesión 5 y 6 que conformaron la estrategia lúdica.

Fuente: Elaboración propia (2023)

**Figura 10**

*Sesión 5 y 6 de la estrategia didáctica*



*Nota:* Participación en la sesión 5 y 6 de la estrategia didáctica.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Durante el desarrollo de estas sesiones, se observó la participación activa de los estudiantes, ya que se incorporó la manipulación de herramientas tecnológicas como las Tablet, lo que generó en ellos el interés y la motivación por estar atentos y seguir las instrucciones. Se apropiaron del tema, respondieron acertadamente frente a cada pregunta del juego. Finalmente, todos los estudiantes pudieron explicar con sus palabras un cuento, identificando sus elementos y siguiendo una secuencia lógica.

**Tabla 5**

*Sesiones 7 y 8 de la estrategia didáctica*

APERTURA Saberes previos. Exploración	DESARROLLO Estructura y Práctica	CIERRE Transferencia y Valoración	Materiales y Recursos	No. de Sesión
<b>EXPLORACIÓN</b> <b>SESION 7:</b> En un primer momento se hará preguntas dirigidas sobre la sesión anterior. Posteriormente, se proyectará unas diapositivas en donde habrá	En esta sesión los estudiantes participaran de manera individual en un juego interactivo que será proyectado con el <i>video beam</i> ( <a href="https://wordwall.net/es/resource/4874468/elemento-s-de-un-cuento">https://wordwall.net/es/resource/4874468/elemento-s-de-un-cuento</a> ) En el juego hay un tren que contiene unas preguntas y en aire unos globos con las respuestas. En esta sesión las docentes harán la representación con títeres el cuento <b>"EL MONSTRUO COME JUGUETES"</b> . Se harán preguntas dirigidas sobre lo observado y se organizarán a los estudiantes por grupo y se les pide que escojan un cuento de su preferencia para que los representen utilizando títeres	<b>APLICACIÓN</b> <b>SESION 7 Y</b> <b>SESION 8:</b> Se les entregaran fichas de trabajo a los estudiantes para que ellos de acuerdo a sus habilidades desarrollen	<i>Recurso Humano,</i> <i>video beam,</i> <i>hojas,</i> <i>colores,</i> <i>dados,</i> <i>lápices.</i> <i>Tapas de botellas,</i> <i>piedras,</i> <i>cartulinas,</i> <i>hojas,</i> <i>marcadores</i>	2 Sesiones distribuidas en dos horas cada una.  <i>(Semana comprendida entre del 23 de mayo hasta 26 de mayo de 2023).</i>

<p>una serie de personajes que corresponden a cuentos infantiles, ellos deberán decir a que cuento corresponde.</p> <p>Posteriormente se les pedirá que narren el cuento o una de las escenas del cuento al cual pertenecen esos personajes. De esta manera se hará un abordaje sobre los elementos que conforman a un cuento.</p> <p><b>SESIÓN 8:</b> Se hará realimentación de la sesión anterior con preguntas dirigida</p>	<p>que deberán realizar en la próxima sesión utilizando materiales del medio (medias, palitos de chuzo, foamy).</p>	<p>actividades como: Encuentra los personajes del cuento. Describir el personaje del cuento. Recorta y pega de manera organizada las escenas del cuento. Escribe o representa gráficamente las características del personaje.</p>	<p>, <i>juguetes ruleta</i></p>	
--	---	---	---------------------------------	--

*Nota:* Descripción de la sesión 7 y 8 que conformaron la estrategia lúdica.  
Fuente: Elaboración propia (2023)

**Figura 11**

*Sesión 7 y 8 de la estrategia didáctica*



*Nota:* Participación en la sesión 7 y 8 de la estrategia didáctica.

Fuente: Elaboración propia (2023)

En ambas sesiones se contó con la participación y el entusiasmo de los niños de primero, segundo y tercer grado, con lo cual aprendieron sobre la narrativa de los cuentos como parte de la enseñanza en Lengua Castellana y del fortalecimiento de las microhabilidades en lectoescritura.

**Tabla 6**

*Sesiones 9 y 10 de la estrategia didáctica*

APERTURA Saberes previos. Exploración	DESARROLLO Estructura y Práctica	CIERRE Transferencia y Valoración	Materiales y Recursos	No. de Sesión
<p><b>EXPLORACIÓN</b> <b>SESIÓN 9 y 10:</b> Se hará realimentación de la sesión anterior con preguntas dirigida. Se aclararan dudas y se hará una breve explicación de las actividades a desarrollar en la sesión</p>	<p><b>CONSTRUCCIÓN:</b> <b>SESION 9:</b> Se les entregara un copia a cada estudiante del cuento "la zorra y la cigüeña" para realizar una lectura colaborativa. Posteriormente, se hará un lluvia de ideas en el tablero, con el fin de que ellos reconozcan en el texto: <b>SESION 10:</b> En esta sesión se dividirá a los estudiantes de manera equitativa en dos grupos. El tablero se dividirá en dos partes, en un lado se colocaran unas carteles con palabras y en el otro imágenes de personas, animales, lugares, cosas. Se pasaran a cada integrante de los dos grupos para que escojan una imagen y palabra con las cuales van a pensar e iniciar una historia que debe ser completada por el siguiente compañero</p>	<p>En la sesión 1 Los estudiantes tienen la misión de representar a través de imágenes o de manera escrita el cuento la zorra y la cigüeña teniendo cuenta el orden cronológico de cada acontecimiento. Esta actividad quedara consignada en su cuaderno de lengua castellana. En la última sesión, los estudiantes escribirán o representaran gráficamente un cuento inventado por ellos mismos siguiendo una estructura y secuencia lógica, las docentes les orientaran y aclararan dudas frente a la escritura y orden de la narración.</p>	<p><i>Recurso Humano, video beam, hojas, colores, dados, lápices. Tapas de botellas, piedras, cartulinas, hojas, marcadores, juguetes ruleta</i></p>	<p>2 Sesiones distribuidas en dos horas cada una.  (Semana comprendida entre del 29 de mayo hasta 02 de junio)</p>

