



GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN SUPERIOR
UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN

**ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA
MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE
ESTRATEGIAS LÚDICAS.**

TESIS

**EN OPCION AL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTADO POR:

PAOLA FERNANDA MIRANDA MOLINA

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO
2025

Capítulo uno

Introducción

En este capítulo se resaltaré la importancia de la participación de los padres en el proceso de adquisición de la lectoescritura de sus hijos que cursan la educación primaria, haciendo énfasis en la labor que en este rubro tiene el Licenciado en Educación. De la misma manera se presentará el planteamiento del problema, las preguntas de investigación, justificación del estudio, limitaciones del estudio, entre otros conceptos que conforman este trabajo.

Antecedentes del estudio

Zozaya (2010) en su tesis titulada “El juego como estrategia para el desarrollo lingüístico en niños de primero de primaria” tiene como objetivo “Implementar estrategias lúdicas que apoyen el desarrollo lingüístico en los niños del primer grado de primaria, que conlleven a fortalecer la motivación, integración y las relaciones interpersonales entre niños, padres y maestros” (pág. 3). Esta investigación tiene un enfoque cualitativo donde se utiliza un diseño fenomenológico con una población de niños de primaria de edad de 9 años, en este estudio se llegó a la conclusión de que el objetivo de implementar las estrategias lúdicas que apoyen el desarrollo lingüístico en los niños del primer grado de primaria que conlleven a fortalecer la motivación, la integración y las relaciones internacionales ya que las estrategias de juego fueron aplicadas en un grupo pequeño de nueve niños que acuden a una institución privada donde no se les proporciona terapia de lenguaje a niños con problemas de comunicarse.

Por su parte, Suárez (2012) en su tesis titulada “Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en niños de preescolar” la cual tiene como objetivo diseñar estrategias de aprendizaje en los alumnos del tercer año de preescolar para que desarrollen su creatividad mediante juegos y cantos, con el propósito de proporcionar a los docentes estrategias lúdicas

que enriquezcan la práctica educativa, así como un buen aprendizaje a los niños de nivel preescolar; menciona que la investigación tiene un enfoque cualitativo con un diseño metodológico y con una población de niños de preescolar de 3 a 5 años. En este estudio se llegó a la conclusión que se cumple con el objetivo planteado, pues la función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender. También se comprobó que la estrategia lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirse y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

Bravo citado por Gamboa, García y Beltrán (2013) mencionan que “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación (pág. 42)”. Los autores dan a entender sobre la importancia de los escenarios curriculares en la estructuración de las diversas actividades formativas y de la interacción entre la enseñanza y el aprendizaje; esto destaca cómo espacios que favorecen la propia adquisición de conocimientos, valores y prácticas específicas dentro del campo de formación.

Por su parte, Díaz (2017) en su tesis titulada “Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena” cuyo objetivo es identificar el impacto que genera el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de los niños de la Escuela Normal Superior de Cartagena, enfocado al fortalecimiento del interés y el desarrollo de habilidades; señala que utilizó el enfoque cualitativo descriptivo con un diseño metodológico; trabajando con una población de 25

estudiantes de preescolar de la Escuela Normal Superior, Cartagena, llegando a la conclusión de que el juego está presente en el desarrollo de niños y niñas y, sin embargo, en gran parte de las instituciones educativas no se le considera en su real dimensión, no se le valora. El juego es liberador, por lo que es indispensable comprender la forma en que funciona, lo que comunican los educandos por medio de éste, sus motivaciones al jugar, al crear su mundo imaginario.

Montenegro (2010) en su tesis titulada “Sistematización de la didáctica del proceso de lecto-escritura de los niños y niñas de segundo año de educación básica del centro educativo ceibo school” que tiene como objetivo “Mejorar la calidad de la docencia en el desarrollo de un proceso significativo de adquisición de la lectura y escritura en los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica” (pág. 14). En esta investigación tiene un enfoque cualitativo, donde se utiliza un diseño experimental con una población de niñas de 6 y 7 años, en este estudio se obtuvo la conclusión que los resultados son de gran interés por estar relacionados con la práctica educativa. Después de estar inmersos en un contexto escolar donde sucedieron diferentes hechos que tienen que ver con el proceso de lectoescritura de los niños/as de segundo año de educación básica. Durante este proceso de enseñanza aprendizaje los niños deben alcanzar esa eficiencia en la lectoescritura.

Sarmiento (2012) en su tesis titulada “La lectoescritura un desafío para la educación preescolar pública” que tiene como objetivo “Reconocer cuáles fueron las estrategias que más ayudaron al desarrollo de las habilidades de la lectura y escritura en el grupo 3-C. Identificar qué beneficios tuvieron los niños al presentarles diversas estrategias de lectoescritura” (pág. 4). En dicha investigación tiene como diseño una propuesta de intervención, la cual el tipo de estudio cualitativo con el que cuenta con una población de niños a partir de los 4 años

(segundo) y 5 años (tercero), en dicho documento tiene como conclusión en lo que respecta a definir cuáles fueron las estrategias que más acercaron a los niños al desarrollo de sus habilidades de lectura y escritura se puede concluir a los niños de una manera divertida y colorida para llamar la atención con un grado de dificultad adecuado a su edad.

Morocho (2023) comenta que:

“El juego es una actividad esencial en la vida de las personas, algunos autores como Piaget y Vygotsky estudian esta acción desde diferentes ámbitos: Educativos, Psicológicos, pedagógicos, sociológicos, etc., ubicándolo como una actividad vital en el desarrollo de los niños y niñas para su futuro”(pág. 22).

El papel del juego es la sistematización de autores como Piaget y Vygotsky, ya que no está inmerso a una esfera de esparcimiento, sino que engloba raíces educacionales, psicológicas, pedagógicas y sociológicas; demostrando la importancia que tiene como herramienta de aprendizaje y socialización, puesto que, a través del juego, las niñas y los niños pueden desarrollar habilidades cognitivas, socioemocionales que permanecen en su vida.

Ferrandiz (2016) menciona que:

“El proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura como objeto de reflexión mediante la acción de los estudiantes, con lo cuál desarrollan las capacidades para obtener, procesar y asimilar nuevos conocimientos para desarrollar su afectividad y sus habilidades sociales” (pág. 31).

Es vital para el ser humano la comunicación con su semejante, entonces, puede hacerse referencia de que el proceso de lectoescritura inicia desde la vivienda, escenario donde los pequeños y alumnos comienzan a relacionarse con todo lo correspondiente al tema lingüístico,

entonces, también puede mencionarse que este incide la sociedad y el escenario de acción o la encargada de educación.

Sánchez (2009) menciona que:

“El lenguaje es el vehículo por el que se transmite el pensamiento y también es el que le permite al ser humano satisfacer la necesidad de comunicarse con los demás. El proceso de comunicación es probablemente la actividad que más influye en el comportamiento del ser humano. Dada la importancia de la comunicación en los seres humanos, no es de extrañar que la enseñanza del lenguaje sea uno de los temas más sobresalientes en toda la actividad educativa. Toda enseñanza escolar se ofrece mediante el uso de las artes del lenguaje, ya que no se puede prescindir de estas para comunicar los pensamientos o impartir conocimientos”(pág. 1)

Sánchez recalca la importancia de la comunicación en el comportamiento humano mencionando que “la comunicación determina nuestra conducta en un cien por ciento”. De aquí que también sugiere cuánto influye en, por ejemplo, la educación pues a partir de los primeros años de vida el lenguaje se convierte en la herramienta fundamental para la adquisición del conocimiento en tanto, el ente que enseña, siempre va a necesitar del mismo instrumento para lograrlo.

Planteamiento del problema

Bauce (2016) menciona que el planteamiento del problema consiste en:

“Expresar en forma coherente, precisa y concisa, una situación de un fenómeno observado de la realidad, mediante la formulación de unos objetivos, el desarrollo de las correspondientes preguntas de investigación; así como, la justificación, la delimitación y la viabilidad del mismo” (párr. 40).

En este sentido, el planteamiento del problema expone situaciones que se están presentando en una investigación o en algo que se quiere conocer y formula las preguntas adecuadas con los argumentos sustentados.

Al respecto, la Universidad Autónoma del Estado de Quintana Roo (2018) menciona que plantear un problema:

“No es sino afinar y estructurar más formalmente la idea de investigación.

Seleccionar un tema o una idea, no lo coloca inmediatamente en la posición de considerar qué información habrá de recolectar, con cuáles métodos y cómo analizará los datos que obtenga. Antes necesita formular el problema específico en términos concretos y explícitos, de manera que sea susceptible de ser investigado con procedimientos científicos. El investigador debe ser capaz de no sólo de conceptuar el problema sino también de verbalizar en forma clara, precisa y accesible” (párr. 4).

De acuerdo con Universidad Autónoma del Estado de Quintana Roo un planteamiento del problema no es solamente afirmar la información y tener la idea de un tema, ya que primeramente se tiene que obtener la problemática, así como su nombre lo indica, de la misma forma deben de ser capaces de proporcionar la información adecuada y comprensible.

También se encontró que Bauce (2007) explica que el planteamiento del problema en una investigación es la descripción clara y precisa de la situación, fenómeno o interrogante que se quiere tratar, abordar y estudiar a través del proceso de investigación, se recalca que es indispensable y sumamente necesario que este planteamiento de problema pueda tener relación en conjunto con las variables a tratar al igual que es fundamental para definir el

propósito y alcance de la investigación, así como para establecer los objetivos y justificación de la misma.

Así pues, en este proyecto de investigación surge la siguiente pregunta:

¿Puede el licenciado en educación implementar estrategias que favorezcan la adquisición de la lectoescritura en primero de primaria?

Objetivos de estudio

Hernández (2020) menciona que “el objetivo de una investigación corresponde a la aspiración o el propósito que se desea alcanzar y en él se exponen de manera clara y precisa los resultados que se quieren obtener” (pág. 3). Es decir, responde a la pregunta o razón de ser del trabajo de investigación ¿Qué se pretende alcanzar? o ¿Qué se pretende dar a conocer? Es importante tener en claro el alcance del objetivo para que, se pueda alcanzar de la manera más adecuada y precisa. De igual manera, hay que delimitar y ser concisos a la hora de investigar sobre el tema proporcionando una guía específica para la investigación.

Coronel (2023) menciona que “Un objetivo, es la intención explícita de un investigador de alcanzar un resultado a lo largo de una investigación, son decisivos en un estudio investigativo pues constituyen el eje en torno al cual se diseña la estructura del estudio” (párr. 2). De acuerdo con el autor lo que se busca es que el investigador demuestre un buen resultado al momento de presentar la información recaudada y que vaya acorde con el tema de su investigación y que tenga una estructura uniforme.

González, Lázaro y López (2020) comentan que:

“Los objetivos de investigación se formulan para concretar y especificar tareas a realizar por el investigador, para ello utilizará una estructura determinada en su elaboración en función de la naturaleza de la investigación en la que se encuadren

(descriptivo, correlacional causal). En el objetivo se señalan las variables que intervienen en el trabajo de investigación”(pág. 1).

De acuerdo con las autoras el objetivo de investigación se basa en que el investigador tenga su enfoque básico en lo que quiere averiguar y su estructura que debe de tener es una formal y que este en base a una función de la naturaleza de investigación, se debe de tener en cuenta que el objetivo que se tiene debe de intervenir para que los resultados sean del agrado del investigador.

Es por esto por lo que para esta investigación surge el siguiente objetivo:

“Proporcionar estrategias lúdicas que permitan la adquisición de la lectoescritura en niños de educación primaria”

Preguntas de investigación

Ramos (2016) explica que son el resultado de las constantes dudas, interrogantes o cuestiones, que resultan de la propia investigación, aquello que se desea conocer, y, por ende, profundizar con mayor precisión al respecto, dando respuesta a todas las incógnitas planteadas. Se toma en cuenta, por supuesto, la información que se presenta para ver si es cualitativa o cuantitativa, debido a que su formulación cambia.

Enago Academy Spanish (2022) menciona que “es el primer paso en el desarrollo de un proyecto nuevo. Permite establecer claramente el problema a resolver, mantenerlo enfocado y con un propósito. Proporciona el marco dentro del cual se pretende abordar la solución” (párr. 1). De acuerdo con Enago las preguntas de investigación es el que establece ciertas preguntas para poder resolver la problemática planteada ya que es el primeramente a resolver y tener un enfoque.

Codina (2023) menciona que:

Es una pregunta factible y relevante que proporciona una declaración explícita de lo que el investigador intenta averiguar a través de una toma de datos. La pregunta obliga al investigador a ser explícito sobre lo que se propone investigar. Las preguntas deben ser respondidas mediante los datos recogidos y analizados a lo largo de la investigación utilizando métodos acordes con las preguntas (pág. 2 y 3).

Este autor comenta que las preguntas son factibles ya que tienen que hacer la toma de datos, porque se tiene que ser muy explícitos al punto que se requiere llegar al objetivo de la investigación, se busca que se contesten las preguntas para tener buenos resultados.

Para esta investigación surgen las siguientes preguntas:

1. ¿De qué manera el juego puede apoyar a la adquisición de la lectoescritura?
2. ¿Cuál es el impacto en el docente sobre el uso de estrategias lúdicas para adquirir el aprendizaje de lectoescritura en los alumnos de primero de primaria?
3. ¿Cómo es el impacto que tienen los niños cuando se implementan las estrategias lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura?
4. ¿Qué habilidades desarrolla el estudiante al momento de adquirir la lectoescritura?
5. ¿De qué manera el juego puede ayudar al alumno en el proceso de lectoescritura?

Definición de términos

A continuación, se definirán los términos más comunes a lo largo de los contenidos de los cinco capítulos que integran esta tesis a fin de poder facilitar la comprensión de estos.

Santacruz (2015) menciona que “la definición de términos se refiere a aquellos términos que no se definen en el marco teórico pero que sigue siendo importante su definición para comprender el cuadro completo de la teoría que se expone” (párr. 3). En un trabajo académico o teórico es crucial para garantizar una comprensión integral de la teoría presentada. Aunque

algunos términos pueden no ser definidos explícitamente en el marco teórico, su significado y relevancia no deben pasar desapercibidos. Al proporcionar definiciones adicionales, se enriquece la claridad y se brinda a los lectores una base sólida para comprender el contexto general de la teoría expuesta.

Aprendizaje

El aprendizaje del lenguaje escrito consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño. Antes de comenzar la educación formal, Vygotsky, desde la psicología histórico-cultural, precisa la prehistoria del lenguaje escrito, resaltando unos hechos claves por los que atraviesa el niño y la niña en su camino hacia la asimilación de la escritura (Montealegre y Forero, 2006, párr. 5).

Educación

La educación es un derecho básico de todos los niños, niñas y adolescentes, que les proporciona habilidades y conocimientos necesarios para desarrollarse como adultos y además les da herramientas para conocer y ejercer sus otros derechos (UNICEF, 2018, párr. 3).

Educación preescolar

La educación preescolar es la base del desarrollo de la inteligencia, personalidad y comportamiento social de las niñas y niños. Cursar este nivel favorece el proceso de comunicación, el razonamiento matemático, la comprensión del mundo natural y social, así como el pensamiento crítico (Secretaría de educación, ciencia, tecnología e innovación, 2024, párr. 3).

