ACTIVIDAD FISICA Y CIENCIAS
Revista semestral arbitrada
REVISTA ELECTRÓNICA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN ESTUDIOS EN EDUCACIÓN FÍSICA, SALUD, DEPORTE, RECREACIÓN Y DANZA - EDUFISADRED

Revista Actividad Física y Ciencias
Vol. 17 Nº2 (176) año 2025, pp.41-70
ISSN (digital) 2244-7318
Segundo semestre julio / diciembre

LA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DESDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

PLAYFULNESS AND MEANINGFUL LEARNING FROM READING COMPREHENSION

Lic. MSc. Josefina María, Martínez Villazón
barbienegra2009@gmail.com
https://orcid.org/0009-0001-7141-7343

Recibido: 08-01-2025
Aceptado: 10-04-2025

Resumen

La temática abordada en el presente artículo se circunscribe a la particularidad de la comprensión lectora, orientada hacia el logro del aprendizaje significativo como el andamiaje del conocimiento para el desarrollo de la ciencia y la cultura de los pueblos, en la búsqueda de condiciones de vida cónsonas con las aspiraciones de la sociedad. El propósito del artículo fue Determinar la lúdica desde la comprensión lectora conducente a promover el aprendizaje significativo en la enseñanza de la lengua castellana en los estudiantes de los primeros años de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa "Ernesto Parodi Medina de Fonseca", del municipio de Fonseca en La Guajira Colombia. Los informantes clave se consideraron seis (6) docentes que laboran en el contexto ante señalado. Como paradigma se utilizó el cualitativo, con respecto al método seleccionado en concordancia con el paradigma la investigación se sustentó en la Teoría Fundamentada, aplicando como instrumento de recolección de la información la entrevista en profundidad a los docentes. Para el análisis de la información recolectados se consideró la codificación abierta, axial y selectiva para develar las categorías teóricas que pudieran aportar teorías emergentes. Los hallazgos condujeron que la lúdica es esencial en el aprendizaje significativo desde la comprensión lectora porque activa la motivación, facilita la inmersión, promueve la interacción activa, desarrolla habilidades de comprensión de forma natural, fomenta el aprendizaje social y crea experiencias memorables y significativas.

Palabras clave: estrategias lúdicas, aprendizaje significativo, lengua castellana.

Abstract

The theme addressed in this article is limited to the particularity of reading comprehension, oriented towards the achievement of significant learning as the scaffolding of knowledge for the development of science and the culture of peoples, in the search for living conditions in line with

the aspirations of society. The purpose of the article was to determine playfulness from reading comprehension leading to promote significant learning in the teaching of the Spanish language in students of the first years of Basic Primary Education of the Educational Institution "Ernesto Parodi Medina de Fonseca", in the municipality of Fonseca in La Guajira, Colombia. The key informants were considered six (6) teachers who work in the aforementioned context. As a paradigm, the qualitative paradigm was used, with respect to the method selected in accordance with the paradigm, the research was based on the Grounded Theory, applying as an instrument for collecting information the in-depth interview with the teachers. For the analysis of the information collected, open, axial and selective coding was considered to reveal the theoretical categories that could provide emerging theories. The findings led to the fact that play is essential in meaningful learning from reading comprehension because it activates motivation, facilitates immersion, promotes active interaction, develops comprehension skills in a natural way, fosters social learning and creates memorable and meaningful experiences.

Keywords: playful strategies, meaningful learning, spanish language.

Introducción

La educación es un proceso que está arraigado en todo ser humano desde su nacimiento, se caracteriza por una infinidad de factores que intervienen en ella y sirven de base para avanzar en la plena integración de los individuos en la sociedad global. Cabe señalar que la mayor aspiración de toda la sociedad es el desarrollo del potencial humano a través de la educación, ya que es fundamental para el progreso y la prosperidad humana. Es importante destacar que la educación es un proceso individual determinado por las circunstancias y la acción del estudiante, pero al mismo tiempo está estrechamente vinculada al entorno social y a las interacciones con sus pares. Esto significa que la educación, en su sentido más amplio, está determinada por las características de la realidad social en la que viven los ciudadanos. Como resultado, la educación está en constante transformación y depende de las circunstancias implícitas en los contextos personales y sociales de cada individuo.