*Nota:* Descripción de la sesión 9 y 10 que conformaron la estrategia lúdica.

Fuente: Elaboración propia (2023)

**Figura 12**

*Sesión 9 y 10 de la estrategia didáctica*



*Nota:* Participación en la sesión 9 y 10 de la estrategia didáctica.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Estas últimas sesiones fueron entretenida para los niños, en tanto la mayoría de los grupos logró empatar rápidamente las palabras con las imágenes y con ello se reforzaron microhabilidades de lectura e incluso de escritura en los tres grados. De acuerdo con el MEN (2022), se destaca que las manifestaciones del lenguaje se dan por medio de la producción y comprensión, siendo la primera relacionada con la transmisión de información con la escritura o el habla, y la segunda, relativa a la búsqueda y reconstrucción de los significados a través de la lectura o la escucha.

#### 4.1.3 Fase de Evaluación

Los resultados que se detallan a continuación corresponden a las pruebas realizadas a cada grado después de la aplicación de las secuencias didácticas.

**Figura 13**

*Rendimiento académico prueba de salida grado primero*



*Nota:* Desempeño de los estudiantes del grado primero en las microhabilidades comunicativas.

Fuente: Elaboración propia.

La figura 13 representa los alcances obtenidos por los estudiantes del grado primero en la prueba final o de salida, realizada posterior a la fase de intervención, se constata al hacer la comparación con los datos arrojados en la prueba inicial el incremento tanto en promedio y porcentaje de respuestas acertadas por parte de los estudiantes. Esto permite interpretar la injerencia de la lúdica en el aprendizaje, dado que el juego didáctico, se le considera una fuente de desarrollo no solo de los procesos cognitivos, sino desde una relación con el contexto sociocultural donde vive el niño que juega y con ello se proyecta en las actividades de su cultura, recitando futuros papeles cuando alcance la etapa adulta. Además, se convierte en un instrumento que potencia el aprendizaje en el manejo de las emociones, sentimientos, autoestima, confianza y seguridad frente a sus pares.

#### Figura 14

*Rendimiento académico prueba de salida grado segundo*



*Nota:* Desempeño de los estudiantes del grado segundo en las microhabilidades comunicativas.

Fuente: Elaboración propia.

La figura 14 arroja los datos obtenidos en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grado segundo, se pone en evidencia un balance positivo en las habilidades evaluadas en comparación con la prueba de entrada. Se aprecia que, el porcentaje de respuestas acertadas por los niños en ésta fase tiene en un equivalente al 50% cada una, equilibrando las habilidades escritoras con la capacidad para organizar secuencias. Lo cual denota, la efectividad de las secuencias didácticas a partir de actividades lúdicas en el mejoramiento y fortalecimiento del desempeño de los estudiantes en el área

de lengua castellana. Con ésta información se deduce la mejoría en el aprendizaje de los estudiantes dado el cambio que se evidencia después de la aplicación de la estrategia. Además, el docente debe evaluar los procesos de manera formativa, de acuerdo al ritmo y a las necesidades individuales de cada niño, ya que son muchos los factores intrínsecos y extrínsecos que de manera directa e indirecta afectan para que se dé un alto o bajo rendimiento académico en las competencias básicas que debe desarrollarse en el área de lengua castellana en estos grados.

### Figura 15

*Rendimiento académico prueba de salida grado tercero*



*Nota:* Desempeño de los estudiantes del grado tercero en las microhabilidades comunicativas.

Fuente: Elaboración propia.

La figura 15 demuestra los resultados obtenidos en la prueba final o salida aplicada a los estudiantes del grado tercero, se evidencia un avance significativo en las habilidades propias del área de lengua castellana relacionadas con las competencias escritoras, de comprensión y de producción textual, en comparación con los hallazgos encontrados en la prueba de entrada. A partir de estos resultados, se infiere que con la implementación de la estrategia en el tercer grado particularmente se mostró un avance significativo de la comprensión y escritura lo que en buena medida permite considerar lo expuesto por el MEN (2022), planteando que los estudiantes del primer ciclo de básica deben estar en capacidad de determinar los temas de lo que escriben, así como elegir adecuadamente

el tipo de texto con la búsqueda de información asertiva y la elaboración de un plan para la producción de textos que tengan concordancia, tiempos verbales coherentes, pronombres, acentuación correcta, uso adecuado de mayúsculas y puntuación.