Lectoescritura

Los niveles de lectoescritura son las distintas fases por las que pasa un niño durante el proceso de aprender a leer y escribir. Fueron estudiados por primera vez por Emilia Ferreiro en 1979, en su obra *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. A pesar de que los procesos de adquisición de la lectura y de la escritura se parecen, no son iguales (Secretaría de educación del gobierno del estado, 2018, párr. 2)

Lúdica

Es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (Sánchez, 2010, pág. 24).

Niñez temprana

La niñez temprana abarca desde los tres a los seis años de edad. Los cambios que se producen en esta etapa no son tan rápidos como en la etapa anterior, sino que su desarrollo se hace algo más lento, adquieren más destrezas físicas, tienen una mayor competencia intelectual y sus relaciones sociales se hacen más complejas (Muñoz, 2018, párr. 2).

El desarrollo físico en la etapa de los 6 a 12 años es considerable, la constitución corporal cambia, la masa muscular aumenta, los huesos se hacen más fuertes y el niño es capaz de realizar actividades físicas que requieran más fuerza y destreza (Martínez, 2022, párr. 2).

Justificación del estudio

Las estrategias de aprendizaje pueden y deben ser de carácter lúdico, de esta manera

adecuar los temas del currículo y tener como objetivo que todos los alumnos aprendan, sin importar los posibles obstáculos que se pudiesen presentar como son las necesidades educativas especiales (NEE). De igual forma, el beneficio es para ambas partes, tanto para los alumnos como para los docentes, ya que permite utilizar los diversos recursos didácticos para facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico a través de éstas. (Guerrero, 2021).

Las estrategias se caracterizan por tener múltiples opciones, caminos y resultados más complejos, es por ello que apuntan a sistemas nuevos, estimulantes y motivadores para los alumnos que influyen en el nivel de atención y mejora el resultado escolar, por consiguiente, se requiere de una planificación y una organización para implementarlas en el aula (Guerrero, 2021).

La educación es fundamental en el desarrollo del ser humano ya que a través de esta se pueden satisfacer necesidades y relacionarse con los demás y la sociedad. Se estima que, a nivel mundial, el principal obstáculo para la adquisición de la lectoescritura en el nivel primaria son las dificultades en el aprendizaje como la dislexia, la cual afecta a 617 millones de niños y adolescentes, quienes no alcanzan los niveles mínimos de competencia esperados, de acuerdo al Instituto de Estadística de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). De igual forma, se sabe que los problemas relacionados a esta área de aprendizaje, son más notorios en los primeros años de vida escolar, es decir, en la etapa comprendida entre el preescolar y la primaria.

En los últimos años la educación básica en el país ha tenido mayor alcance permite llegar a aquellos lugares en donde no se contaba con ese servicio indispensable, sin embargo, a pesar de que esta oportunidad se les brinda, existen situaciones en la que los estudiantes no asisten a clases, ya que no cuentan con los recursos necesarios o no aspiran a superarse para mejorar su estilo de vida.

Díaz (2017) menciona que:

“El pedagogo infantil debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al niño reconocer y compartir sus emociones y sentimientos; por esta y muchas razones se pretende implementar el proyecto de investigación en la Escuela Normal Superior de Cartagena, como una experiencia enriquecedora donde los niños y niñas de dicha escuela son participantes en la elección, elaboración y realización de las diferentes actividades que los lleva al objetivo que se desea alcanzar, que es, aprender por medio de la lúdica (pág. 16)”.

El enfoque sensible hacia la expresión espontánea de los niños es fundamental para fomentar un ambiente educativo enriquecedor. Implementar un proyecto de investigación en la Escuela Normal Superior de Cartagena, donde los niños y niñas son partícipes activos en la selección, elaboración y realización de actividades, no solo promueve el aprendizaje a través del juego, sino que también fortalece su capacidad para reconocer y compartir emociones y sentimientos. Esta experiencia no solo les permite adquirir conocimientos de manera lúdica, sino que también les empodera al sentirse involucrados en su propio proceso educativo, potenciando así su desarrollo integral.

Siendo el ambiente del lenguaje supremamente importante en la vida de todo ser humano y de manera especial en los niños y niñas que se están formando, se debe dar la máxima

atención, dejando de lado metodologías que resultan arcaicas y reemplazarlas por otras que causen placer y conduzcan a los escolares a metas fructíferas. Es bien sabido que el deleite por la lectura no es innato en los infantes, se da en contextos que lo propicien; tampoco se conquista en un instante, ni eternamente, debe ser promovido en forma constante con lecturas encantadoras para los niños y con participaciones de los adultos, que le permitan apreciar la lectura tanto en la escuela como fuera de ella, es este el momento para fomentar esta experiencia y cultivar la cultura lectora en los pequeños. Además, la satisfacción al leer tampoco se transmite, se origina y se forma en la práctica habitual, por medio de actividades y estrategias que se implementan en la escuela y para ello es necesario disponer de instrumentos con los cuales lograr la motivación y además el maestro debe manejar los elementos y circunstancias para crear las condiciones y el ambiente propicios para el aprendizaje.

Limitaciones del estudio

SE LLENA HASTA EL FINAL

Capítulo dos

Revisión de la lectura

En el presente capítulo se abordarán las dos variables nombradas lectoescritura y estrategias lúdicas, en donde se habla acerca de las definiciones, características, las clasificaciones correspondientes y los subtemas que dan pie a la investigación es qué relación existen entre las dos variables, factores que influyen, de la misma manera se plantean los beneficios de la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura a edad temprana.

Concepto de adquisición de la lectoescritura

Real academia española (2023) menciona que la adquisición de la lectoescritura “es el acto o proceso mediante el cual una persona, organización o entidad obtiene la propiedad, control o posesión de un bien, conocimiento, habilidad o empresa, ya sea de forma tangible o intangible” (párr. 1). En el ámbito educativo la parte de adquisición hace referencia a la parte de obtención de nuevos conocimientos que puedan formar parte del desarrollo y del crecimiento de habilidades y de aprendizajes sobre uno o varios temas; de igual manera la adquisición en este ámbito permite al niño obtener actitudes, valores, comportamientos, etc. que le permitan desenvolverse en el contexto donde se mueve.

Attack (2021) argumenta que “el estímulo de la lectura y escritura que es la base de una buena comunicación, que permite el desarrollo del lenguaje, permitiendo que la expresión comunicativa avance” (párr. 6). Como comenta el autor el estímulo de la lectura y la escritura es fundamental para una comunicación efectiva, ya que fortalece el desarrollo del lenguaje; a través de estas habilidades, se demuestra las capacidades expresivas y comprensivas; además de que fomentarse desde edades tempranas contribuye a un mejor desempeño académico y social.

Momentos de la lectura

Para lograr una comprensión total del texto que se trata, es necesario que dicho análisis atravesase una serie de niveles. Como primer paso, se tiene la prelectura, y esta proporciona una idea general de la lectura que se va desarrollar, se enfoca en la estructura y forma del texto, sin adentrarse por completo en el contenido, más que para obtener ideas previas con base en el título y subtítulos si fuera el caso. Sin embargo, es en la lectura cuando se hace una observación más profunda y detallada, se obtienen las ideas principales y secundarias, así como los conceptos claves del texto. Por último, la poslectura, es aquel aprendizaje que se obtiene una vez finalizada la lectura, preguntas como “¿Qué aprendí? ¿Cuáles son los puntos más importantes del texto y por qué? pueden ser guía para la retroalimentación, así como también compartir en plenaria resulta enriquecedor para todos los alumnos. (Cortes, Oviedo y Zabala, 2018).

Prelectura

Montagud (2012) menciona que la prelectura es una herramienta que permite a tener una comprensión de algún texto más detallado, el objetivo de esto es que permite a tener una pequeña idea de lo que trata antes de proseguir a leerlo, suele ser una lectura rápida sin embargo muchas veces suelen hacerse en textos cortos y complejos o veces con solo leer el título se entiende de qué tratará.

Peláez, García, Ávila y Erazo (2020) comentan que la prelectura “es la preparación que el niño/a recibe antes de dar inicio al proceso lector, mediante la cual, se facilita la comprensión, gracias a la adquisición de información que se activa en los conocimientos previos” (pág. 6). Como bien mencionan los autores la prelectura es un paso hacia la preparación que tienen los niños a una temprana edad para poder darle comienzo a sus nuevos conocimientos, el cual

obtendrán el proceso de la lectura y así mismo entender lo que pronto aprenderá a escribir, por la cual con el paso del tiempo se les irá facilitando y tendrán esa adquisición de información.

Montagud (2020) argumenta que “también llamada lectura exploratoria, es una estrategia nos permite comprender un texto de forma más exhaustiva y detallada” (párr. 4). El autor Montagud comparte que la prelectura también se le considera como exploración, la cual tiene razón ya que los niños van averiguando y adquiriendo ese conocimiento, por lo cual va a permitir que el niño pueda comprender de una mejor manera lo que se le proporciona para conocer de una manera más exhaustiva y detallada, pero esto permitirá que el niño adquiera conocimientos por sí solo y que tampoco tenga que depender de una persona que está a lado de él, diciéndole o repitiendo las cosas para que aprenda.

Lectura

Ramírez (2009) indica que “La lectura consiste en caracterizar un acto que consiste en tres tiempos: el primero, el individuo efectúa la lectura previa, el segundo a la lectura de las palabras escritas y la tercera en la relectura y reescritura del mundo” (pág. 170). La etapa de lectura hace alusión a estar más conscientes de la estructura, detalles y forma del texto correspondiente. De igual manera, se adquieren nuevos conocimientos, mediante la amplitud del vocabulario. En este nivel, se identifica y clasifica la información relevante de la que no lo es tanto, así como también se comienzan a formar estructuras mentales sobre las ideas del tema a tratar.

Ugalde, Chávez y Mejía (2024) argumentan que “la lectura en niños de primaria, resaltando la influencia crucial del contexto en la formación del hábito de lectura. Se centra en las vivencias durante la lectura y su impacto en el desarrollo cognitivo y emocional” (pág. 4). Se refiere a la adquisición de la lectura y la importancia del contexto en la formación del hábito

lector. Es valioso que resalta no solo el acto de leer, sino también las vivencias que lo acompañan, ya que estas influyen significativamente en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Sería interesante profundizar en estrategias específicas que favorezcan experiencias de lectura enriquecedoras, así como en el papel de docentes y familias en este proceso.

Barboza y Peña (2014) concluye que “el aprendizaje de la lectura es un proceso que se inicia antes de ingresar el niño a la educación sistematizada y se prolonga a lo largo de toda la vida” (pág. 1). La lectura no es un aprendizaje exclusivo de la escuela, sino que es un proceso continuo de lo que se comienza a aprender en los primeros años de vida, a través de la interacción con el entorno. La exposición temprana a textos y el desarrollo de habilidades lingüísticas favorecen una base sólida para la lectoescritura. Además, subraya que la lectura es una competencia en constante evolución, enriquecida por la experiencia y el aprendizaje a lo largo de la vida.

Poslectura

Cárdenas, Guevara y Padilla (2017) mencionan que:

“La poslectura, fase en la que se conoce cuánto el niño o niña comprendió sobre el texto leído, se puede llevar a cabo haciendo uso de una serie de interrogantes y además se fomenta el trabajo en grupo el cual permite intercambiar las interpretaciones que cada uno haya tenido sobre lo que leyó” (pág. 9).

Esta es la última de las etapas de la Lectura, en esta se puede observar o conocer cuando ha comprendido el lector del texto que ha leído. Por otra parte, también se define como un conjunto de herramientas o procesos que permiten comprobar si la persona ha comprendido correctamente el texto mediante la realización de resúmenes, organizadores gráficos, exposiciones, entre otros.

Puerta (2020) comenta que “las tres fases del proceso de lectura profunda, siendo las otras dos la prelectura y la lectura comprensiva. Se trata de un conjunto de procesos y herramientas[...] (párr. 1). La cita enfatiza las tres fases clave de la lectura profunda, lo que subraya su papel en la interpretación del texto. La prelectura prepara al lector para la tarea y activa los conocimientos anteriores, y la lectura comprensiva proporciona la oportunidad de interpretar la información. En conjunto, estas etapas crean un sistema que da como resultado un aprendizaje significativo. Además, las herramientas seleccionadas para la tarea contribuyen a la efectividad de cada fase.

Momentos de la escritura

La lectura no es algo que se aprende de la noche a la mañana, más bien es algo que se construye y se moldea a través de los primeros años de la infancia. Se puede observar un cambio cuando de primera instancia, el niño comienza a interpretar escritos con base en la imaginación, en lo que cree que significa sin saberlo realmente. Sin embargo, luego se puede observar ciertas asociaciones entre palabra y sonidos para que, al final resulte en una escritura uniforme, es decir, lo que se le pide que escriba y la interpretación, ambas, tienen sentido, coherencia. A continuación, se mencionan las etapas que corresponden a la escritura.

Pre-silábica.

Rodríguez (2021) menciona que “el primer nivel de la lectura surge cuando se le pide a un niño que interprete el significado de una palabra o un texto escrito, pero no es capaz de dominar ninguno de los dos aspectos anteriormente mencionados” (párr. 9). En esta etapa los niños, aún no capaces de escribir palabras o algún texto escrito, no relacionan los aspectos sonoros del habla. Comúnmente en este nivel mezclan otras como son, letras, números etc., la mayoría de las ocasiones suelen hacer garabatos o le asignan algún significado que ellos

mismos le dan, ya que aún no saben darle una relación correcta a lo que se le dice, eso irá cambiando conforme vaya avanzando.

Morales (2023) menciona que “es una etapa clave en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Durante este período, los niños comienzan a desarrollar habilidades y conocimientos fundamentales que sientan las bases para su posterior alfabetización” (párr. 1). Esta etapa es crucial en el desarrollo de la lectoescritura, ya que permite a los niños adquirir las habilidades iniciales necesarias para leer y escribir. A través de experiencias significativas, comienzan a familiarizarse con el lenguaje, los sonidos y las letras. Es un periodo en el que la estimulación adecuada favorece el interés y la motivación por el aprendizaje. Sentar bases sólidas en esta fase facilita una alfabetización más efectiva y fluida.

Silábica.

Según Guerrero (2019) menciona que “los niños le asignan el valor de una sílaba a cada letra” (párr.8). En la etapa silábica existen dos casos, con o sin valor sonoro, en el primer caso le asigna un ruido a la sílaba que se le solicita que escriba; puede escribir “pelota” como “plt” y omite las vocales. Por otro lado, no es sonoro cuando en el mismo caso, por ejemplo, con la palabra “pelota” escribe cualquier letra con total desconocimiento sobre la escritura y el sonido. Es silábica sin llegar a ser alfabética ya que aún no existe congruencia entre la palabra y lo que escribe.

Silábica-Alfabética.