La educación a nivel mundial ha sido reconocida como un derecho fundamental y un factor determinante para el desarrollo social, económico y cultural de los países. Organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) han enfatizado que una educación de calidad garantiza el acceso al conocimiento y fomenta la equidad y la inclusión social. En este contexto, el aprendizaje de la lengua materna, en este caso el castellano, desempeña un papel fundamental en la adquisición de competencias cognitivas, comunicativas y críticas que permiten a los estudiantes desenvolverse en un mundo globalizado.

El aprendizaje de la lengua castellana no puede analizarse exclusivamente desde una perspectiva local o nacional sin antes considerar el contexto global en el que se inserta. La

enseñanza de la lengua es la principal base en el desarrollo de las sociedades, porque permite la comunicación efectiva, fomenta el pensamiento crítico, la identidad cultural y la integración social. En este contexto, Cassany (2006) ha subrayado la humanidad ha ido inventando sucesivas tecnologías de la escritura, cuyas potencialidades comunicativas han sido aprovechadas de modo variado y dinámico por cada grupo humano, según sus necesidades y circunstancias. El autor señalado hace hincapié que, en cada contexto sociocultural, la lectura y la escritura se manifiestan en géneros discursivos específicos, que cumplen funciones determinadas, asignan roles particulares a lector y autor, y emplean usos lingüísticos y retóricas preestablecidas.

Así el dominio del lenguaje influye directamente en la capacidad de las personas para interactuar con el mundo, dado que la lengua además de constituirse en un medio de comunicación, también es una herramienta para la construcción del conocimiento y el desarrollo del pensamiento. En este sentido, la adquisición de la lengua no debe verse únicamente como la memorización de reglas gramaticales, sino como un proceso dinámico donde el estudiante construye significados a través de la interacción con su entorno.

A nivel internacional, la enseñanza de la lengua materna ha sido objeto de múltiples estudios, destacando su impacto en el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. El aprendizaje a lo largo de la vida se basa en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, todos ellos mediados por el lenguaje. De manera específica, la lengua desempeña un papel esencial en el desarrollo de la autonomía del pensamiento, la capacidad argumentativa y la participación en la vida democrática. Así, un aprendizaje deficiente del idioma repercute en el rendimiento académico, en la integración social y en el desarrollo de habilidades para la vida.

En América Latina, el problema de la enseñanza del lenguaje ha sido ampliamente estudiado en relación con las brechas en el rendimiento académico y las metodologías utilizadas en el aula. Según Fernández (2024), mencionó … "las estrategias lúdico-pedagógicas incorporan elementos lúdicos en el proceso de enseñanza. Esto implica utilizar juegos, actividades divertidas y desafiantes, así como recursos visuales, auditivos y táctiles para captar la atención de los estudiantes. (p. 28). Es imperativo, de acuerdo a lo expresado por los autores, erradicar las prácticas pedagógicas en la enseñanza del castellano que se centren en la repetición y la memorización, lo que limita la comprensión profunda de los textos y la producción escrita de calidad. Este enfoque tradicional ha generado dificultades en los estudiantes para expresar sus ideas de manera coherente y estructurada, lo que incide en su desempeño en otras áreas del conocimiento.

En el caso de Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2018) ha señalado que el bajo rendimiento en comprensión lectora y producción escrita está vinculado a metodologías de enseñanza poco motivadoras y descontextualizadas. Aunque se han implementado políticas para mejorar estos indicadores, los resultados de pruebas Program for International Student

Assessment (PISA) (2018) evidencian que los estudiantes colombianos continúan presentando deficiencias en el uso de la lengua. Sin embargo, no basta con exponer estos porcentajes de deficiencia; es fundamental analizar cómo las estrategias pedagógicas pueden incidir en la mejora del aprendizaje del castellano.