#### **4.2. Resultados Encuesta dirigida a padres de familias**

El instrumento fue diseñado con el fin de abordar información relevante relacionada el contexto familiar donde se desenvuelven los educandos. El cuestionario se aplicó a 15 padres y estuvo dividido en dos secciones, en la primera parte se solicitó datos demográficos como el sexo, la edad y nivel de escolaridad. La segunda sección estaba conformada por 11 preguntas valorada por una escala de respuestas de frecuencia del 1 al 5, donde 1 corresponde a la respuesta nunca, el 2 pocas veces, el 3 algunas veces, el 4 casi siempre y el 5 siempre.

La intención principal fue indagar a los padres de familia su consideración sobre la enseñanza y aprendizaje de las microhabilidades en lectoescritura, dado que siendo los niños correspondientes a la etapa o ciclo I (primero, segundo y tercer grado), no solo necesitan del acompañamiento y motivación de los docentes, sino también del involucramiento de sus padres.

A efectos de la presente investigación, deben considerarse los mencionados aspectos que interfieren en el rendimiento académico de los estudiantes, específicamente en el área de Lenguaje del ciclo I de la etapa primaria, por lo cual, es meritorio profundizar en las consideraciones que estriban al alcance del mismo dentro de los procesos de formación de esta disciplina para contribuir de una manera más asertiva al mejoramiento de la problemática.

**Tabla 7***Frecuencia de participación de los padres de familias en la educación de sus hijos*

Dimensión / Indicadores	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
Conocimiento del docente de las NEE del estudiante			13,30%	6,70%	80%
Información del docente sobre el desempeño del estudiante				26,70%	73,30%
Metodología del docente incide de manera positiva para lectura y escritura				26,70%	73,30%
Asistencia a la institución para informarse sobre el rendimiento del estudiante		20%	6,70%	13,30%	60%
Actividades del docente que motivan al estudiante		7,70%	15,40%	23,10%	53,80%
Acompañamiento académico de la familia estudiante		13,30%	20%	46,70%	20%
Desarrollo de hábito de estudio para el estudiante en casa		20%	20%	46,70%	13,30%
Frecuencia de inasistencia del estudiante clase sin justificación	13,30%	40%	20%	20%	6,70%
Relación o diálogo con el hijo estudiante sobre sus dificultades escolares			26,70%	26,70%	46,60%
Tiempo para leer con el hijo estudiante	6,70%	13,30%	33,30%	13,30%	33,30%
Supervisión de las actividades del hijo estudiante en su tiempo libre		6,70%	33,30%	33,30%	26,70%
<b>TOTAL</b>	<b>2%</b>	<b>11%</b>	<b>17%</b>	<b>26%</b>	<b>44%</b>

Nota: Descripción de la participación e involucramiento de los padres en la educación de los hijos

Fuente: Propia de autoras (2023)

La tabla muestra las preguntas y porcentajes de respuestas de los padres de acuerdo a los criterios de valoración. En relación a la pregunta 1, el 80% de los encuestados afirmaron que el docente siempre conoce las necesidades educativas de los niños, mientras que el 6,70 % indicaron que casi siempre, solo el 13.30% contestaron que algunas veces. Estos datos evidencian que con mayor frecuencia el docente si tiene en cuenta las necesidades particulares de sus estudiantes.

En cuanto a lo que se abordó en el pregunta 2, el 73,30% afirmó que el docente siempre brinda información oportuna sobre el desempeño de los estudiantes, solo el 26,70% restantes manifestaron que casi siempre. Nótese que en la pregunta 3 referente a la metodología utilizada por parte del

docente para incentivar de manera positiva el proceso de la lectura y la escritura, los encuestados respondieron en el mismo nivel de porcentaje de la pregunta 2, es decir 73,30% y 26.70% respectivamente. De lo expuesto hasta aquí, se demuestra que los padres de familias perciben que el docente reconoce si los niños tienen o no dificultades, las informa y utiliza la metodología que estimulen un buen proceso de aprendizaje. Cabe resaltar que el docente en su labor como orientador de los procesos formativos de los estudiantes tenga la capacidad de identificar todos esos factores que circundan el desempeño que tienen los niños en el aula de clases.

En la pregunta 4 referente a la frecuencia en que asisten para informarse sobre el rendimiento de sus acudidos, el 60% de los encuestados manifestaron que lo hacen siempre, el 13,30% casi siempre, el 6,70% lo hacen algunas veces y los 20% restantes afirmaron que pocas veces los hacen. Se observa que hay un grupo representativo en ese 20% de padres de familias que no están comprometidos con la educación de sus hijos. En cuanto a la pregunta 5, el 53,80% de padres respondieron que las actividades que realiza el docente en el aula siempre motivan a sus hijos, el 23,10% respondió casi siempre, el 15,40% dijo que algunas veces y el 7,70% restante manifestaron que pocas veces, lo cual quiere decir, que hay un grupo de padres que no consideran pertinentes las actividades propuestas por el docente que generen la motivación de sus hijos.