Dentro de esta tercera etapa se puede observar que el niño ya empieza a escribir algunas palabras, ya que, descubren que las sílabas se pueden escribir con vocales y con consonantes, Sin embargo, aún se podrá observar que las sílabas no lo escriben con el número de letras

correctas. Para esto es importante que los niños practiquen mucho, ya que están a un paso de lograr la escritura completa y correcta (Gutiérrez y Díez, 2015).

Alfabética.

En esta etapa, los niños ya son capaces de escribir palabras enteras según su sonido, pero carecen de conocimientos ortográficos, lo que implica que suelen confundir ciertas letras, por ejemplo el uso de la b, d y p, que es donde a partir de entonces se inicia el proceso de perfeccionamiento, tanto caligráfico como ortográfico mediante ejercicios didácticos proporcionados por el docente; por lo general, los infantes llegan a la etapa alfabética aproximadamente a los seis años (Gutiérrez y Díez, 2015)

Concepto de adquisición de la lectoescritura.

Montealegre y Forero (2006) mencionan que “en el desarrollo de la lectoescritura intervienen una serie de procesos psicológicos como la percepción, la memoria, la cognición, la metacognición, la capacidad inferencial, y la conciencia, entre otros” (pág. 25). Como se sabe, la lectura es una herramienta muy importante para el ser humano, ya que le abre la mente y de igual manera les ayuda a poder tener una mejor expresión a la hora de hablar y de escribir, al mismo tiempo a tener una seguridad de el mismo a la de exponer a los demás en clase, al igual de tener un dominio bueno en la lectoescritura adquiriendo conforme a este.

La adquisición de la lectoescritura es un proceso fundamental en el desarrollo cognitivo de los seres humanos. Consiste en la habilidad de comprender y producir textos escritos, utilizando tanto la lectura como la escritura. Este concepto abarca la capacidad de interpretar y expresar ideas a través de la combinación de letras, palabras y frases (González, 2024).

Métodos de enseñanza para adquirir la lectoescritura.

Existen varios métodos para la enseñanza de la lectoescritura, entre estos están el método sintético, el cual basa su técnica en enseñar primero las vocales, luego hacer la lectura de sílabas, es decir, es la que se usa en la escuela tradicional, en donde el estudiante el primer encuentro que tiene con el idioma es ese, de lo más simple a lo más complejo. De igual forma, se encuentra el método silábico, el cual se enfoca en la enseñanza de las vocales y la unión de estas con las consonantes, como su nombre menciona, para dar lugar a las sílabas. Por otro lado, está el método fonológico, es decir, con base en el sonido de las sílabas, este método, es de gran utilidad para que el estudiante gesticule y entone de forma correcta las palabras. A diferencia del método sintético, el analítico va de lo general a lo particular, es decir, primero se analizan frases completas para después enfocarse en los elementos, como las sílabas que la componen. Por último, el método mixto, el cual, utiliza la técnica más completa y compleja ya que además de la identificación de las palabras (sílabas), se basa en la comprensión que se da entre el grafema-fonema del texto. (Griñán, 2014).

Beneficios de la adquisición de la lectoescritura en la infancia.

Domínguez, Rodríguez, Torres y Ruiz (2015) menciona que “fomentar el aprendizaje de la lectoescritura, así como el gusto y el hábito por el proceso desde una edad temprana, proporciona a los más pequeños el acceso a un mundo mágico de amplios conocimientos y experiencias” (párr.5). Es importante implementar la lectoescritura desde la edad temprana, ya que a través de esta se pueden encontrar muchos beneficios como lo es el desarrollo del pensamiento, del aprendizaje, de valores, de habilidades intelectuales y sociales, del lenguaje y la expresión, etc. De igual manera a través de esta el niño puede tener un mejor aprendizaje y una mejor comprensión durante su proceso académico.

Rol del docente a partir de la lectoescritura

El docente es el “personaje central de la enseñanza escolarizada, sin reconocerlo, en su práctica educativa habitual puede propiciar que sus alumnos terminen asumiendo como una verdad las valoraciones hechas sobre ellos dentro del salón de clases” (Mares, Martínez y Rojo, 2009, párr. 6). El docente juega un papel fundamental en la vida del estudiante, debido a que su función es facilitar, guiar, orientar y brindar ayuda cuando el alumno lo requiera. De igual manera, es la fuente de información y es también un modelo a seguir para sus escolares, es por ello que debe ser un buen ejemplo en cuanto a los valores, como el respeto, el trabajo en equipo, la responsabilidad.

Perfil del docente.

Se conforma el perfil docente con una selección de competencias consideradas prioritarias porque son coherentes con el nuevo rol del docente, la evolución de la formación continua, las reformas de la formación inicial y las ambiciones de las políticas de educación. Esta selección de competencias docentes es compatible con los ejes de renovación de la escuela:

- Organizar y animar situaciones de aprendizaje
- Gestionar la progresión de los aprendizajes
- Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de atención a la diversidad
- Implicar a los alumnos en su aprendizaje
- Trabajar en equipo
- Participar en la gestión de la escuela
- Informar e implicar a los padres
- Utilizar las TIC
- Afrontar los deberes y dilemas éticos de la profesión

- Organizar la propia formación continua (Perrenoud, 2004, citado por Barrios, 2010, pág.4).

El perfil profesional de un docente es sumamente importante a la hora de aplicar para un puesto educativo, ya que es a través de las habilidades, competencias, actitudes y valores, que este puede ser tomado en cuenta para poder trabajar con un grupo. De igual manera, a partir de que se cuente con dichas habilidades y competencias, este mismo tendrá la seguridad y el conocimiento para tener un buen manejo de sus contenidos, de su clase y de su contexto.

Tipos de docente.

La tipología en el cuerpo docente es muy variada, por ejemplo, en este apartado se puede encontrar al profesor-enseñante, es aquel que transmite conocimientos, información y saberes a los estudiantes, sin embargo, deja a un lado la educación integral, es decir, aquella que abarca los ámbitos afectivos, sociales y motivacionales; está preparado y capacitado para impartir sesiones, pero, olvida su parte humanista, no apoya, no se interesa por sus alumnos, puede tener poca o nula interacción con los mismos. Por otro lado, está el profesor-progenitor, y más bien, es lo contrario al primero mencionado, se interesa por sobre manera en la cuestión emocional y motivacional de los estudiantes, pero descuida un poco o por completo el aspecto de enseñanza, ya que solo se dedica por y para sus estudiantes. De igual manera, se encuentra el profesor-presentador, aquel que se interesa por la portada, es decir, presentación y discurso de la clase, más que por el contenido del libro, en otros términos, el proceso de aprendizaje, y los posibles obstáculos que se pudieran presentar durante el trayecto. Por otro lado, se tiene al profesor-predicador, aquel que cuenta con castigos para reformar la conducta dentro y fuera

del aula, lo cual genera miedo e inseguridad en los alumnos y es eso mismo lo que les impulsa a acatar sus reglas. (Cadoche, 2016).

Las funciones del docente.

La función del docente es aquella labor profesional que implica la realización de los procesos de enseñanza aprendizaje, en la cual se incluye el diagnóstico, la planificación, la ejecución de las actividades y la evaluación de los mismos procesos y resultados; además comprende también las actividades curriculares, la parte de orientación educativa, la atención a la comunidad, en especial a los padres de familia, las capacitaciones y constantes talleres que realiza el maestro para estar mejor preparado en el área educativa, actividades formativas, culturales y deportivas, y por último las actividades de coordinación, planeación, administrativas y las programaciones relacionadas con el proceso educativo (Prieto, 2008).

Alumnos

Pérez (2012) define que “el alumno es un concepto que proviene de *alumnus*, un término latino. Esta palabra permite nombrar al estudiante o al aprendiz de una cierta materia o de un maestro” (párr. 1). En todo nivel educativo se encuentra un alumno el cual asiste a un instituto, en el cual es asesorado por un maestro, quien le enseña ciertos saberes y el escolar es calificado de diferentes maneras, depende el objetivo que se desee alcanzar. Mayormente acude con regularidad a un centro educativo, cumple ciertos requisitos indispensables, es decir, una documentación solicitada, para poder tener la aceptación de acudir al centro educativo o en ocasiones presenta un examen de admisión para ser aceptado.

Estilos de aprendizaje de los alumnos.

Keffe (1988) citado por Ruiz (2010) menciona que "los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables,

de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje" (pág. 2). Se sabe que dentro de un aula escolar se pueden encontrar distintos tipos de alumnos con distintos tipos de aprendizaje, y es por esto que a continuación en este trabajo se abordará los estilos de aprendizaje de cada alumno y algunas de sus características que pueden presentar dentro del aula escolar, ya que la manera de adquirir conocimientos es fundamental para aplicar las estrategias necesarias que vayan de acuerdo a las necesidades de cada estudiante.

Visual.

Castro y Castro (2010) mencionan que “el aprendizaje visual se define como un método de enseñanza/aprendizaje que utiliza un conjunto de organizadores gráficos(...), que permite identificar ideas erróneas, patrones e interrelaciones de información, factores necesarios para la comprensión e interiorización profunda de conceptos” (pág. 1). El aprendizaje visual es un método de enseñanza-aprendizaje que utiliza diagramas o gráficos, entre los cuales se encuentra el mapa conceptual, mapa de ideas, la línea del tiempo, el organigrama y la verificación de hipótesis que se utilizan para representar información para trabajar con ideas y conceptos, que, al utilizarlos, ayudan a pensar y aprender más efectivamente.

Auditivo.

Las personas que son auditivas tienen la facilidad de aprender, retener la información y memorizar una explicación oral, su fortaleza es relatar, mantener una conversación y la realización de exámenes orales. En cuanto al estudio, la mayor parte del tiempo con música ya que, le ayuda a tener una mayor y mejor concentración, recordar personas o fechas importantes. Presta mayor atención al momento en el que el maestro está explicando un tema (Pérez 2021).

Kinestésico.

Pérez (2021) menciona que “se trata del aprendizaje relacionado a nuestras sensaciones y movimientos. Este sistema es más lento que los otros dos, pero tiende a generar un aprendizaje más profundo y difícil de olvidar” (párr. 8). Las personas con este estilo de aprendizaje son inquietas y muy activas, es por ello que la actividad física es un elemento fundamental para el desarrollo de habilidades y destrezas y también para generar en el estudiante un aprendizaje significativo, ya que, resulta complicado para el alumno mantener la atención y realizar actividades en tiempo y forma, es por ello que el docente, como sugerencia, debe implementar actividades que involucren el movimiento y de esta manera fomentar la integración grupal

Estrategias lúdicas

Las estrategias de aprendizaje pueden y deben ser de carácter lúdico, de esta manera adecuar los temas del currículo y tener como objetivo que todos los alumnos aprendan, sin importar los posibles obstáculos que se pudiesen presentar como son las necesidades educativas específicas (NEE). De igual forma, el beneficio es para ambas partes, tanto para los alumnos como para los docentes, ya que permite utilizar los diversos recursos didácticos para facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico a través de éstas.

Concepto de estrategias.

Chandler (2003) define estrategias como “la determinación de las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, las acciones a emprender y la asignación de recursos necesarios para el logro de dichas metas” (pág. 161). Una estrategia permite la organización, planificación y acción para el logro de objetivos y metas, es decir, ayuda a delimitar la problemática y encontrar una o varias maneras de obtener el éxito, a través de varias técnicas en la metodología de la formación académica, beneficiando a todos los involucrados en cuestión y

mejorar los procedimientos y optimizar los recursos para situaciones futuras y que tenga una visión estratégica que abarca el tiempo y se ejecuta con diligencia y compromiso a lo largo del camino.

Características de las estrategias.

Las estrategias se caracterizan por tener múltiples opciones, caminos y resultados más complejos, es por ello que apuntan a sistemas nuevos, estimulantes y motivadores para los alumnos que influyen en el nivel de atención y mejora el resultado escolar, por consiguiente, se requiere de una planificación y una organización para implementarlas en el aula (Guerrero, 2019).

Clasificación de las estrategias

La clasificación de las estrategias se divide en estrategia militar, estrategia de aprendizaje, de enseñanza y estrategia empresarial. Todas están enfocadas en un área o ámbito de trabajo, ya que las estrategias son necesarias para mantener la organización y el orden, y por ende, se alcance el logro de los objetivos planteados. Es decir, la elaboración de una estrategia facilita el trabajo que se desea desempeñar de manera eficiente y eficaz.

A continuación, se presenta la clasificación de las estrategias.

Estrategia militar. “Es considerada como el arte y la ciencia de dirigir y planear el uso de las fuerzas armadas de una nación, para asegurar los objetivos de la política nacional mediante la amenaza o aplicación del uso de la fuerza” (Roncancio, 2020, párr. 8). Es decir, es necesario delimitar a un líder, el cual va a dirigir y establecer un orden a todo un grupo de personas especializadas en proveer seguridad a la nación. De igual forma, es importante mencionar que todos los miembros están encaminados a un mismo fin beneficioso para los demás, y para el

logro de este fin, las amenazas y el uso de la fuerza están permitidos en dado caso que el objetivo se vea comprometido u obstaculizado para alcanzarlo.

Estrategia empresarial. “Consiste en el direccionamiento de la organización a través de ideas, planes o perspectivas que se plasman en la Misión, Visión empresarial y los valores”

(Roncancio, 2020, párr. 14). Las empresas como organizaciones requieren de una organización específica para el logro de sus objetivos y metas. Para ello, es importante realizar la pregunta ¿Qué es y a dónde se quiere llegar? De esta manera, permite reflexionar sobre el rumbo que toma la empresa en un futuro a mediano y largo plazo. El uso de estrategias dentro de una corporación brinda la oportunidad de identificar y evaluar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas posibles (FODA), que se presenten.

Estrategia de aprendizaje. Es el uso de tácticas, procedimientos y modelos para la adquisición del conocimiento” (Roncancio, 2020, párr. 11). Para obtener un aprendizaje significativo es necesario la implementación de diversas tácticas o técnicas de enseñanza por parte del docente, es decir, tomar en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes y con base en ello, adaptar los procedimientos y el sistema de enseñanza para que, al finalizar el curso escolar, se logre con éxito todos los objetivos planteados con anterioridad, de esta manera, disminuir el rezago educativo.

Beltrán (2003) menciona que “las estrategias de aprendizaje constituyen uno de los constructos psicológicos que mayor aceptación ha tenido en las últimas décadas por parte de los expertos” (pág. 2). El estudio de las estrategias de aprendizaje ha experimentado un crecimiento significativo en las últimas décadas, captando la atención y el interés de expertos en psicología y educación. A pesar de la abundancia de artículos en revistas destacadas,

persisten interrogantes fundamentales que desafían nuestra comprensión y tienen una complejidad en el tema.

Estrategias de enseñanza. Guerrero (2021) define que “las estrategias de enseñanza son procedimientos utilizados de manera intencionada y flexible por el docente para hacer posible el aprendizaje del estudiante” (párr. 7). Estas estrategias le sirven al docente para así poder ayudar al alumno a tener un buen rendimiento académico, no siempre son puras teorías si no que de igual manera hay otra opción que es ponerlo en práctica y hacer la clase o el tema más interesante y menos aburrido. Y así poder alcanzar el objetivo del tema y que ellos mismo aprendan a ponerle una solución a un problema.