Por lo tanto, Colombia al no alcanzar altos niveles de calidad en el ámbito educativo, se ha observado, bajos niveles obtenidos en la productividad social educativa, dadas las deficiencias en el desempeño de las competencias relacionadas con la lengua castellana, lo que se refleja en los resultados de las Pruebas PISA aplicadas a las diferentes instituciones educativas a lo largo del país, cuyo propósito es conocer en qué medida se han mejorado las habilidades de la lectura. Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) (2023), los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) que fueron revelados para los estudiantes colombianos el rendimiento por debajo del promedio de la OCDE: En 2022, el promedio del puntaje de las pruebas de matemáticas (383 puntos), lectura (409 puntos) y ciencias (411 puntos) de los estudiantes colombianos se redujo en comparación con 2018 y se mantuvo significativamente por debajo del promedio de los países de la OCDE (472 en matemáticas, 476 en lectura y 485 en ciencias). Sin embargo, estos resultados para Colombia señalan desafíos importantes en el rendimiento académico, especialmente en matemáticas, en comparación con el promedio de los países de la OCDE. También resaltan la influencia del nivel socioeconómico en el desempeño y una alta tasa de repetición escolar. A pesar de esto, se observa una fortaleza en el sentido de pertenencia de los estudiantes a sus escuelas.

De ahí, Delors (1996) en la UNESCO, la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, señaló que "la educación a lo largo de la vida se basa en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser" (p. 91). Estos principios están estrechamente relacionados con los fines y objetivos de la educación en Colombia, según lo establecido en la Constitución Política de 1991. En su artículo 27, se reconoce que "la educación es un derecho humano y un bien público de beneficio social.

Desde esta perspectiva, el Estado Nacional busca facilitar el acceso al conocimiento, la ciencia, la tecnología y otros bienes y valores culturales" (s/p). Así, la educación tiene como propósito fundamental formar ciudadanos en el respeto por los derechos humanos, la paz y la democracia, promoviendo el trabajo, la recreación y el desarrollo en las artes, las ciencias y la tecnología, al tiempo que fomenta la protección del medio ambiente. De este modo, la recreación, la lúdica y el juego, inherentes a los fines de la educación en Colombia, surgen como una alternativa importante para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los ciudadanos.

En este contexto, en la Institución Educativa “Ernesto Parodi Medina”, ubicada en el municipio de Fonseca Departamento de La Guajira, y objeto de este estudio, probablemente, en los primeros años de la educación Básica Primaria, la enseñanza de la lectura y la comprensión

lectora sigue estando enmarcada en estrategias pedagógicas tradicionales. También por experiencia de la investigadora se ha observado que algunos docentes estén utilizando metodologías rígidas y memorísticas basadas en lecciones preestablecidas, lo que limita el uso de enfoques didácticos que favorezcan un aprendizaje significativo para los estudiantes.

A partir de allí, es posible que se generen marcadas debilidades en los alumnos en su proceso de aprendizaje en especial para efectos de este estudio, el relacionado con la lengua castellana. En ese sentido, los niños de los primeros grados de la citada institución educativa posiblemente presentan importantes carencias que se reflejarán en los años siguientes, lo que implica que tendrán marcados desafíos en la adquisición de conocimientos en las distintas materias a medida que avanzan en el proceso de la educación formativa.

En tal sentido, para cumplir con los objetivos del Sistema Educativo Nacional, que incluyen el desarrollo de las capacidades cognitivas de los estudiantes y la satisfacción de sus necesidades personales, sociales y culturales, es fundamental proporcionar oportunidades y entornos que respondan a sus curiosidades naturales. En este proceso, el docente tiene la responsabilidad directa de diseñar y aplicar estrategias didácticas innovadoras, motivadoras y dinámicas en ambientes de aprendizaje estimulantes desde los primeros años de escolaridad. Por lo que los algunos docentes ignoran otras opciones para realizar prácticas pedagógicas; desconociendo el valor pedagógico de la lúdica, que se considera un excelente recurso para facilitar el aprendizaje de la lengua castellana y, en consecuencia, la práctica de la escritura; en cambio, continúan desarrollando clases aburridas, rígidas y estructuradas en la institución educativa objeto de esta investigación.