Al analizar respuesta de la pregunta 6, se encontró que la frecuencia en que hacen el acompañamiento académico a sus hijos corresponde en mayor escala el casi siempre representado en un 46,70%, el 20% lo hace siempre, otro 20% lo hace algunas veces, y un 13,30% lo hace pocas veces. En la pregunta 7 se muestra la frecuencia en que los padres desarrollan en casa hábitos de estudios con sus hijos, los resultados arrojados fueron en mayor rango un 46,70% para casi siempre, el 13,30% equivale a siempre y un 20% tanto para la escala de algunas veces como para la escala de pocas veces. De lo anterior, se denota un porcentaje representativo de padres que no estimulan a sus hijos en el desarrollo de un ambiente y espacio para el estudio en casa. Estos hallazgos se corroboran con lo

manifestado por los docentes en, en su discurso, expresando el poco acompañamiento de los padres a las actividades académicas de sus acudidos

En relación a la pregunta 8 se constata la frecuencia en que los estudiantes no asisten a clases de manera injustificada, se encontró que el 6,70% de los padres manifestaron que los hijos lo hacen siempre, el 20% lo hace casi siempre, un 40% pocas veces y solo el 13,30% manifestaron que sus hijos no se ausentan de clases sin justificación alguna.

La pregunta 9 indagó sobre la periodicidad en que los padres y/o acudientes establecen un diálogo con sus hijos frente a las dificultades escolares, se encontró que el 46,60% si lo hace, y un 26,70% tanto para casi siempre y algunas veces. En cuanto a la pregunta 10 relacionada con el tiempo que utilizan los padres para leer con sus hijos, se evidencia que, un 33,30% de padres encuestados manifestaron que siempre lo utilizan, el 13,30% casi siempre, el 33,30% algunas veces lo hace, un 13,80% pocas veces los hacen y en menor escala pero de mucha atención el 6,70% de padres no sacan ese espacio, si se tiene en cuenta que la mayoría de ellos no tiene un nivel escolar completo que les permita orientar adecuadamente a sus hijos en los proceso lectoescritura.

Desde esta perspectiva, se retoman los aportes de Montes y Lerner (2010), al señalar que el rendimiento académico no solo es un sistema numérico que obtienen los estudiantes en sus calificación, al contrario, hay un cumulo de factores que hacen más compleja la interpretación de un buen o bajo rendimiento de los estudiantes, tales como el contexto académico, es decir a la manera en cómo se desenvuelve en su formación; el familiar por el tipo de vínculos que se crean en ese ambiente asociado a las condiciones económicas del mismo núcleo ; el personal, hace referencia a las motivaciones interna.

En cuanto a la última pregunta se sondeó sobre la frecuencia en que los padres supervisan las actividades que realizan sus hijos en el tiempo libre, se halló que el 26,70% siempre lo hace, el 33,30% casi siempre, y el 6,70 % manifestó que lo hace algunas veces. En definitiva, los datos hallados en ésta

encuesta permitió conocer el ambiente familiar que rodean a los estudiantes objetos de estudio, la información arrojada da cuenta que la frecuencia de corresponsabilidad de los padres de familias frente a las necesidades educativas de sus hijos son muy variantes, puesto que no hay un acompañamiento al 100% para que los niños desarrollen sus habilidades y competencias, lo cual se ha visto reflejado en el bajo rendimiento académico de los estudiantes.

#### 4.3. Resultados Encuesta dirigida a docentes

El cuestionario dirigido a docentes tuvo el objetivo de indagar información relevante relacionada las practicas pedagógicas, estrategias y materiales utilizados para incentivar la motivación del estudiante en el área de lengua castellana; al igual que la encuesta de padres el formulario estuvo dividido en dos secciones, en la primera parte se solicitó datos personales como el sexo, la edad, estudios realizados y los grados que atiende. De los 3 docentes encuestados 2 son mujeres y un solo hombre, sus edades oscilan entre los 50 y 60 años, con estudios de especialización y todos trabajan bajo la modalidad de multigrados. La segunda sección estaba conformada por 11 preguntas valorada por la misma escala de frecuencia.

**Tabla 8**

*Frecuencia en la utilización de estrategias y materiales en el aula de clases*

Dimensión / Indicadores	Nunca 1	Pocas veces 2	Algunas veces 3	Casi siempre 4	Siempre 5
Estrategias para activación de conocimientos previos	0,00%	67,70%	0,00%	0,00%	33,30%
Métodos de enseñanza de lectoescritura	0,00%	0,00%	0,00%	33,30%	66,70%
Utilización de diferentes métodos para enseñar lectoescritura	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%
Consideración de intereses y necesidades de los estudiantes en el desarrollo de la clase	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%
Evidencia de estudiantes motivados y dispuestos a aprender	0,00%	67.70%	33.30%	0,00%	0,00%
Evidencia de estudiantes dispuestos a lectura y escritura	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%
Participación activa de los estudiantes en las propuestas para la clase	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%

Participación de los estudiantes en actividades colaborativas	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%
Manifestación a los estudiantes de su progreso o dificultades	0,00%	0,00%	33,30%	0,00%	66,70%
Evidencia de padres o acudientes que se involucran en actividades escolares	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%
Frecuencia en que asisten los padres o acudientes a recibir informes académicos de sus hijos	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>0,00%</b>	<b>36,77%</b>	<b>23,33%</b>	<b>12,12%</b>	<b>24,25%</b>

*Nota:* Descripción de la utilización de estrategias y recursos por parte de los docentes.