Clasificación de las estrategias de aprendizaje.

La clasificación de las estrategias de aprendizaje son las estrategias cognitivas, estrategias metacognitivas y la de manejo de recursos. Esta taxonomía tiene como finalidad enseñar al alumno a pensar y a tener criterio propio y ser analítico, encontrar soluciones a los diversos problemas que se presenten, así como también a identificar y comprender lo que lee, escucha y observa en su proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presenta la clasificación de estrategias de aprendizaje:

Pérez (2015) menciona que “las operaciones cognitivas involucradas en la comprensión lectora incluyen reconocimiento de palabras, (codificación), dando paso a la lectura de proposiciones y, al integrar la temática, se construye un modelo coherente e integrado en forma global del texto leído” (pág. 35). Las estrategias cognitivas se entienden como los procesos o pasos que se requieren en las actividades o tareas permitiendo que el alumno integre la información en ella con el fin de que tenga un aprendizaje significativo, para lograr este objetivo, el estudiante debe relacionar los temas o tareas vistos en clase con las

actividades o situaciones de la vida cotidiana, a lo que permite que se integre la nueva información con los conocimientos previos, de manera que se logre así la construcción de un aprendizaje significativo.

Estrategias metacognitivas. Chirinos (2012) menciona que “la metacognición es un referente básico para enseñar a pensar, ya que el alumnado desarrolla la capacidad de controlar la situación” (pág. 5). Es decir, el proceso cognitivo impulsa al estudiante a cuestionarse, a analizar y a pensar con mayor profundidad las situaciones del entorno, buscando el porqué de las cosas. La metacognición ayuda al ser humano a organizar y aplicar los conceptos, conocimientos y habilidades aprendidas a través del proceso de aprendizaje por medio de la autorregulación y la autorreflexión ya que los orienta y los hace conscientes acerca de cómo aprende cada alumno.

Estrategias de manejo de recursos. Según González y Tourón (1992) citado por Valle, González, Cuevas, Lino y Fernández “las estrategias de manejo de recursos son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término” (pág. 8). Tiene la finalidad de concientizar al alumno con lo que va aprender, a través de tres aspectos, las actitudes, la motivación y el afecto; el primer aspecto, se relaciona por medio de las acciones que realiza el estudiante, por ejemplo la organización que tiene a la hora de estudiar, el control del tiempo que lleva y esto va de la mano con el segundo, la motivación, porque al ver que está funcionando su hábito que tiene de estudiar, se siente animado a seguir con sus estudios y es aquí donde viene la parte del afecto, donde esas intenciones y motivos que tiene el estudiante para seguir adelante y llegar a la meta que se ha propuesto.

Clasificación de las estrategias de enseñanza.

La clasificación de las estrategias de enseñanza es diversa y enriquecedora, ya que se basa de distintas herramientas como mapas conceptuales y redes semánticas, ilustraciones, analogías, resúmenes, objetivos, preguntas intercaladas, organizadores previos, pistas tipográficas y discursivas, estructuras textuales, discusiones guiadas, aula invertida, aprendizaje basado en proyectos y basado en problemas, que brindan la oportunidad al estudiante para desarrollar capacidades y habilidades que le serán útiles a la hora de estudiar, ya que permite la identificación, planificación y sinterización de información relevante, de esta manera se genera un aprendizaje significativo al hacer uso de distintos elementos. La elección de la estrategia va a depender del objetivo que se pretende alcanzar al finalizar el proyecto.

Mapas conceptuales y redes semánticas. Guerrero (2021) menciona que “se trata de representaciones gráficas de esquemas de conocimiento que indican conceptos, proposiciones y explicaciones” (párr. 5). Este tipo de esquemas son de gran utilidad para aquellas personas con aprendizaje visual, ya que les permite recibir información y decodificarla a través de códigos e imágenes. Para su elaboración se recomienda el uso de colores claves y formas geométricas, y de esta manera lograr un mayor y mejor aprendizaje del tema. De igual manera esta es una de las estrategias de enseñanza más utilizadas por los docentes, ya que permite que el alumno lleve una mejor organización de los contenidos de la clase que se imparte, al igual que le sirve como apoyo a la hora de estudiar.

Ilustraciones. Guerrero (2021) argumenta que “son representaciones visuales de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera” (párr. 6). Las ilustraciones permiten complementar la información presentada y el uso puede resultar flexible, ya que se adapta a cualquier ámbito de estudio. En

ocasiones, permite mantener la atención del lector, sobre todo, cuando se trata de niños pequeños, ahí es cuando se utiliza en mayor medida. Suelen ser coloridos y de diferentes tamaños, todo depende de lo que se desea aprender. Sin embargo, esta estrategia de enseñanza también puede resultar útil para los jóvenes de secundaria o preparatoria, con la finalidad de generar una mayor comprensión del texto que se lee.

Analogías. La analogía consiste en la comparación o relación de diversos eventos, objetos, razones o ideas, para señalar características generales y particulares en común, de manera que se muestre la existencia de una propiedad semejante en uno de ellos. El razonamiento de una analogía se puede representar mediante una fórmula general, la cual es representada como A es a B como C es a D (Guerrero, 2021).

Resúmenes. Guerrero (2021) menciona que “es la síntesis y abstracción de la información más importante de un discurso oral o escrito, en esta estrategia se enfatizan conceptos clave, principios, términos y el argumento central” (párr. 8). Un resumen ayuda a sintetizar la información proporcionada, así como también a discernir entre literatura útil de la que no lo es mediante el pensamiento crítico y analítico del lector. Por otro lado, brinda la oportunidad al estudiante de organizar la información y poner en orden tanto ideas como conceptos que se consideren relevantes, es decir, decir lo mismo, pero ahora de una manera más precisa, concisa y puntual.

Organizadores previos.

Guerrero (2021) menciona que “los organizadores previos se emplean antes de presentar formalmente el contenido nuevo, ayudan a tender un puente cognitivo entre la información nueva y los conocimientos previos, de igual forma hacen más accesible y familiar el contenido a los estudiantes” (párr. 11). Los organizadores previos brindan la opción de poder visualizar

el contenido y de esta manera, tener un conocimiento superficial de lo que más adelante se va a abordar en la clase con la guía del profesor. Ayuda incluso a aquellas personas ajenas al tema en su totalidad, así como puede servir de introducción a la clase, también puede implementarse a manera de retroalimentación de un tema anterior, con la finalidad de obtener un aprendizaje significativo.

Estructuras textuales.

Son herramientas que permiten acomodar y organizar la información de un texto, este puede ser organizado a partir de su forma o de su contenido. Esta estrategia de enseñanza es muy buena para cualquier alumno ya que permite que este pueda tener una mejor comprensión y memorización del texto, ya que la organización de la información se adecua a la manera en la que el alumno lo pueda entender con mayor facilidad (Guerrero, 2021).

Aprendizaje basado en proyectos.

Guerrero (2021) menciona que:

“El aprendizaje basado en proyectos o ABP es una estrategia de innovación educativa que tiene como fin responder a diversas problemáticas reales de la comunidad escolar a través del desarrollo de proyectos en el aula. Este tipo de estrategias involucran a los estudiantes de manera activa en su aprendizaje, ya que permite que estos utilicen, desarrollen y perfeccionen sus habilidades y los aprendizajes que han adquirido. De igual manera, fomenta en estos el interés y la motivación por la investigación y análisis de diversos proyectos” (párr. 1). El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología pionera que determina cómo los estudiantes se involucran en su proceso de aprendizaje. Al resolver problemas de la vida real, no solo valora la adquisición de habilidades cognitivas y sociales, sino que también promueve la

autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico. En el ABP, el alumno también adquiere la motivación y el interés por la exploración, los elementos esenciales de un aprendizaje eficaz y sostenible.

Aprendizaje basado en problemas. Esta estrategia trata de proponer un problema, en donde el alumno debe indagar, investigar, interpretar, argumentar y proponer una solución al problema planteado, con el fin de que el estudiante adquiriera conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan actuar de una forma adecuada ante situaciones de la vida real de manera que aplique los conocimientos que ha adquirido durante su proceso de aprendizaje (Guerrero, 2021).

Beneficios de las estrategias de aprendizaje en la lectoescritura.

La lectoescritura es la capacidad de saber escribir de forma correcta para hacer entender todo lo que se quiere transmitir, como por ejemplo, tener una buena comprensión lectora. La lectura y la escritura son esenciales para el adecuado desarrollo cognitivo de los niños. Este hábito se encarga del desarrollo del lenguaje, y resulta una estrategia muy efectiva ya que, una vez desarrollada correctamente mejora las habilidades en otras áreas, especialmente en las lingüísticas y comunicativas.

Desarrollo del pensamiento y el aprendizaje.

Mejía (2018), menciona que “sirve como herramienta para orientar y estructurar el pensamiento, de esta forma permite guiar el aprendizaje” (párr. 5). Es la capacidad propia que tiene el ser humano de resolver problemas que se le presentan a diario, y así pueda buscar estrategias o soluciones que le ayuden a resolverlo, para lograrlo, utiliza la información que percibe a través de sus sentidos y pueda analizarla, comprenderla y memorizar con el fin de

generar nuevos aprendizajes y puedan afrontar y resolver en las situaciones en las que se encuentre.

Desarrollo de la empatía y la habilidad de escuchar.

La empatía, es la capacidad de entender los sentimientos y emociones de las personas incluso cuando atraviesan momentos difíciles. Es comprender la situación que vive otra persona, se forja y desarrolla a través de la escucha activa. De igual manera, ser empáticos es transmitir confianza y lealtad al prójimo y poder brindarle un consejo en caso que la persona lo solicite (Mejía, 2018).

Concepto de lúdico.

Sánchez (2010) menciona que “es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (pág. 24).

La actividad lúdica favorece al estudiante en varios aspectos, por ejemplo, la superación, la práctica y el entrenamiento, en las cuales desarrolla sus habilidades y capacidades al momento de presentar alguna situación o problema y al final logre el éxito deseado, también durante este proceso, el alumno adquiere conocimientos por medio del juego y logra un aprendizaje significativo.

Concepto de juego.

Pérez (2021) menciona que “el juego es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos” (párr. 1). Los juegos son una herramienta fundamental en la formación académica, ya que ayudan en el aprendizaje de los estudiantes, con su implementación

mejoran el rendimiento y la atención. De igual forma, las clases se vuelven más dinámicas e interactivas, debido a que se adaptan y adecuan de acuerdo al tema que se aborda en la sesión.

Clasificación del juego.

Existen varios criterios por los que se pueden establecer la clasificación del juego, algunos de ellos se basan en, el espacio físico, que contiene el juego interior y exterior; la dimensión social, que se divide en espectador, juego solitario, juego paralelo, juego asociativo, juego cooperativo y juego socializado con adultos; según sea el número de participantes que puede ser individual, de pareja o de grupo; por último, la clasificación del material que se utiliza, que se presenta en dos tipos, con y sin soporte de material.

El espacio físico. Lorente (2014) menciona que “el juego interior, ocurre en espacios cerrados, como en el aula; el juego exterior, se desarrolla en espacios abiertos que requiere lugares amplios, como el patio” (párr. 5). Las actividades fuera del aula tienen como finalidad promover, desarrollar y potencializar los gustos, conocimientos y habilidades del alumno en diferentes áreas específicas, entre las cuales se encuentran las deportivas y las artísticas. En cambio, las actividades dentro del aula, maneja un enfoque más personalizado, por ejemplo, analiza conductas y reacciones de cada integrante del grupo, se utiliza como un recurso motivador para el estudiante, al igual que crea una atmósfera favorable para el aprendizaje y facilita la comunicación.

El aprendizaje a través del juego. Gallardo (2018) menciona que “el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos” (pág. 10). La mayoría de las veces que los niños juegan no lo hacen con el afán de aprender algo nuevo, sin embargo, a partir de este se puede encontrar un gran estimulante en el

proceso de adquisición de nuevos conocimientos. A través del juego los niños desarrollan grandes habilidades en todos los ámbitos, ya sea desde la parte motoras y cognitivas, hasta la parte social y emocional.

¿Cómo aplicar las estrategias lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primaria?

Balanta, Díaz y González (2015) mencionan que “el proceso de desarrollo de la lectoescritura, recae la responsabilidad del aprendizaje de los educandos, por ser quienes regulan sus actividades acordes a las capacidades que posea y los procesos conscientes y autorregulados” (pág. 32). El docente es visto como un mediador, cuyo trabajo en el aula debe estar encaminado al desarrollo del aprendizaje del estudiante, cuyas estrategias y métodos de enseñanza orienten y apoyen al alumno para alcanzar los aprendizajes esperados de la lectoescritura. Al respecto, una de las estrategias de enseñanza para la lectoescritura sería la motivación que debe estar orientada a despertar la curiosidad del niño, otra sería la exploración, es decir los conocimientos previos que tiene acerca de la lectura y escritura de palabras nuevas, por último, la observación que debe ser reflexiva acerca del fonema, grafía, tipos de letras, las mayúsculas, minúsculas, entre otras.

¿Cómo las estrategias lúdicas benefician la integración social?

Córdoba, Lara y García (2017) argumenta que “las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea” (pág. 83). La incorporación de las estrategias lúdicas son una herramienta importante en las aulas ya que ayudan al individuo a tener o adquirir la facilidad de saber cómo desarrollarse en la sociedad y tener noción de cómo se desenvuelve la misma

sociedad, al igual conociendo sus límites como ser humano y como integrante de la sociedad y asimismo saber cómo desarrollarse en ella.

Impacto de las estrategias lúdicas.

La implementación de las estrategias lúdicas en el aula beneficia el aprendizaje de los estudiantes, mejorando sus áreas de desarrollo como la cognitiva, social, afectiva y emocional, debido a que el alumno se involucra por completo en su aprendizaje en conjunto con sus compañeros, y de esta manera crea lazos de confianza y apoyo mutuo. Además, este tipo de estrategias propicia actitudes favorables como la autonomía y autorregulación. (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

Capítulo tres

Metodología

En este capítulo se explicará detalladamente el enfoque utilizado para la elaboración de esta tesis, así como también los aspectos relacionados con el contexto en el cual se llevó a cabo la investigación y las características generales de los sujetos de estudio a quienes se les aplicaron los instrumentos diseñados para obtener la información respecto a la adquisición de la lectoescritura por medio de estrategias lúdicas. Otro aspecto importante que se abordará en este capítulo son las consideraciones que el investigador tomó en cuenta para recopilar la información, así como sus habilidades, actitudes, aptitudes, consideraciones éticas entre otras características.

Método utilizado

Guerrero (2016) comenta que “es uno de los tipos de investigación más usado. Este estudio analiza las bases de la investigación cualitativa, sus enfoques, planeamiento y herramientas necesaria para su buena implementación” (párr. 1). El autor describe que es una revisión en las herramientas que son cruciales para hacerlo más efectivo. Aunque esta cita dio una introducción sobre la investigación cualitativa, daría otro nivel de entendimiento si se pudiera completar con ejemplos específicos.