De allí, que la lúdica no se limita únicamente al juego, como algunos investigadores solían considerar, sino que también abarca elementos como sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y símbolos. Estos componentes estimulan el desarrollo de estructuras mentales, habilidades y destrezas, al tiempo que fortalecen las relaciones sociales. Además, favorecen cualidades como la nobleza, la generosidad y otras aptitudes que promueven el trabajo cooperativo. Por su parte, Hernández y Silva (2020) coinciden con los autores antes citados cuando señalan que: “La lúdica es toda actividad de entretenimiento, que da placer; el acto de jugar, las prácticas con fines recreativos, es la libertad de expresión física y emocional es apertura para nuevos conocimientos a las personas involucradas en ese proceso” (s.n). También, Navas (2025), Hace mención que:

> el juego aunado a la lúdica para la enseñanza de la lectura es una de las acciones innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego lúdico, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los y las estudiantes disfruten mientras aprenden. (138).

Los autores citados, coinciden que el juego y la lúdica son herramientas innovadoras clave para la enseñanza de la lectura. Superan a menudo otros recursos didácticos al permitir enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con la lectura, a la vez que fomentan el disfrute del aprendizaje significativo en los estudiantes. Si bien el juego no es la única vía de enseñanza-aprendizaje infantil, es la actividad primordial en la niñez. Sin embargo, en los primeros años de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa "Ernesto Parodi Medina de Fonseca", se observa que algunos docentes utilizan poco o nada estrategias lúdicas para promover un aprendizaje significativo.

De igual manera, uno de los factores que contribuye a agudizar la situación problemática descrita es el desconocimiento y/o desactualización de pocos docentes en cuanto a estrategias pedagógicas que involucren la lúdica para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua castellana, pero que actualmente no forman parte de la planificación pedagógica de los docentes referidos en este estudio. La situación descrita es posible que genere desmotivación, falta de significado y escasa funcionalidad en el aprendizaje, lo que se traduce en falta de atención, expresiones de aburrimiento, cansancio, inquietud y, sobre todo, un bajo interés por aprender. Como resultado, el proceso de aprendizaje se percibe como tedioso, dificultando el desarrollo cognitivo del estudiante y limitando su capacidad para resolver problemas en su entorno.

Es por todo lo anterior que en la presente investigación se ha planteado cómo en la realidad educativa la actividad lúdica se convierte en una estrategia didáctica que les permitirá a los docentes de Educación Básica Primaria poder asumirlas dentro de sus prácticas de enseñanza, específicamente de la lengua castellana, como una herramienta válida de aprendizaje significativo, partiendo del centro de interés del alumno, el cual está enfocado en los juegos lúdicos. Resalta el hecho de que la mayoría de los docentes que laboran en la educación básica primaria desconocen o prestan poca atención al valor pedagógico del juego lúdico como una dimensión íntimamente relacionada con el ser humano, a través del cual los estudiantes expresan su forma de pensar, sentir y ser, mientras aprenden; como parte del proceso de formación, permite que desarrollen una relación con su contexto sociocultural; en todas sus dimensiones.

Referentes Teóricos

La Enseñanza de la comprensión lectora; una orientación desde los juegos lúdicos

La educación se centra principalmente en la necesidad de que todos los ciudadanos puedan alcanzar su potencial máximo como individuos preparados para ser parte de la sociedad a la que pertenecen, analizando su entorno con un ojo crítico y brindando soluciones posibles a las problemáticas sociales actuales. No obstante, si los estudiantes experimentan problemas con la lectura comprensiva desde los primeros años de escuela y mantienen dicha falta en los años

siguientes, repitiendo lecciones "aprendidas" sin comprender qué significa verdaderamente, enfrentarán dificultades serias para aprovechar el conocimiento de los diferentes campos de estudio.

En muchos casos, en los primeros años de la Educación Básica Primaria, la instrucción lectora está anclada en estrategias pedagógicas tradicionalistas rígidas que limitan la enseñanza a la memorización y repetición de contenidos sin sentido, donde los estudiantes carecen de oportunidades de participación activa y donde predomina el discurso de dominio, incluso en los años posteriores de la escuela. Cabe señalar, es el docente quien ha de diseñar y desarrollar estrategias de enseñanza que resulten divertidas en ambientes agradables, donde se forme la personalidad de los niños y niñas de los primeros años de escolaridad. Al respecto, Osorio et al. (2022) señala que El docente planifica y ejecuta la enseñanza considerando contexto, alumnos, objetivos, contenidos, metodología, medios y evaluación. Los estudiantes participan activamente, logrando aprendizajes significativos e interactuando para fomentar el trabajo en equipo y aprendizaje colaborativo. El contexto influye y es influido, pudiendo alterar los objetivos pedagógicos.