Fuente: Elaboración propia (2023)

La tabla representa las preguntas y respuestas de los docentes frente a las prácticas pedagógicas, la motivación de los estudiantes y la participación de los padres en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos. En la pregunta 1 relacionada con la frecuencia en que los docentes utilizan estrategias de motivación para activar los conocimientos previos, se evidenció que el 67,70% de los encuestados respondieron que pocas veces lo hacen y el 33,30% siempre lo hace. Lo anterior, comprueba que no se está indagando los conocimientos a priori de los estudiantes antes de explicar un tema.

Con relación a la pregunta 2 referente a la frecuencia en que el docente utiliza diferentes métodos o para la enseñanza de la lecto-escritura, se encontró que el 100% de los docentes afirmaron que casi siempre lo hacen. En cuanto a la pregunta 3, el 66,70% de los encuestados manifestaron que siempre utilizan variedad de recursos como material reciclable, audiovisual, juegos tradicionales y juegos didácticos como rompecabezas, loterías, para el desarrollo de la clase de lengua castellana, y el 33,70% restante argumentaron que casi siempre.

Se destaca el proceso de formación del Lenguaje a través de las acciones pedagógicas, pues particularmente los estándares se definen por grados, considerando la producción textual, comprensión e interpretación, de la mano con la literatura, medios de comunicación, sistemas simbólicos y la ética en la comunicación. En ocasión de que la presente investigación se concentra en el ciclo I de básica primaria (de 1º a 3º), y para la producción textual se precisa que los estudiantes al terminar el tercer

grado deben producir textos de forma oral ante los propósitos de comunicación y escritos ante las necesidades, así como comprender textos con diferentes formatos y fines.

En la pregunta 4, el 100% de los docentes encuestados afirmaron que siempre se tienen en cuenta las necesidades e interés de los estudiantes para el desarrollo de las clases, con respecto a la pregunta 5 se hace evidente un alto porcentaje referente a la frecuencia en que los docentes observan la poca motivación y disposición de los estudiantes para los nuevos aprendizajes, esto equivale al 67.70% pocas veces y el 33.30% algunas veces. Para la pregunta 6, la frecuencia en que los estudiantes tiene disposición para los procesos de lectura y escritura equivale al 100% de pocas veces el docente observa esa motivación, lo anterior da cuenta que existe desidia por parte de los estudiantes para desarrollar estos procesos.

Las pregunta 7 y 8, están relacionada con la frecuencia en que los estudiantes participan de manera activa en clase y en actividades colaborativas, se encontró que el 100% de los docentes afirmaron que algunas veces evidencian esta participación por parte de los educandos. De tal manera que, tanto la motivación y la participación de los educandos en las actividades que involucran las habilidades comunicativas, es percibida en un bajo rango por parte de los docentes. En la pregunta 9 se abordó sobre la regularidad en que el docente dialoga con sus estudiantes frente a los progresos o dificultades académicas, se encontró que el 66,70%, de los profesores manifestaron que siempre lo hacen y el 33,30% hablan con sus estudiantes de estos temas algunas veces.

Lo mencionado, se sustenta desde Albán y Calero (2017) quienes defienden que en la enseñanza - aprendizaje presuponen las aptitudes de los estudiantes religados a los factores afectivos y emocionales; destacando que las motivaciones son componentes que incentivan el aprendizaje, lo cual se refleja en el rendimiento. Asociado a ello, se destaca el equilibrio entre las creencias, razones y emociones con las cuales es posible estar claros al momento de plantear las metas y procurar alcanzarlas; en tanto también se estriba a la decisión vocacional que implica el desarrollo de habilidades

y capacidades influyentes en el aprendizaje. Por consiguiente, se infiere que los docentes se preocupan por las dificultades de los estudiantes en su mayoría.

En cuanto a las preguntas 10 y 11 relacionadas con la frecuencia en que los padres se involucran en las actividades académicas de sus hijos y están atentos a recibir los informes académicos, el 100% de los docentes afirmaron que pocas veces los acudientes están pendientes de los procesos académicos de sus hijos, es decir, el compromiso y la responsabilidad de muchos padre es notoria y se ve reflejado en el desempeño de los niños en el aula de clases.

Esto resulta contrario a lo expresado por Albán y Calero (2017), quien destaca que el interés de los padres por las tareas educativas de los estudiantes es también un factor determinante del rendimiento académico, así como el contacto que estos tengan con la institución donde estudian sus hijos.

En consecuencia de los datos arrojados tanto en la encuesta a los padres como a la de los docentes, se percibe una discrepancia en cuanto al rol de los padres de familias con relación a los procesos académicos de sus hijos, ya que no hay un debido acompañamiento en casa en la orientación de actividades extracurriculares, factor que ha incidido en la poca motivación y disposición de los niños para participar en las actividades y se refleja en los bajos desempeños académicos.

Para comprender antes expuesto, se tiene en cuenta lo planteado por Tonconi (2010), precisando el rendimiento académico revela los conocimientos adquirido por los estudiantes en las diferentes áreas del saber que pueden ser demostrables y medibles bajo unos criterios cuantitativos de calificación, con lo cual, se evidencia si alcanzó o no los logros propuestos para cada asignatura. No obstante, señala que las instituciones educativas deberían darle más relevancia a los factores que determinan un buen o bajo desempeño académico.