Hitzler y Hohner (2020) mencionan que “los métodos cualitativos son aquellos indicadores del camino, controlados por los procedimientos técnicos, hacia el conocimiento (en este caso, de las ciencias sociales), que habitualmente se asignan al llamado paradigma interpretativo” (pág. 1). Los métodos cualitativos dentro de las ciencias sociales, destacando su función como guías hacia el conocimiento a través de procedimientos técnicos cuidadosamente estructurados. La vinculación con el paradigma interpretativo, el cual pone énfasis en

comprender los significados, las experiencias y las perspectivas de los sujetos. Esto implica una mirada profunda y contextualizada de los fenómenos sociales, donde el investigador asume un rol activo en la interpretación de la realidad.

Arellano (2025) comenta que “El método cualitativo es el procedimiento que se sigue para recabar información y producir conocimiento mediante datos no numéricos y, por tanto, no cuantificables” (párr. 1). Consiste en su carácter interpretativo y no numérico que permite al investigador estudiar los fenómenos abordados en profundidad desde el marco de las experiencias, percepciones y significados. La metodología cualitativa es particularmente aplicable en las investigaciones educativas debido a la importancia del subjetivismo en este campo. Dado que este método no se basa en la cuantificación, se obtiene una imagen más integrada y de conjunto del asunto investigado.

Por lo cual para esta investigación se utiliza el enfoque cualitativo ya que este enfoque se centra en lo que es la información recabada, en exposiciones, resúmenes que da la gente a comparación de la cuantitativa en donde se utiliza datos estadísticos o numéricos, por lo cuál se hace más factible el enfoque cualitativo se pueden realizar las modificaciones o adecuaciones necesarias para sacar provecho a la información obtenida hasta lograr el objetivo determinado.

Martínez (2020) menciona que:

“Existen varios tipos de investigación que se clasifican dependiendo de su objetivo, la profundidad del estudio realizado, los datos que se analizan, el tiempo que requiere el estudio del fenómeno, entre otros factores. Los tipos de investigación se clasifican en función de su propósito, del nivel de profundidad con el que se estudia un fenómeno, el tipo de datos empleados, el tiempo que toma estudiar el problema” (párr. 6).

Los distintos tipos de investigación, como la descriptiva, exploratoria, correlacional o experimental, ofrecen enfoques distintos que se seleccionan en función del objetivo específico que se busca alcanzar con el estudio. Cada tipo tiene características particulares que lo hacen adecuado para diferentes situaciones y preguntas de investigación. Por lo tanto, cualquier estudio contiene elementos de varios tipos de investigación, dependiendo de las diferencias que el investigador quiera destacar.

Hoyos y Espinoza (2013) mencionan que:

“Consiste primordialmente en especificar las propiedades importantes de un análisis, sin alterar el factor de estudio, éstos a su vez se clasifican principalmente en dos: transversales y longitudinales los que, de igual manera, no tienen categoría de importancia y entre ambos se coadyuvan para llevar un estudio investigativo completo” (párr. 1).

Los estudios transversales le permiten observar el fenómeno en términos de tiempo, mientras que los estudios longitudinales le permiten ver la naturaleza misma del proceso a lo largo del tiempo. Estos dos métodos se enfocan en diferentes aspectos de la encuesta, permitiéndole obtener la imagen más completa y precisa de este fenómeno dentro de la investigación.

En esta investigación el tipo de estudio es descriptivo, ya que se explican ampliamente las características de la información recabada acerca de los sujetos de estudio, que en este caso se observa sobre la falta de lectoescritura que están teniendo los 3 sujetos del estudio que se presentará en un siguiente apartado, la lectoescritura a través del juego será una oportunidad para que estos alumnos puedan ir avanzando y no se queden estancados en donde están, porque se observado que ellos están alejados de sus compañeros por no poder avanzar y

tampoco entregan tareas, por el motivo que no saben cómo y no entienden lo que están explicando.

El contexto

Esta investigación se llevó a cabo en la escuela primaria “Benito Juárez García” ubicada en la calle 14 285 X Calle 59 y Calle 61, Esperanza, 97169 Mérida, Yucatán, en el turno matutino que manejan, la cual cuenta con áreas verdes, servicios públicos como alumbrado público y agua potable, la escuela cuenta con servicio de USAER y psicóloga que son de gran ayuda para los docentes; tiene una plantilla de docentes con una directora, 14 maestros regulares, 3 maestros de educación física, 1 maestra de inglés, 1 maestra de educación artística, 1 administrador y 3 intendentes; la escuela cuenta con 280 alumnos, tiene 2 áreas de baños, en el patio chico tiene baños de niños y niñas, con 1 baño para maestras, en el patio grande consta con baños para niños y niñas, junto con 1 baño para maestras y 1 para maestros; de igual forma consta con 2 bodegas, 1 cafetería, la escuela tiene segundo piso, 1 biblioteca, 1 salón de cómputo que no se utiliza y a los alumnos si les pueda ayudar teniendo clases de computación con un docente capacitado, cuenta con 1 dirección y 1 salón para el inspector.

Existen 16 salones que son de aula regular, en donde están los grados de 1ero a 6to, pero también se encuentra el salón de inglés y el de USAER contemplados, la investigación se llevó a cabo en el segundo grado grupo “b”, el aula está conformado por 19 alumnos de ambos sexos, del cual 10 son varones y 9 son niñas, el salón tiene una buena iluminación, buena ventilación, cuenta con aire acondicionado y con un apartado de material didáctico para organizar lo que tiene el alumno en este caso sus organizadores, tiene otro apartado de libros de lectura que utilizan en tiempos libres para fomentar su lectura.

Sujeto de estudio

Los sujetos de estudio son 3 alumnos del segundo grado grupo “B” consta de 19 alumnos de un rango de edad de 7 a 8 años de edad, en donde los alumnos tienen un buen desarrollo para las actividades y materias que desarrollan, pero la docente se percató de 3 alumnos que no van al mismo ritmo por lo cual se tomarán a esos 3 alumnos como los sujetos de estudio.

Sujeto 1

Es una alumna de 7 años de edad que cursa el 2do año de primaria en el grupo “b”, asiste a clases en la escuela “Benito Juárez García” de estatura pequeña al de sus compañeros, complexión delgada, de ojos color café, piel de color blanca, cabello lacio ondulado, su actitud es positiva, alegre y sonriente, acude con frecuencia a clases, su nivel socioeconómico es satisfactorio para cubrir los gastos respecto a su educación.

Sujeto 2

Es un alumno de 8 años de edad que cursa el 2do año de primaria en el grupo “b”, asiste a clases en la escuela “Benito Juárez García”, es de estatura media a la de sus compañeros, es de complexión semidelgada, piel moreno claro, cabello lacio corto, su actitud es positiva, es un poco tímido en ciertas circunstancias, es repetidor de segundo, lleva asesorías externas a la escuela, toma medicamento para su concentración y también el apoyo de sus padres de familia en lo académico y de manera socioeconómica satisfactoria y estable para la educación del niño.

Sujeto 3

Es un alumno de 8 años de edad que cursa el 2do año de primaria en el grupo “b”, asiste a clases en la escuela “Benito Juárez García”, es de estatura alta a la de sus compañeros, es de complexión delgada, piel morena, es repetir de segundo, asiste al psicólogo, neurólogo y tiene

asistencia de USAER y psicología en la propia escuela, utiliza lentes y esta medicado, su nivel socioeconómico es medio, pero cubre los gastos respecto a su educación.

El investigador

El investigador de este trabajo es pasante de la carrera de Licenciado en Educación en la Universidad Mesoamericana de San Agustín (UMSA). Es de sexo femenino cuenta con 21 años. Tiene experiencia en fotografía, danza, recepcionista, educación, se ha desempeñado en un estudio fotográfico en la parte de fotografía, edición, publicidad, de la misma manera ha impartido clases en una academia de danza a niñas de 3 hasta 12 años, poniendo en práctica sus conocimientos y aplicando coreografías a quinceañeras, en la parte de recepcionista se desempeñó en una panadería que se llama "El despachito" ubicado en la calle 59 del centro de Mérida y en la parte de educación estuvo laborando en la primaria Florinda Batista Espínola como suplente. De igual forma ha realizado sus prácticas en primarias, secundarias y prepas, en la cual sus niveles académicos son buenos, ha cumplido con sus horas de prácticas, en donde ha obtenido experiencia haciendo suplencias, apoyo de los maestros, monitora de niños con TEA, TDH y TDAH.

Procedimiento para la obtención de los datos.

INEE (s.f.) menciona que “la recolección de datos es el proceso de recogida y medición de información sobre variables de interés de una manera sistemática establecida que permite responder preguntas de investigación estipuladas, comprobar hipótesis y evaluar resultados” (párr. 1). Uno de los elementos clave en cualquier investigación es la recolección de datos, este proceso se encarga de obtener información acerca del objeto en estudio que sea relevante para responder la pregunta de investigación, comprobar la hipótesis y evaluar los resultados. Es por

ello que vincula el procesamiento adecuado de los datos y la presentación de ellos, facilitando el análisis e interpretación y argumentando la futura generación de conocimiento.

Para la obtención de datos primeramente se habló con la directora de la institución para la explicación del proyecto a realizar en la escuela “Benito Juárez García”, que trata de la observación en el salón de 2 año que está a cargo de una docente. Como primer paso como se le mencionó a la directora que la observación es en general para el salón y posteriormente centrarse en los tres sujetos de estudio; de igual forma se le comentó que la información de los sujetos de estudio es privada y no será expuesta. Posteriormente la directora al aceptar se le dio la hoja de aceptación del proyecto y del permiso para llevarlo a cabo, una vez finalizada la conversación con la directora, pasamos a hablar con la maestra titular del grupo, donde se le explico que es lo que se va a realizar y como se irá manejando la observación que va a ser desde las 7:00 am hasta las 11:30am.

Procedimiento para el análisis de la información obtenida.

Para organizar la información obtenida se realizarán 2 instrumentos de estudio para obtener la información solicitada mediante de una entrevista y una rúbrica de observación; primeramente se le hace la entrevista (véase anexo C) a la maestra titular que consta de trece preguntas las cuales son abiertas para que pueda brindar una respuesta amplia y concisa , luego tenemos lo que es una rúbrica de observación consta de seis criterios con cuatro niveles en donde sale como respuestas (inicio, desarrollo, logrado y destacado) , esta rúbrica va directamente para los 3 sujetos de estudio esta observación se realiza durante dos semanas de 7:00am a 11:30am.

Capítulo cuatro

Presentación y análisis de resultados

En este capítulo se pretende comprobar la manera en la que las estrategias lúdicas ayudan a los estudiantes a poder adquirir la lectoescritura, es por ello que se presentará el análisis de los resultados obtenidos al implementar las estrategias.

Introducción

Para obtener la información se llevó a cabo la aplicación de dos instrumentos. El propósito de la entrevista es “Conocer la experiencia de un docente de segundo grado en la enseñanza de la lectoescritura, con énfasis en la aplicación de estrategias lúdicas, para identificar los beneficios, desafíos y el impacto que dichas actividades tienen en el proceso de aprendizaje de los alumnos y en la práctica pedagógica del maestro”.

El primero fue la entrevista, que contiene 13 preguntas, las cuáles se enfoca en la experiencia de la maestra en la enseñanza de la lectoescritura, en cómo ha favorecido a los alumnos en el aprendizaje de lectoescritura; también como los alumnos reaccionan ante la aplicación de la lectoescritura, de los retos ha enfrentado al implementar actividades lúdicas para enseñar a leer y escribir, de la misma manera que diferencias ha observado entre los alumnos que participan activamente en juegos y aquellos que no lo hacen tanto, sobre qué tipos de juego y actividades son las que más se han realizado ya que son las que los alumnos más les llama su atención, también se hace referencia hacia cómo evalúa su avance de la lectoescritura mediante el uso de estrategias lúdicas, para ir cerrando también se la hace referencia a cómo considera que el uso del juego es una herramienta efectiva para lograr la adquisición de la lectoescritura. Esta entrevista va dirigida directamente a los docentes pero particularmente a la titular del segundo “b”. La entrevista se le aplicó el 7 de mayo de 2025

durante el recreo de los pequeños en donde se realizó el acercamiento la maestra para la aplicación.

El siguiente instrumento es una rúbrica de observación la cuál consta de seis apartados de las cuales se evalúan por medio de cuatro niveles. Los seis apartados se enfocan en la participación del alumno, en la comprensión de instrucciones, sobre su aplicación de habilidades, su interacción social y adecuación de las estrategias lúdicas. Este instrumento de observación va a ser implementado cuatro veces durante las dos semanas que se llevará a cabo la observación lo cuál abarca del 7 de abril de 2025 al 11 de abril de 2025 y del 28 de abril de 2025 al 30 de abril de 2025 y del 6 de mayo de 2025 al 8 de mayo de 2025. La primera aplicación del instrumento fue el día 7 de abril de 2025 durante las clases de 7:00am a 11:30am ya que fue la primera impresión que se obtuvo, posteriormente se volvió a aplicar el 11 de abril de 2025 durante clases de 7:00am a 11:30am antes de salir de vacaciones de semana santa; posteriormente al regreso a clases después de las vacaciones se les volvió a aplicar el instrumento en día 28 de abril de 2025 durante las clases de 7:00am a 11:30am y la última aplicación de este instrumento será el día 8 de mayo de 2025 durante clases de 7:00am a 11:30am.

Por tal circunstancia los resultados obtenidos para un mejor análisis de este trabajo se dividen en las siguientes categorías; alumno con el grupo, alumno con equipos pequeños, alumno trabajo individual.

Análisis de los resultados

Urbano (2016) argumenta que “es un proceso que toma tiempo, más aún, si el investigador está empezando en esta labor, máxime cuando en ocasiones no se conoce la definición de las palabras: análisis y adjetivo cualitativo” (párr. 2). Tiene complejidad el proceso investigativo,

especialmente cuando se está comenzando y no se dominan aún ciertos conceptos fundamentales. La parte de los términos como “análisis” y “adjetivo cualitativo” evidencia la importancia de comprender el lenguaje técnico propio de la investigación. Además, pone en relieve la necesidad de formación y acompañamiento en las primeras etapas.

Colegio San Ángel (2024) comentan que “permiten clasificar diversos niveles de información sobre los procesos comunes que manejan las organizaciones mientras se registran y avanzan estos procesos. Cada categoría puede tener cualquier número de subcategorías, según el grado de detalle requerido” (párr. 1). Tiene una utilidad de clasificar la información organizacional en niveles jerárquicos, lo cual facilita una gestión más ordenada y eficiente de los procesos internos. La posibilidad de crear subcategorías según el grado de detalle requerido sugiere una estructura flexible que se adapta a las necesidades específicas de cada organización, promoviendo una mejor toma de decisiones y seguimiento de actividades.

Así mismo el docente a cargo del 2do grado contestó la encuesta ya antes mencionada (ver anexo C) la primera pregunta a contestar fue ¿Cómo ha sido su experiencia enseñando lectoescritura en el nivel primero de primaria? a lo que comentó que “ha sido muy grato porque después de llevar el proceso, los niños consolidan la lectura y la escritura”, pasando a la pregunta dos de ¿Qué estrategias utiliza comúnmente para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura en sus alumnos? a lo que contestó que “el uso de material concreto, juegos, audiovisuales, ejercicios en libro y cuadernillos.