Entendiendo esta apreciación y ante los hallazgos localizados en las encuestas aplicadas a padres y docentes es meritorio dar valor a la estrategia implementada, tomando en cuenta que la didáctica dedicada a la Lengua Castellana procura desarrollar la competencia comunicativa tomando en consideración las habilidades como saber hablar, realizar lectura, escribir y también escuchar, de modo que sea posible viabilizar la comunicación sobre la simple tarea de aprender gramática, sintaxis y fonética, siendo estos procesos desarrollador durante los primeros años de escuela mientras aprende el lenguaje(Jiménez,2014).

## 5. Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

En el presente capítulo se detalla las conclusiones y las recomendaciones que se encontraron en el proceso investigativo de acuerdo a los objetivos planteados y hallazgos planteados.

### 5.1. Conclusiones

Con el interés de responder a la interrogante principal de la presente investigación que se propuso ¿Cómo mejorar el rendimiento académico en el área de Lengua Castellana a partir de actividades lúdicas basadas en juegos didácticos, en los estudiantes del Ciclo I en la I.E.D. Antonio Brugés Carmona, Sede 08-Tapia? La evidencia del estudio sugiere que, se fortaleció el rendimiento académico de los estudiantes del Ciclo I de Educación Básica Primaria en la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona Sede 08 Tapia, en el Municipio de Santa Ana-Magdalena, con la aplicación de actividades lúdicas basados en juegos didácticos en el área de lengua castellana, apoyados en el cumplimiento de los objetivos específicos.

Ante la intención de identificar las dificultades que presentan los estudiantes del ciclo I. de Educación Básica Primaria en las áreas de lengua castellana de la mencionada institución, con la aplicación de una prueba diagnóstica se pudo concluir que a los estudiantes de primer grado se les dificulta la organización textual, los del grado segundo tienen un alto grado de dificultad para organizar historias siguiendo un orden lógico, aunque cierta habilidad para la escritura manifestando además falencias de interés sobre la lectoescritura, en tanto los estudiantes del grado tercero aunque demostraron pericia para comprender lo que leen, con falencias en cuanto a la escritura y la producción propia de ideas o textos, de manera que dentro de sus competencias durante el diagnóstico aún no afianzan la habilidad de escritura en su totalidad dentro de su desempeño.

Esto lleva a deducir que se requieren actividades lúdicas en el desarrollo de las clases para la exploración de sus capacidades creadoras, cinéticas y perceptivas, posibilitando el desarrollo de competencias y habilidades que se relacionan con el desarrollo integral del estudiante, ya que estará motivado por indagar, imaginar y crear a partir de sus propias experiencias.

En este punto también es preciso destacar, que los padres de familias demostraron que perciben al docente como un mediador responsable que reconoce las dificultades de los niños, **las informa y utiliza la metodología** que estimulen un buen proceso de aprendizaje; no obstante, ya que la mayoría de ellos no tiene un nivel escolar completo se les dificulta orientar adecuadamente a sus hijos en los procesos lectoescritura.

Con formato: Resaltar

Los datos hallados permitieron evidenciar que el ambiente familiar que rodean a los estudiantes da cuenta de la corresponsabilidad que asumen los padres de familias frente a las necesidades educativas de sus hijos es muy variates, mientras que en el caso de los docentes se concluye que no se siempre indagan los conocimientos a **priori del estudiantes** antes de explicar un tema, aunque estos aseguran que se preocupan por las dificultades de los estudiantes. Sin embargo, la motivación y la participación de los escolares en las actividades que involucran las habilidades comunicativas se encuentran en un bajo rango de acuerdo con los docentes.

Con formato: Resaltar

De allí que, se desprenda la necesidad de plantear secuencias didácticas para lograrlo a través de planificación y descripción de actividades correspondientes en diferentes sesiones de **trabajo que se atiende** el contexto de estudio sobre el cual se basó la investigación, así como evidencias de la participación por parte de los estudiantes, lo que de algún modo permite demostrar la implementación de la estrategia.

Con formato: Resaltar

Al diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas como estrategia para disminuir el bajo rendimiento que presentaban los estudiantes del Ciclo I de la I.E.D. Antonio

Brugés Carmona Sede 08. Tapia, siendo este el segundo propósito específico, se concluye que la secuencia didáctica basada en juegos beneficia la construcción significativa de conocimiento y permite una planeación organizada para la activación de aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias y habilidades comunicativas, ya que se fortaleció la lectura pero a su vez la escritura en tanto debieron escoger de entre las opciones de respuestas y escribir la adecuada.

En último lugar, se evaluó la viabilidad de la lúdica como propuesta didáctica para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes del Ciclo I en el área de lengua castellana para que puedan alcanzar los desempeños esperados en este ciclo de acuerdo a los lineamientos curriculares establecidos por el MEN, mediante la aplicación de la prueba final después del desarrollo de las secuencias didácticas.

A partir de los hallazgos detectados posterior a la implementación de la estrategia se mostró un avance significativo de la comprensión y escritura. Las conclusiones de este trabajo de investigación proporcionan una nueva comprensión por parte del docente hacia la utilización de estrategias pedagógicas innovadoras donde la lúdica promueva en el educando el interés y la motivación de imaginar, crear y aprender jugando para fortalecer sus habilidades y competencias en todas las esferas de su vida.