Por otro lado la titular contestó la pregunta tres, la cual fue ¿Ha incorporado actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza de la lectoescritura? a lo que contestó que “sí”, la cual va enlazada con la pregunta cuatro ¿Qué beneficios ha observado en los alumnos al utilizar

estrategias lúdicas para enseñarles a leer y escribir? a lo que dijo que “logran adquirir el conocimiento de manera fácil y de acuerdo a su ritmo”.

Por otro lado la titular contestó la pregunta cinco, la cual fue ¿Cómo reacciona el grupo ante el uso de juegos en actividades relacionadas con la lectoescritura? comentó que “les gusta mucho aprender de manera lúdica, se concentran más y ponen más atención”. Por otro lado la titular contestó la pregunta seis, la cual fue ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas ha utilizado con mayor frecuencia y por qué? a lo que ella contestó que “tablero en sílabas para visualizar, trampas de gato, ahorcado, etc.; porque se interesan más en aprender”.

Por otro lado el titular contestó la pregunta siete, la cual fue ¿Qué habilidades lingüísticas y cognitivas ha notado que desarrollan los alumnos a través del juego? en donde nos contestó que “Pronunciar bien las sílabas, realizar su lectura y tomar dictado”.

Por otra parte el titular contestó la pregunta ocho, la cual fue ¿Cuál ha sido el impacto en su labor docente al incorporar estrategias lúdicas en el aula? a lo que ella respondió “Que los niños logran leer y escribir de acuerdo a su tiempo”.

Por otro lado contestó la pregunta nueve ¿Qué retos ha enfrentado al implementar actividades lúdicas para enseñar a leer y escribir? en donde ella respondió “Que realice su lectura y su escritura de manera amena”.

Por consiguiente contestó la pregunta diez ¿Qué diferencias ha observado entre los alumnos que participan activamente en juegos y aquellos que no lo hacen tanto? a lo que ella contestó “Que no realizan el trabajo de manera autónoma necesitan apoyo personalizado”.

Por otro lado, la docente contestó la pregunta once ¿Cómo evalúa los avances en lectoescritura cuando se usan estrategias lúdicas? a lo que ella nos mencionó que “Por medio de rúbricas”.

Por último contestó la pregunta doce ¿Considera que el uso del juego es una herramienta efectiva para lograr la adquisición de la lectoescritura? ¿Por qué?, en donde nos dijo que “Si, porque jugando el conocimiento lo adquieren de manera sencilla y no olvidan tan fácilmente lo aprendido”.

Por lo cual se inicia con la categoría uno la cuál es “alumno con el grupo” que habla sobre cómo los sujetos de estudio interactúan con el grupo, por lo cual esta categoría se relaciona con la rúbrica de observación (véase anexo D). Se relaciona con el criterio cinco donde habla de “Interacción social durante actividades” y con el criterio seis que habla de “Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para el docente)”.

Para la segunda categoría “alumno con equipos pequeños” habla sobre cómo los alumnos son con equipos pequeños en donde entra el criterio uno que habla de “Participación de los estudiantes en actividades lúdicas”.

Por último tenemos la categoría “alumno trabajo individual” de cómo el alumno trabaja de manera individual en donde los criterios que se ve reflejados son el dos “Comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura”, el criterio tres “Aplicación de habilidades de lectura en juegos” y el criterio cuatro “Producción escrita en actividades lúdicas”.

El sujeto 1 estuvo en observación cuatro veces durante el tiempo asignado en donde se observó como estaba desde el día uno de la observación hasta el final, el periodo de las fechas fueron del 7 de abril de 2025 al 11 de abril de 2025 y del 28 de abril de 2025 al 30 de abril de 2025 y del 6 de mayo de 2025 al 8 de mayo de 2025.

El primer momento de la observación se observó que la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 1 que es “participa con poca frecuencia y requiere de motivación constante” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita

su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 2 que es que “Comprende instrucciones con ayuda”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 1 donde “Requiere mucha ayuda para escribir palabras”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

La segunda observación no hubo mucho cambio en algunas avanzó de nivel y en otras se quedó en las mismas la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 que es “participa con frecuencia, aunque a veces pierde el interés” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 2 que es que “Comprende instrucciones con ayuda”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 donde “Escribe palabras sueltas con apoyo”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

La tercera observación se realizó regresando de vacaciones de semana santa por lo cuál en esa observación no hubo un avance ni un retroceso se quedó igual que la anterior observación donde comenzamos con la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 que es “participa con frecuencia, aunque a veces pierde el interés” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 2 que es que “Comprende instrucciones con ayuda”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 donde “Escribe palabras sueltas con apoyo”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

En la última observación del sujeto 1 si hubo un avance significativo en sus criterios la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 3 que es “participa activamente en la mayoría de las actividades” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 3 que es que “Comprende instrucciones sin ayuda la mayoría de las veces”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 3 donde “Lee palabras y frases simples durante el juego”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 3 donde “Escribe frases simple con estructura básica”, en el criterio cinco de interacción social durante

las actividades se encuentra en el nivel 3 que es que “Interactúa adecuadamente con sus compañeros” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

El sujeto 2 estuvo en observación cuatro veces durante el tiempo asignado en donde se observó como estaba desde el día uno de la observación hasta el final, el periodo de las fechas fueron del 7 de abril de 2025 al 11 de abril de 2025 y del 28 de abril de 2025 al 30 de abril de 2025 y del 6 de mayo de 2025 al 8 de mayo de 2025.

El primer momento de la observación se observó que la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 1 que es “participa con poca frecuencia y requiere de motivación constante” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 2 que es que “Comprende instrucciones con ayuda”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 1 donde “Requiere mucha ayuda para escribir palabras”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

La segunda observación no hubo mucho cambio en algunas avanzó de nivel y en otras se quedó en las mismas la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 que es “participa con frecuencia, aunque a veces pierde el interés” ya que a él le

cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 3 que es que “Comprende instrucciones sin ayuda la mayoría de las veces.”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 donde “Escribe palabras sueltas con apoyo”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

La tercera observación se realizó regresando de vacaciones de semana santa por lo cuál en esa observación no hubo un avance ni un retroceso se quedó igual que la anterior observación donde comenzamos con la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 que es “participa con frecuencia, aunque a veces pierde el interés” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 3 que es que “Comprende instrucciones sin ayuda la mayoría de las veces.”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 donde “Escribe palabras sueltas con apoyo”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de

Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

En la última observación del sujeto 2 si hubo un avance significativo en sus criterios la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 3 que es “participa activamente en la mayoría de las actividades” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 3 que es que “Comprende instrucciones sin ayuda la mayoría de las veces”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 3 donde “Lee palabras y frases simples durante el juego”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 3 donde “Escribe frases simple con estructura básica”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 3 que es que “Interactúa adecuadamente con sus compañeros” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

El sujeto 3 estuvo en observación cuatro veces durante el tiempo asignado en donde se observó como estaba desde el día uno de la observación hasta el final, el periodo de las fechas fueron del 7 de abril de 2025 al 11 de abril de 2025 y del 28 de abril de 2025 al 30 de abril de 2025 y del 6 de mayo de 2025 al 8 de mayo de 2025.

El primer momento de la observación se observó que la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 1 que es “participa con poca frecuencia y requiere de motivación constante” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura

se encuentra en el nivel 1 que es que “Tiene dificultades frecuentes para comprender instrucciones”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 1 donde “Tiene dificultad para reconocer letras o palabras.”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 1 donde “Requiere mucha ayuda para escribir palabras”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 1 donde habla de “Las actividades no se ajustan al nivel del grupo.”.

La segunda observación no hubo mucho cambio en algunas avanzó de nivel y en otras se quedó en las mismas la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 que es “participa con frecuencia, aunque a veces pierde el interés” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 1 que es que “Tiene dificultades frecuentes para comprender instrucciones”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 donde “Escribe palabras sueltas con apoyo”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

La tercera observación se realizó regresando de vacaciones de semana santa por lo cuál en esa observación no hubo un avance ni un retroceso se quedó igual que la anterior observación donde comenzamos con la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 que es “participa con frecuencia, aunque a veces pierde el interés” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 1 que es que “Tiene dificultades frecuentes para comprender instrucciones”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 2 donde “reconoce algunas letras y palabras básicas”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 2 donde “Escribe palabras sueltas con apoyo”, en el criterio cinco de interacción social durante las actividades se encuentra en el nivel 2 que es que “Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

En la última observación del sujeto 1 si hubo un avance significativo en sus criterios la participación de los estudiantes en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 3 que es “participa activamente en la mayoría de las actividades” ya que a él le cuesta entender de una manera concisa lo que solicita su docente, en el criterio dos de comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura se encuentra en el nivel 3 que es que “Comprende instrucciones sin ayuda la mayoría de las veces”, en el criterio tres de aplicación de habilidades de lectura en juegos se encuentra en el nivel 3 donde “Lee palabras y frases simples durante el juego”, en el criterio cuatro de producción escrita en actividades lúdicas se encuentra en el nivel 3 donde “Escribe frases simple con estructura básica”, en el criterio cinco de interacción social durante

las actividades se encuentra en el nivel 3 que es que “Interactúa adecuadamente con sus compañeros” y en el último criterio de Adecuación de la estrategia lúdica al nivel del grupo (para docentes) se encuentra en el nivel 2 donde habla de “Las actividades son parcialmente adecuadas”.

Capítulo cinco

Conclusión

En este capítulo se abordarán diversas recomendaciones hacia docentes, a maestros de apoyo y a los directivos, en donde los ayudarán a mejorar en distintas áreas y aplicar acciones que sean de beneficio para toda la comunidad escolar. De igual manera, se plantea la conclusión final de este proyecto de investigación, en donde se menciona la interpretación de los resultados obtenidos de acuerdo con las pruebas realizadas.

Discusión

El juego, entendido como una herramienta pedagógica, ha demostrado ser un recurso poderoso en el proceso de adquisición de la lectoescritura, especialmente en el nivel de primero de primaria. Su integración en el aula transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa, alejada de los métodos tradicionales que muchas veces resultan monótonos o rígidos para los estudiantes más pequeños. A través del juego, el aprendizaje se vuelve una actividad natural, donde el niño se siente cómodo, motivado y emocionalmente involucrado, lo que potencia su capacidad de retención y comprensión.

Cuando se utiliza el juego como medio de enseñanza, los estudiantes no perciben la actividad como una obligación, sino como una oportunidad de exploración y disfrute. Esta percepción positiva del aprendizaje favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas indispensables para el dominio de la lectura y la escritura. En el acto de jugar, se estimulan la memoria, la atención, la discriminación auditiva y visual, así como la coordinación motriz fina, elementos fundamentales para el proceso lector y escritor. Además, los juegos que incluyen actividades con letras, sílabas, palabras o historias ayudan a fortalecer

la pronunciación, la comprensión lectora y la producción escrita de manera progresiva y significativa.

Por otro lado, la implementación de estrategias lúdicas tiene un impacto relevante en el docente. Le permite al maestro observar con mayor claridad los avances de sus alumnos, identificar áreas de oportunidad y adaptar su enseñanza a los diversos estilos y ritmos de aprendizaje. La respuesta positiva de los estudiantes ante las actividades lúdicas genera en el docente una sensación de logro, satisfacción y motivación, pues se evidencia que el proceso de enseñanza está dando frutos. Asimismo, el ambiente en el aula mejora notablemente: se vuelve más participativo, creativo y afectivo. Esto favorece la construcción de vínculos sólidos entre maestro y alumno, lo cual es clave para el éxito educativo.

La respuesta de los estudiantes frente a estas estrategias también es sumamente favorable. Los niños manifiestan mayor entusiasmo, se involucran activamente y muestran disposición para aprender. El miedo al error disminuye, ya que el juego permite la experimentación sin consecuencias negativas, lo que fortalece la autoconfianza y fomenta el deseo de superarse. Al sentirse seguros y motivados, los alumnos se enfrentan con mayor soltura a las tareas de lectura y escritura, desarrollando una relación positiva con estos aprendizajes desde edades tempranas. Esto es esencial para que el gusto por la lectura y la escritura perdure y se consolide a lo largo de su vida escolar.

Durante el proceso de adquisición de la lectoescritura mediante estrategias lúdicas, los estudiantes desarrollan múltiples habilidades que trascienden lo meramente académico. Aprenden a estructurar frases con coherencia, a leer en voz alta con entonación y comprensión, y a escribir con mayor precisión. Además, estas actividades estimulan competencias transversales como el trabajo colaborativo, la solución de problemas, la

creatividad y la autonomía. De este modo, el juego no solo apoya el aprendizaje de la lectoescritura, sino que también fortalece la formación integral del niño, preparándolo para afrontar con éxito otros retos escolares y sociales.

Finalmente, es importante destacar que el enfoque lúdico permite respetar el ritmo individual de aprendizaje de cada estudiante. No todos los niños aprenden al mismo tiempo ni de la misma manera, y el juego ofrece la flexibilidad necesaria para que cada uno avance a su propio paso, sin presiones ni comparaciones. El alumno se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje, lo que refuerza su autoestima y su sentido de logro. En este sentido, el juego se consolida como una estrategia didáctica valiosa, no solo por su efectividad, sino también por el impacto emocional y social que genera en los involucrados. Por todo lo anterior, queda claro que el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura no sólo es recomendable, sino esencial para una educación más inclusiva, motivadora y transformadora.

Conclusiones

Arellano (2025) argumenta que:

“Es la parte final de un texto, donde se resumen los puntos principales que ha tratado.

La función principal de las conclusiones consiste en proporcionar un cierre del escrito mientras se reiteran los argumentos, hallazgos o ideas principales expresadas por los autores.”(párr. 1).

La importancia de la conclusión como una parte esencial del texto, ya que ofrece un cierre claro y coherente. Resume los puntos clave tratados, lo que permite al lector retener la información más relevante. Además, refuerza los argumentos presentados, consolidando el

mensaje del autor. Su función no solo es finalizar, sino también dejar una impresión duradera.

Es el espacio donde las ideas cobran fuerza y se conectan en una visión global.

Esta investigación tiene como objetivo “Adquisición de la lectoescritura mediante la implementación de estrategias lúdicas”. A lo largo del desarrollo del trabajo, se logró cumplir con este propósito, ya que se evidenció que el juego es una herramienta pedagógica eficaz para facilitar el proceso de leer y escribir en niños de nivel primaria. A través del análisis de la entrevista aplicada al docente titular de segundo grado, se identificó que las actividades lúdicas como juegos con sílabas, trampas de gato, el ahorcado y el uso de materiales concretos, despiertan el interés de los alumnos, favorecen la concentración y permiten que el aprendizaje se dé de forma natural, respetando el ritmo individual de cada niño.

Los beneficios observados por el docente, como una mejor pronunciación, comprensión silábica, lectura fluida y escritura más autónoma, confirman que el juego no sólo motiva, sino que también fortalece habilidades lingüísticas y cognitivas esenciales. Asimismo, se comprobó que los alumnos que participan activamente en actividades lúdicas muestran mayor autonomía y disposición para aprender, en contraste con quienes requieren apoyo constante. Esta investigación también permitió reconocer que enseñar lectoescritura no tiene por qué ser un proceso rígido, sino que puede ser una experiencia significativa y placentera para el niño si se acompaña con estrategias didácticas apropiadas.

En definitiva, se concluye que el uso del juego en el aula no solo es viable, sino necesario, para fomentar una adquisición sólida y significativa de la lectoescritura. El rol del docente es clave: planificar con intención, observar los avances y adaptar las estrategias a las necesidades del grupo. Por tanto, esta investigación confirma que el objetivo planteado se cumplió satisfactoriamente.

Recomendaciones

Para un mejor resultado de este trabajo, se determinaron las siguientes recomendaciones a los agentes más cercanos a los sujetos de estudio

Recomendaciones para docentes frente a grupo:

- Integrar diariamente actividades lúdicas para la lectoescritura, ejercicios que motiven al alumno a aprender mientras juega.
- Diseña actividades lúdicas que involucren letras, sílabas y palabras, que se practiquen todo momento como algo cotidiano en la jornada escolar
- Observa y adapta los juegos al ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño. que contemple usar, videos, audios, materiales como plastilina, pintura, recortes.l
- Incluye juegos que desarrollen habilidades motoras finas como trazar, cortar o manipular objetos.
- Refuerza la pronunciación y la entonación a través de canciones infantiles y juegos de lectura en voz alta, como dramatizar cuentos, cantar rimas o adivinanzas, practicar trabalenguas o juegos de eco donde los niños repiten frases con diferentes emociones.
- Promueve la colaboración entre estudiantes mediante juegos en equipo o por parejas, tales como escribir cuentos colectivos, jugar bingo de palabras, carreras de lectura o juegos de roles donde uno lee y otro interpreta.
- Evalúa el progreso observando la participación y el desempeño en las actividades lúdicas, mediante rúbricas sencillas que consideren entusiasmo, creatividad, comprensión y esfuerzo durante juegos como la ruleta de palabras o dominó silábico.
- Crea materiales atractivos como tarjetas, tableros o ruletas didácticas, incorporando colores llamativos, texturas y personajes que conecten con los intereses de los

alumnos, como tableros de “camino de palabras”, ruletas de sílabas o cartas con pictogramas.

- Celebra los logros de los alumnos para fortalecer su autoestima, con pequeños reconocimientos como medallas simbólicas, diplomas de lector/a del día o un “muro de palabras” donde los niños coloquen las que aprendieron durante la semana.
- Retroalimenta positivamente, destacando el esfuerzo y la creatividad de los niños, haciendo comentarios como “me encantó cómo usaste tu imaginación en esa historia” o “¡excelente entonación al leer ese diálogo!”, para reforzar la motivación interna.

10 recomendaciones para maestros de apoyo.

- Aplica juegos adaptados a las necesidades específicas del alumno, como tableros con pictogramas, loterías con palabras clave de su entorno, o juegos de emparejar con apoyo visual y auditivo.
- Trabaja en pequeños grupos o de forma individual para lograr una mayor personalización, usando juegos como la caja mágica (extraer letras u objetos y formar palabras) o lecturas compartidas paso a paso con apoyo visual.
- Apoya el desarrollo de la memoria, atención y discriminación auditiva/visual con dinámicas lúdicas, como secuencias de sonidos, búsqueda del intruso en láminas visuales, o juegos de "Simón dice" con instrucciones relacionadas con la lectoescritura.
- Colabora estrechamente con el maestro titular para planear estrategias conjuntas, alineando objetivos de aprendizaje y juegos que refuercen lo trabajado en clase regular, como estaciones rotativas o juegos de lectura cruzada.

- Utiliza el juego como recurso para disminuir la frustración en niños con dificultades de aprendizaje, empleando dinámicas como “el dado de las palabras felices”, cuentos interactivos, o actividades tipo escape room adaptadas.
- Elabora diagnósticos lúdicos que permitan identificar fortalezas y debilidades en el proceso lector, por medio de juegos de asociación de imágenes con palabras, laberintos silábicos o narraciones incompletas que el niño debe completar.
- Incluye elementos multisensoriales en las actividades, como letras de lija para trazar, uso de plastilina para formar palabras, sonidos grabados de fonemas y letras móviles para armar oraciones.
- Promueve el juego simbólico y de roles para mejorar el lenguaje y la comprensión, organizando escenarios como “la tienda de letras”, “la biblioteca mágica” o “la estación de radio escolar” donde los niños interactúan verbalmente.
- Involucra a los padres en juegos que puedan replicar en casa, como crear juntos cuentos ilustrados, jugar bingo de palabras con premios simbólicos o practicar lectura de recetas sencillas.
- Refuerza habilidades socioemocionales como el respeto a los turnos, la empatía y la tolerancia, mediante juegos de mesa cooperativos, actividades de expresión emocional con títeres, y dinámicas grupales que fomenten la escucha activa.

10 recomendaciones para Directores:

- Fomenta una cultura institucional que valore el juego como herramienta pedagógica, integrando esta visión en el proyecto educativo institucional y animando a los docentes a compartir buenas prácticas lúdicas.

- Capacita al personal docente en el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura, ofreciendo talleres sobre gamificación, aprendizaje basado en juegos y el uso de recursos didácticos innovadores.
- Adquiere y mantiene materiales didácticos lúdicos adecuados para la lectoescritura, como sets de letras móviles, tableros imantados, libros interactivos, dispositivos con audio y kits de juegos fonológicos.
- Apoya la innovación pedagógica en las aulas de primero de primaria, permitiendo a los docentes pilotar proyectos lúdicos como rincones de lectura, aulas temáticas o programas de apadrinamiento lector.
- Destina tiempos específicos en el horario escolar para actividades lúdicas orientadas a la lectoescritura, ya sea mediante una hora semanal fija o incorporando microespacios diarios como “15 minutos de juego lector”.
- Reconoce públicamente las buenas prácticas docentes relacionadas con el uso del juego, mediante boletines escolares, redes sociales institucionales o reuniones pedagógicas con espacios para compartir experiencias exitosas.
- Involucra a las familias en actividades que promuevan el aprendizaje lúdico en casa, organizando talleres familiares, ferias de juegos de lectoescritura o enviando sugerencias de juegos semanales para practicar en el hogar.
- Incentiva el trabajo colaborativo entre docentes y maestros de apoyo, promoviendo reuniones de planificación conjunta, coenseñanza en sesiones lúdicas y el diseño de materiales adaptados en equipo.

- Gestiona redes de apoyo pedagógico con otras instituciones o especialistas en estrategias lúdicas, para intercambiar experiencias, recursos y recibir asesoramiento técnico especializado.
- Ofrece flexibilidad pedagógica a los docentes para innovar en sus métodos de enseñanza, ajustando criterios de evaluación, promoviendo la autonomía profesional y reduciendo la carga administrativa en favor del trabajo creativo.

Referencias

- Aguilar, P. (2016). *Teorías implícitas sobre los procesos de la escritura: relación de las concepciones de estudiantes de pedagogía básica con la calidad de sus textos*. Universidad Austral de Chile. Recuperado el día 14 de de 2024 en <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v42n3/art01.pdf>
- Arellano, F. (2025). Método Cualitativo. Recuperado el día 5 de mayo de 2025 en <https://www.significados.com/metodo-cualitativo/>
- Attack (2021). *Lectoescritura: Qué es, Importancia y Características | Estrategias de Aprendizaje*. Estrategias de Aprendizaje. Recuperado el 18 de febrero de 2024 en <https://estrategiasdeaprendizaje.mx/lectoescritura/>
- Balanta, A., Díaz, E. y González, L. (2015). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto – escritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “Niño Jesús de Atocha” de la ciudad de Cali*. Fundación Universitaria los Libertadores: Colombia. Recuperado el día 18 de abril de 2024 en <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/433/>
- Barrios, E. (2010). *Nuevo perfil docente basado en competencias*. Disponible en: <https://registromodeloeducativo.sep.gob.mx/Archivo%3Bjsessionid%3Dbcba5f19a22694924756ed07ac78?nombre=20147-Nuevo+perfil+docente++Basado+en+competencias+por+Barrios+Gomez+Edna+Marcela+ok..pdf>
- Barzoba, P., Peña, G. (2014) *El problema de la enseñanza de la lectura en educación primaria*. Revista. Recuperado el 22 de febrero de 2025 en <https://www.redalyc.org/pdf/356/35631103015.pdf>
- Bauce, A. (2007). *El problema de investigación*. Revista de la Facultad de Medicina.

- RecAguilar, P. (2016). *Teorías implícitas sobre los procesos de la escritura: relación de las concepciones de estudiantes de pedagogía básica con la calidad de sus textos*. Universidad Austral de Chile. Recuperado el día 14 de de 2024 en <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v42n3/art01.pdf>uperado el 28 de noviembre de 2024 en https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-04692007000200003
- Bauce, G. (2016). *Planteamiento del problema*. Recuperado el 19 de marzo de 2024 en https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-04772016000100012#:~:text=El%20Planteamiento%20del%20problema%2C%20consiste,delimitaci%C3%B3n%20y%20la%20viabilidad%20del
- Beltran,(2003). *Estrategias de aprendizaje*. Red de información educativa (redined). Recuperado el 16 de enero del 2025 en <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67023/008200430073.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Biblioteca digital de la Fundación Universitaria San Pablo CEU (1996). *Desarrollo físico y cognitivo en la niñez intermedia*. Recuperado el 6 de marzo de 2024 en <https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/2315/17/Cap.%209%20-%20I%20parte%20-%20Desarrollo%20f%C3%ADsico%20y%20cognitivo%20en%20la%20ni%C3%B1ez%20intermedia%20%28P%C3%A1ginas%20321-341%29.pdf>
- Bravo citado por Gamboa M., García Y. y Beltrán M. (2013) Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo, 52.
- Cadoche, L. (2016). *Tipos docentes y tipos de alumnos: Un análisis del discurso*. Universidad

Nacional del Litoral (UNL): Argentina. Recuperado el 24 de abril de 2024 en

<https://blogs.ugto.mx/constancias/wp-content/uploads/sites/30/2016/11/Tipos-E-M-discurso.-Cadoche.pdf>

Cárdenas E., Guevara Y. y Padilla M. (2017). *Revista de educación y desarrollo humano.*

Recuperado el 10 de febrero de 2025

https://www.researchgate.net/publication/323692640_Cardenas_E_G_Padilla_M_A_Guevara_Y_2017_Children%27s_Story_Reading_its_Effects_on_the_Predictability_of_Reading_and_Writing_in_Pre-academic_Children_Journal_of_Education_and_Human_Development_6_3_75-85

Castro, S. y Castro, G. (2010). *Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y aprendizaje: una propuesta para su implementación. Universidad Pedagógica experimental Libertador, Caracas, Venezuela.* Recuperado el día 24 de marzo de 2024 en

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>

Chandler, L. (2003). *Definición de estrategia.* Recuperado el 20 de noviembre de 2024 en

<https://betofy.blogspot.com/2018/09/definicion-de-estrategia.html>

Chirinos (2012). *Estrategias metacognitivas aplicadas en la escritura y comprensión lectora en el desarrollo de los trabajos de grado.* Revista del Instituto de estudios en educación universidad del norte. recuperado el 12 de diciembre de 2024 en

<https://www.redalyc.org/pdf/853/85324721010.pdf>

Codina, L. (2023). *Preguntas de investigación en tesis doctorales y trabajos académicos.*

Consultado el 28 de diciembre en

<https://www.lluiscodina.com/preguntas-de-investigacion-tesis-doctorales/>

- Colegio San Ángel (2024). La educación socioemocional como factor clave en el desarrollo integral de los estudiantes. Recuperado el 7 de mayo de 2025 en https://help.ivanti.com/ld/help/es_ES/LDSD/12.0/Content/004%20Administrator/Categories%20Lists/What_are_categories_.htm
- Córdoba, E., Lara, F. y García, A. (2017) *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir: Revista de la facultad de educación y Albacete*. Recuperado el 15 de marzo de 2024 en <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Coronel (2023). *Los objetivos de la investigación*. Archivo Médico Camagüey (Vol. 27) Revista [en red]. Recuperado el 19 de diciembre de 2024 en <https://revistaamc.sld.cu/index.php/amc/article/view/9591>
- Cortes O., Oviedo C. y Zavala S. (2018). Importancia de la comprensión lectora en el proceso del aprendizaje en los estudiantes del grado primero de la sede Cora Grimaldo del Municipio de Purificación. Recuperado el 18 de febrero de 2025 en <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/e431d404-5dbc-4697-8225-d76bba3fe4df/content>
- Díaz M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. Recuperado el 3 de abril de 2024 en <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/322bb2fa-c564-4330-ab81-12ad8ae05950/content#:~:text=La%20actividad%20l%C3%BAdica%20propicia%20el,en%20motivaci%C3%B3n%20para%20su%20aprendizaje.>
- Domínguez I., Rodríguez L., Torres Y. y Ruiz M. (2015). *Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial*. Recuperado el 12 de enero de 2025 en https://www.redalyc.org/pdf/5523/552357190012.pdf?utm_source

Enago Academy Spanish. (2022). Cómo plantear una buena pregunta de investigación.

Consultado el 28 de nombre de 2024 en

<https://www.enago.com/es/academy/how-to-develop-good-research-question-types-examples>

Ferrándiz A. (2016) *Método de lectoescritura inclusivo: Método de la Oca. El lenguaje oral y escrito*. Libro [en red]. Recuperado el 20 de noviembre de 2024 en

<https://www.abebooks.com/9781463370411/M%C3%A9todo-lectoescritura-inclusivo-Oca-lenguaje-1463370415/plp>

Gallardo, J. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo*.

Recuperado el 20 de noviembre del 2024 en

https://isfd112-bue.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18-1.pdf?utm_source

González,F. (2024). *Lectoescritura: Concepto, Importancia y Estrategias de Desarrollo*.

Recuperado el 26 de febrero de 2025 en <https://estilosdeaprendizaje.org/lectoescritura/>

González T., Lázaro I. y López Á.(2020) *La definición de los objetivos de investigación*.