En definitiva, se encontró que con las actividades basadas en juegos didácticos, se consolidó el proceso de la lectura y la escritura, y se mejoró el rendimiento académico. Así se evidenció con los estudiantes del Ciclo I de la Institución Educativa Departamental Antonio Brugés Carmona Sede 08 Tapia demostrando el interés por aprender mediante la puesta en escena de todas las actividades propuestas.

## 5.2. Recomendaciones

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el estudio y las conclusiones a las que se llegó, se sugieren las siguientes recomendaciones:

La lúdica como estrategia didáctica constituye una ruta de aprendizaje relevante para la construcción de saberes, por lo tanto, es necesario que los docentes articulen sus prácticas en contexto de acuerdo a las necesidades e intereses de cada estudiante, donde sean ellos los constructores de sus propios aprendizajes. Se promuevan actividades relacionadas con redacción, construcción y comprensión de textos utilizando diferentes materiales lúdicos, que sean manipulables, con imágenes llamativas que estimulen la atención y la concentración de los educandos.

En términos socio económicos, su aplicación a nivel educativo implica la integración del componente social considerando que amerita la participación y activación de docentes, estudiantes, padres de familia, comunidad educativa, y aunque las actividades que de ella se desprendan ameritan el uso de recursos para los fines dispuestos, no se consideran de alto impacto para la población estudiantil o las familias, en tanto a través de las instituciones se puede canalizar y viabilizar su despliegue. Por consiguiente, para que los estudiantes logren un buen desempeño académico es importante que los padres de familias se involucren con mayor responsabilidad en el procesos de formación integral de sus hijos, el docente debe establecer una canal de comunicación con ellos en pro de las necesidades especiales de cada estudiante.

A decir del impacto local e institucional que se contempla que la secuencia didáctica transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje de lectura y escritura, en tanto, es capaz de fortalecer las microhabilidades en los más pequeño, por lo cual, se recomienda la integración de recursos, acciones, temporalidad y objetivos claros para el alcance cabal de esta competencia de una manera práctica y recurrente. En este sentido, se le exhorta a los directivos de la institución objeto de estudio focalizar ésta problemática de manera oportuna, con el fin de establecer los mecanismos de intervención y garantizar una mejor calidad educativa a los niños en sus primeros años de escolaridad. De igual

manera, generar espacios académicos en donde se puedan organizar comunidades de aprendizajes para compartir experiencias, diseñar y poner en marcha propuestas estén en consonancias con las brechas educativas latentes tanto en el departamento del Magdalena como en el país de manera general.

Considerando que se demostró la motivación, interés y participación de las estudiantes en la enseñanza-aprendizaje de las microhabilidades en lectoescritura, se recomienda desplegar en cada oportunidad del proceso lector las etapas que despiertan la atención de las estudiantes al igual que la participación a través de actividades lúdicas, para el impulso y afianzamiento de las que coadyuven a su aprendizaje cabal y al mejoramiento del rendimiento académico.

Los retos y nuevas realidades que se presenten a nivel educativo deben emplearse como dinamizadores de estrategias lúdicas que den respuesta a las necesidades educativas; en tal sentido como máxima recomendación es preciso entender la enseñanza de la lectoescritura en el ciclo I de básica primaria se orienta al proceso pedagógico implementado por los docentes desde una didáctica que sirve de solución al momento y contexto, pero la esencia de esa visión verla más allá de ser una solución unívoca, sino abierta y dispuesta a los cambios y reorientaciones que amerite el aprendizaje y la vida.

**Lista de Referencias o Bibliografía**

- Albán, J., & Calero, J. L. (2017). El rendimiento académico: aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *Revista Conrado*, 13(58), 213-220. Recuperado de
- Angarita, M. A., Fernández, F. H., & Duarte, J. E. (2011). Utilización de material didáctico para la enseñanza de los conceptos de ciencia y tecnología en niños. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 2 (1), 35-43.
- Angarita, R. D., Duarte, J. E., & Fernández, F. H. (2018). Desarrollo de un MEC para la creación de cultura ciudadana sobre el uso del recurso hídrico en estudiantes de educación básica. *Revista Espacios*, 39 (15), 19.
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48.
- Ballesteros, C., Castellà, J. M., Cros, A., Grau, M., y Palou, J. (2005). El discurso oral formal: Contenidos de aprendizaje y secuencias didácticas. (1 illustrated ed., Vol. Biblioteca de textos 216). (M. Vilà i Santasusana, Ed., & S. Esquerdo Todó, Trad.) Barcelona [es]: Graó.
- Banco Mundial (2020) Covid-19: Impacto en la educación y respuestas de política pública. Grupo Banco Mundial.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 8ª ed. São Paulo. Cortez, 2010.
- Botina, W. G. M., Carlosama, S. L. M., Atoy, G. E. N., & Grisales, M. C. G. (2013). Factores que afectan el rendimiento escolar en la institución educativa rural Las Mercedes desde la perspectiva de los actores institucionales. *Plumilla educativa*, 11(1), 433-452.
- Cañizales, T. (2018). Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes. *Monografías en Educación*, 12 – 65.

Coronel, D. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado (Master's thesis).

Cruz, D. M. (2021). La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019. Tesis de Maestría.