Consultado el 20 de diciembre de 2024 en

https://bib.us.es/educacion/sites/bib3.us.es.educacion/files/poat2016_2_3_2_objetivos_de_investigacion.pdf

Griñan, L. (2014). *La lectoescritura en la educación primaria*. Recuperado el 20 de enero del

2025 en <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/8314>

Guerrero, J. (2019). Etapas de maduración de la escritura: primitiva, pre-silábica,

silábica-alfabética y alfabética. Recuperado el 19 de diciembre de 2024 en

https://docentesaldia.com/2019/04/14/etapas-de-maduracion-de-la-escritura-primitiva-pre-silabica-silabica-alfabetica-y-alfabetica/?utm_source

Guerrero, J. (2021). *Representaciones gráficas. Definición, tipos y ejemplos*. Artículo del sitio web docentes al día. Recuperado el 01 de enero de 2025 en <https://docentesaldia.com/2021/01/10/que-son-las-estrategias-de-ensenanza-definicion-tipos-y-ejemplos/>

Guerrero, J. (2021). *¿Qué son las estrategias de enseñanza? Definición, tipos y ejemplos*. Artículo del sitio web docentes al día. Recuperado el 02 de marzo de 2024 en <https://docentesaldia.com/2021/01/10/que-son-las-estrategias-de-ensenanza-definicion-tipos-y-ejemplos/>

Gutierrez, R. y Díez, A. (2015). *Aprendizaje de la escritura y habilidades de conciencia fonológica en las primeras edades*. 4ta edición. Revista de pedagogía (BORDÓN): España. Recuperado el 12 de abril de 2024 en [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-Aprendizaje DeLa Escritura HabilidadesDeConcienciaFo-5220033.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-Aprendizaje%20DeLa%20Escritura%20HabilidadesDeConcienciaFo-5220033.pdf)

Hernández (2020). *Objetivos de la Investigación*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: México. Recuperado el 31 de diciembre 2024 en https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/icea/asignatura/turismo/2020/objetivos-de-la-investigacion.pdf

Hitzler R. y Hohner A. (2020). *Métodos cualitativos*. Recuperado el 19 de mayo de 2025 en <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/13/6180/6.pdf>

Hoyos Serrano, M., & Espinoza Mendoza, E. (2013). Estudios descriptivos. *Revista de Actualización Clínica Investiga*, 33, 1670. Recuperado el 20 de marzo de 2025 en

http://revistasbolivianas.umsa.bo/scielo.php?pid=S2304-37682013000600002&script=sci_arttext&tlng=es

Lorente, M. (2014). *Creatividad en la educación, educación de la creatividad*. Edición: Faros Sant Joan de Déu. Barcelona. Recuperado el día 12 de abril de 2024 en

<https://issuu.com/hospitalsantjoandedeu/docs/8o-cuaderno-faros-creatividad>

Mares A, Martínez, R y Rojo, H. (2009). *Conceptos y expectativas del docente respecto de sus alumnos considerados con necesidades educativas especiales*. 1a edición. Distrito Federal: México Recuperado el 24 de abril de 2024 en

<https://www.redalyc.org/pdf/140/14011807016.pdf>

Martínez, E. (2022). *Desarrollo físico e intelectual de 6 a 12 años*. Recuperado el 1 de marzo de 2024 en

<https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/desarrollo-fisico-de-6-a-12-anos/#:~:text=El%20desarrollo%20f%C3%ADsico%20en%20la,requieran%20m%C3%A1s%20fuerza%20y%20destreza.>

Martínez, J. (2020). *Desarrollo de Habilidades para la Investigación*. Tipo de estudio. Recuperado el 20 de marzo del 2025 en

<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/19701/tipos-conocimiento.pdf?sequence=1>

Megía, (2018). *Beneficios de la lectoescritura*. Artículo del sitio web quality education for the future, now. Recuperado el 02 de febrero de 2024 en

<https://villalkor.com/beneficios-de-la-lectoescritura/>

Milenio (2023). *Materias nuevas de la sep*. Recuperado el 3 de abril de 2024 en

<https://www.milenio.com/politica/comunidad/nuevas-materias-para-primaria-2023-sep>

- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución educativa niño Jesús de Praga*. Recuperado el 11 de enero de 2025 en <https://repository.ut.edu.co/handle/20.500.12010/3278>
- Montagud, N. (2020). *Prelectura: qué es, características y funciones*. Recuperado el 20 de febrero de 2025 en <https://psicologiaymente.com/inteligencia/prelectura>
- Montealegre, R y Forero, L. (2006). *Desarrollo de la lectoescritura: Adquisición y dominio. 1a edición*. Universidad Católica de Colombia: Colombia. Recuperado el 27 de noviembre de 2024 en <https://www.redalyc.org/pdf/798/79890103.pdf>
- Montenegro A. (2010). *Sistematización de la didáctica del proceso de lecto-escritura de los niños y niñas de segundo año de educación básica del centro educativo ceibo school*. Tesis [en red]. Recuperado el 12 de diciembre de 2024 en <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/404/1/T-UTC-0363.pdf>
- Morales, M. (2023). *El nivel presilábico: Desarrollo y significado en el aprendizaje*. Recuperado el 26 de febrero de 2025 en https://libros-conaliteg-sep.com.mx/el-nivel-presilabico-desarrollo-y-significado-en-el-aprendizaje/?expand_article=1
- Morocho N. (2023). *Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la unidad educativa Antonio Maldonado*. Recuperado el 26 de enero de 2025 en <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24840/1/UPS-CT010526.pdf>

Muñoz, A. (2018). Niñez temprana. Recuperado el 11 de marzo de 2024 en

<https://www.cepvi.com/index.php/psicologia-infantil/desarrollo/ninez-temprana-introduccion>

Muñoz, N. (2023) Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la unidad educativa

Antonio Maldonado. Recuperado el 26 de enero de 2025 en

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24840/1/UPS-CT010526.p>

Peláez, R., García, D., Ávila, C. y Erazo J. (2020) *Análisis de la prelectura en Educación Inicial*. Recuperado el 20 de febrero de 2025 en

file:///Users/macbookair/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLaPrelecturaEnEducacionInicial-7610729.pdf

Pérez (2015). *¿Operaciones cognitivas ?*. Artículo del sitio web Concepto Definición.

Recuperado el día 29 de febrero de 2024 en <https://conceptodefinicion.de/operacionesc>

Peréz, M. (2021). *¿Qué es aprendizaje?*. Artículo del sitio web Concepto Definición.

Recuperado el día 29 de abril de 2024 en <https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/>

Prieto, E. (2008). *El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social*.

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. Recuperado el día 24 de abril de 2024 en

file:///C:/Users/israe/Downloads/Dialnet-ElPapelDelProfesoradoEnLaActualidadSuFuncionDocent-2907073.pdf

Puerta, A. (2020). *Poslectura: características, para qué sirve, ejemplos*. Recuperado el 26 de febrero del 2025 en <https://www.lifeder.com/poslectura/>

Ramírez L. (2009). *¿Qué es la lectura?*. Recuperado el 15 de febrero de 2025 en

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X2009000100007&script=sci_ar

[ttext&utm_source](#)

Ramos (2016). *La pregunta de investigación*. 1a edición. UNIFÉ: Perú. Recuperado el 12 de diciembre de 2024 en

https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2016_1/Carlos.Ramos.pdf

Real Academia Española. (2023). Adquisición. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/adquisicio>

Recolección de datos | INEE. (s. f.). Recuperado el 1 de mayo de 2025 en

<https://inee.org/es/eie-glossary/recoleccion-de-datos>

Roncancio (2020) *¿Cuáles son los tipos de estrategia?* Artículo del sitio web

Pensemos. Recuperado el día 02 de febrero de 2024 en

<https://gestion.pensemos.com/tipos-de-estrategia>

Ruiz, Y. (2010). *Estilos de aprendizaje en el aula*. 8a edición. Federación de enseñanza de cc.oo. de andalucía: España. Recuperado el día 24 de enero de 2025 en

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7234.pdf>

Sánchez, C. (2009). La educación de la lectoescritura en educación infantil. Recuperado el 27 de enero de 2025 en

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numer_o_14/CARMEN_SANCHEZ_1.pdf

Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Universidad de Alcalá. Madrid. Recuperado el día 12 de enero de 2025 en

<https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Santacruz J.(2015). Metodología de la investigación ciencias sociales. Recuperado el 27 de enero de 2025 en

https://www.academia.edu/9417748/metodolog%C3%ADa_de_investigaci%C3%B3n_en_ciencias_sociales?

Sarmiento Y. (2012). La lectoescritura un desafío para la educación preescolar pública. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Mesoamericana de San Agustín, Mérida, Yucatán, México.

Secretaría de educación del gobierno del estado (2018). Niveles de lectoescritura. Recuperado el 3 de marzo de 2024 en <https://didacticaespecializada.com.mx/plataforma/pdf/lectoescritura/Niveles%20de%20Lectoescritura.pdf>

Secretaría de educación, ciencia, tecnología e innovación (2024). *Educación Preescolar*. Consultado el 8 de enero de 2025 en <https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/alumnos/educaci%C3%B3n-preescolar>

Suárez C. (2012). Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en niños de preescolar. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Mesoamericana de San Agustín, Mérida, Yucatán, México.

Ugalde, R., Ramírez, J. y Mejía M. (2024). *La lectoescritura en niños de primaria*. Revista de estudios clínicos e investigación psicológica. Recuperado el 22 de febrero de 2025 en <https://ceciprevista.mx/RECIP/article/view>

UNICEF (2018). *Educación y aprendizaje*. Consultado el 8 de enero de 2025 en <https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-y-aprendizaje>

Universidad autónoma del estado de Quintana Roo (2018). *Métodos y técnicas de investigación*. Libro [en red]. Recuperado el 21 de noviembre de 2024 en

https://www.uqroo.mx/convocatorias/1529/archivos/P_10-M%C3%A9todos_T%C3%A9cnicas_Investigaci%C3%B3n.pdf

Urbano, P. (2016). *Análisis de datos cualitativos*. Recuperado el 7 de mayo de 2025 en

<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/fedumar/article/view/1122>

Zozaya W. (2010). El juego como estrategia para el desarrollo lingüístico en niños de primero de primaria. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Mesoamericana de San Agustín, Mérida, Yucatán, México.

Arellano, F. (2025, 14 abril). *Método cualitativo: qué es, características, tipos y ejemplos*.

Enciclopedia Significados. <https://www.significados.com/metodo-cualitativo/>

Anexos

Anexo A



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN

Mérida, Yucatán a 27 de marzo de 2025

Asunto: Carta de autorización

Estimada maestra:

Por medio de la presente carta me dirijo a usted la Br. Paola Fernanda Miranda Molina de la licenciatura en educación, solicitó de la manera más atenta su autorización y aprobación para la elaboración de un estudio de investigación con el fin de poder analizar la influencia de las estrategias lúdicas para la adquisición de la lectoescritura de los alumnos que cursan la educación primaria con el objetivo de proporcionar estrategias lúdicas que permitan la adquisición de la lectoescritura en niños de educación primaria.

Por lo que tengo el compromiso de hacer un uso adecuado con la información obtenida y tomando en cuenta la confidencialidad siguiendo los lineamientos de la ética profesional. me despido con un cordial saludo, agradeciendo de antemano las atenciones y su colaboración.

Firma del responsable

Firma de la maestra encargada

Anexo B



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN

Mérida, Yucatán a 27 de marzo de 2025

Asunto: Carta de autorización

Directora Rosa Isabel Suárez Castillo

Escuela Primaria Benito Juárez García

Por este medio del siguiente oficio, me dirijo a usted la Br. Paola Fernanda Miranda Molina del octavo semestre de la licenciatura en educación, solicitó su autorización para poder elaborar un estudio de investigación con el fin de realizar observaciones dentro del aula de 2do año grupo “B” de la institución ya mencionada, así como una entrevista a la docente del aula.

Con el objetivo de proporcionar estrategias lúdicas que permitan adquirir la lectoescritura a través de la tesis titulada; **Adquisición de la lectoescritura mediante la implementación de estrategias lúdicas.**

Así mismo, hago explícito mi compromiso de hacer uso correcto de la información proporcionada siguiendo los lineamientos de la ética profesional. Sin más preámbulo me despido, enviándole un cordial saludo y agradeciendo su valiosa colaboración.

Firma del responsable

Firma de la directora

Anexo C

Instrumento: Entrevista estructurada

A quién está dirigido: Maestra titular

Propósito: Conocer la experiencia de un docente de segundo grado en la enseñanza de la lectoescritura, con énfasis en la aplicación de estrategias lúdicas, para identificar los beneficios, desafíos y el impacto que dichas actividades tienen en el proceso de aprendizaje de los alumnos y en la práctica pedagógica del maestro

Nombre del entrevistado: _____

Nombre del entrevistador: _____

1. ¿Cómo ha sido su experiencia enseñando lectoescritura en el nivel de primero de primaria?
2. ¿Qué estrategias utiliza comúnmente para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura en sus alumnos?
3. ¿Ha incorporado actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza de la lectoescritura?
4. ¿Qué beneficios ha observado en los alumnos al utilizar estrategias lúdicas para enseñarles a leer y escribir?
5. ¿Cómo reacciona el grupo ante el uso de juegos en actividades relacionadas con la lectoescritura?
6. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas ha utilizado con mayor frecuencia y por qué?
7. ¿Qué habilidades lingüísticas y cognitivas ha notado que desarrollan los alumnos a través del juego?

8. ¿Cuál ha sido el impacto en su labor docente al incorporar estrategias lúdicas en el aula?
9. ¿Qué retos ha enfrentado al implementar actividades lúdicas para enseñar a leer y escribir?
10. ¿Qué diferencias ha observado entre los alumnos que participan activamente en juegos y aquellos que no lo hacen tanto?
11. ¿Cómo evalúa los avances en lectoescritura cuando se usan estrategias lúdicas?
12. ¿Considera que el uso del juego es una herramienta efectiva para lograr la adquisición de la lectoescritura? ¿Por qué?

Anexo D

Criterio	Nivel 1 (Inicio)	Nivel 2 (En desarrollo)	Nivel 3 (Logrado)	Nivel 4 (Destacado)
Participación de los estudiantes en actividades lúdicas	Participa con poca frecuencia y requiere motivación constante.	Participa con frecuencia, aunque a veces pierde el interés.	Participa activamente en la mayoría de las actividades.	Participa con entusiasmo y mantiene el interés constantemente.
Comprensión de instrucciones en actividades de lectoescritura	Tiene dificultades frecuentes para comprender instrucciones.	Comprende instrucciones con ayuda.	Comprende instrucciones sin ayuda la mayoría de las veces.	Comprende y sigue instrucciones con facilidad y precisión.
Aplicación de habilidades de lectura en juegos	Tiene dificultad para reconocer letras o palabras.	Reconoce algunas letras y palabras básicas.	Lee palabras y frases simples durante el juego.	Lee con fluidez adecuada a su nivel y usa lo leído para avanzar en el juego.
Producción escrita en actividades lúdicas	Requiere mucha ayuda para escribir palabras.	Escribe palabras sueltas con apoyo.	Escribe frases simples con estructura básica.	Escribe frases coherentes o pequeños textos con mínima ayuda.
Interacción social durante las actividades	Interactúa poco o con conflictos frecuentes.	Interactúa con algunos compañeros, aunque con dificultades.	Interactúa adecuadamente con sus compañeros.	Muestra colaboración, liderazgo y respeto en el trabajo grupal.
Adecuación de la estrategia lúdica al nivel	Las actividades no se ajustan al nivel del grupo.	Las actividades son	Las actividades están bien adaptadas al nivel del grupo.	Las actividades son altamente efectivas y

del grupo (para el docente)		parcialmente adecuadas.		motivadoras para el grupo.
------------------------------------	--	-------------------------	--	----------------------------