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria.

El Informador (2023, 31 de enero) Colegios en el Magdalena tienen déficit en la planta de docentes. *El Informador*.

Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., & De La Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*.

Fernández, Sarramona, Tarín. Tecnología didáctica. Teoría y práctica de la programación escolar. Editorial CEAC. Quinta edición, Madrid España, 1981. En Torres, H., y Girón D., (2009). Didáctica general. Coordinación educativa y cultural centroamericana. p.182.

Gómez, T.; Molano O., Rodríguez S., Ibagué, O. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga  
Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

González, M. (2020). Semiosis icónica en el desarrollo del lenguaje infantil. *Pragmalinguística*, (Monográfico 2), 179-198.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación. 6ta Edición

Iglesias, J. L. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón: Revista de pedagogía*, 65(1), 103-118.

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (2022) Informe nacional de resultados

Colombia. TALIS-PISA link 2018

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (2022). Informe nacional de resultados de las

pruebas Saber 3°, 5°, 7o y 9°. Aplicación 2022

Jiménez, E (2014). Comprensión lectora vs competencia lectora, qué son y qué relación existe entre

ellas. Universidad de la Rioja. p. 65-74

López, D., & Gértrudix-Barrio, F. (2019). La Magia como recurso didáctico-lúdico para el desarrollo de la

creatividad en niñas y niños de 5 años. *Aula de Encuentro*, 21(1), 143-159.

Mendieta, L., Bermeo, S., & Vera, J. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura.

*Espirales Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 2(23).

Meza, D.; Cedeño, C.; Meza, H. (2020) Factores que inciden en las innovaciones educativas: Perspectivas

de Maestros de la PUCE-SD

Ministerio de Educación Nacional (2022) Estándares Básicos de Aprendizaje en Lenguaje. República de

Colombia.

Montes, I., & Lerner, J. (2010). Rendimiento académico de los estudiantes de pregrado de la Universidad

EAFIT: Perspectiva cuantitativa. Grupo de estudios en economía y empresa. *Universidad EAFIT*,

*Departamento de Desarrollo Estudiantil*.

Mosquera, Y., Romaña, A. (2016). Estudio de las estrategias lúdicas pedagógicas que, dispuestas en

medios digitales mejoran el aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de 2o grado de la

I.E. Colombia. Estrategias Lúdicas. Tesis de Maestría. Pontificia Bolivariana.

Nieto, S. (2008). Hacia una teoría sobre el rendimiento académico en enseñanza primaria a partir de la

investigación empírica: datos preliminares. *Teoría de la Educación*, 20, 249-274.

Núñez, M. (2012). La acción lúdica. México: H&R.

- OCDE (2019) Programme for international student assessment (PISA) Result from PISA 2018.
- Orozco, J. C. O. (2016). La Investigación Acción como herramienta para Formación Docente. Experiencia en la Carrera Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAN-Managua, Nicaragua. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 19, 5-17.
- Ortiz, A. (2015). Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. *Centro de*, 25-55.
- Quispe, J. T. (2010). Factores que influyen en el rendimiento académico y la deserción de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Económica de la UNA-PUNO, período 2009. *Cuadernos de educación y desarrollo*, (11).
- Quizhpi, A. (2022) La lúdica como estrategia para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de 7 a 8 años de edad en la Unidad Educativa Particular Integración Iberoamericano en el año lectivo 2021-2022. Trabajo de Grado. Universidad Politécnica Salesiana.
- Ramírez, J. F. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP, Volúmen*, 10.
- Reyes, T. D. (2015). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. Tesis de Maestría. Universidad de Córdoba. Venezuela.
- Rivas, M. J., & del Caribe, E. M. (2007). PERFIL POR COMPETENCIAS PARA LA GESTION DEL DESEMPEÑO DEL DOCENTE INVESTIGADOR EN EL CONTEXTO UNIVERSIDAD VENEZOLANA A NIVEL DE POSTGRADO. *The Institute for Business and Finance Research*, 258.
- Rodríguez, E. M., & Costales, S. V. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: Revista miscelánea de investigación*, (22), 7-22.
- Rovira, C. A., Castro, E. M., Ustariz, E. B., & Villero, S. P. Fortalecimiento de la práctica docente a través de la lúdica como estrategia didáctica en el área de lenguaje. Tesis de Maestría.
- Sequera, M. (2014). Investigación acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual. *Revista Arjé*, 10(18), 223-229.
- Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica. Editorial Limusa.

Tobón, S., Pimienta Prieto, J. H., & García Fraile, J. A. (2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias (1 illustrated ed.)*. (G. C. Morales Veyra, & C. C. Martínez Amigón, Edits.) México [mx]: Pearson Educación de México, SA de CV.

Toaquiza, M. S. (2020). *Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos (Master's thesis)*.

Minerva, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los andes.

UNESCO/LIM. (2014). *Herramientas de apoyo para el trabajo docente. Texto 1: Innovación educativa*.

Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, E. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*.

Vasconez, A. (2020) *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado. Tesis de Maestría*. Pontificia Universidad Católica de Ecuador

Vásquez, G. A. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria*, Trujillo, 2019. Tesis de Maestría

Zapata, T. I. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero. Tesis de Maestría*

**Anexos**