Se amerita entonces que el docente promueva aprendizajes significativos proponiendo estrategias pedagógicas innovadoras, divertidas, motivadoras, para la enseñanza de la lectura comprensiva, sobre todo si se trata de los primeros grados de Educación Básica Primaria, puesto que la intencionalidad del sistema educativo en general es desarrollar en los estudiantes sus capacidades cognoscitivas, además de atender a sus necesidades personales, sociales y culturales, y los juegos lúdicos proporcionan oportunidades y escenarios acordes con la natural curiosidad y creatividad de los niños.

Por consiguiente, está en manos de los docentes, diseñar y desarrollar estrategias didácticas amenas, sobre la base de los juegos lúdicos, de modo que sus estudiantes adquieran la comprensión lectora y con ello se potencie positivamente su rendimiento académico. Cabe recordar que analizar lo que se lee para comprender su significado aumenta la buena disposición para el estudio, la toma de toma de conciencia y por ende la autoestima. Para Pérez y Roa (2010) Leer es más que asimilar datos; es construir significados conectando ideas, extrayendo inferencias, relacionando saberes y filtrando información para tomar postura.

De ahí, la importancia de utilizar las estrategias didácticas como herramientas, para lograr un desarrollo integral, donde el docente mediante su creatividad afiance y enriquezca los procesos del pensamiento y el lenguaje desde las aulas de clase, para obtener un desarrollo integral con aprendizajes significativos.

Considerando que la lúdica se refiere a la construcción de saberes a través del juego Jiménez (2002) concibe la lúdica como una actitud inherente al desarrollo humano, más que como ciencia o disciplina. Implica una predisposición vital que se manifiesta en el disfrute, el goce y la felicidad cotidianos, a través de actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la broma, el

humor y el arte. De este modo, la lúdica, como estrategia didáctica, motiva al estudiante a desarrollar sus habilidades comunicativas de forma amena, mejorando la atención, concentración y motivación. El juego, como herramienta fundamental en el aprendizaje, facilita la adquisición de nuevas experiencias y un lenguaje de sensaciones que, a través de aprendizajes significativos, promueve la interacción con el contexto social y la adquisición de conocimientos.

En efecto, los métodos de enseñanza para ser efectivos han de ser activos, divertidos e interesantes, destinados a despertar en los estudiantes el deseo de saber más, de sentirse protagonistas de su propio aprendizaje, más aún si se trata de la enseñanza de la lectoescritura, que como se acotó anteriormente, es la base fundamental para apropiarse de la independencia cognoscitiva que derivará en la adquisición de habilidades, destrezas y capacidades para alcanzar el éxito en el camino hacia la profesionalización. Se trata de aprender haciendo, pero también de aprender jugando. Visto así, el presente artículo pretende ofrecer un breve análisis respecto a la utilización de los juegos lúdicos como estrategia para la enseñanza de la lengua castellana, en la intención de impulsar el aprendizaje significativo en el segundo grado de Educación Básica Primaria.

Incidencia de los Juegos Lúdicos en el proceso de aprendizaje de la Lengua Castellana

En la práctica pedagógica que específicamente se dirige a los niños cursantes de los primeros grados de Educación Básica Primaria, resulta altamente conveniente la incorporación del juego lúdico, visto como instrumento y recurso socio-cultural, al cual se le confiere la propiedad de impulsar el desarrollo mental del niño, sobre todo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

El juego lúdico, aseguran a los estudiantes el alcance de un aprendizaje significativo tomando como base el estado de los conocimientos y destrezas previos. Desde el punto de vista de Navas (2025) afirma que:

> El juego lúdico, como estrategia lúdica para la adquisición de la lectura en los primeros años de escolaridad de los educandos sirve para que no sólo vean la lectura como un objetivo obligatorio que tienen que lograr al finalizar el grado académico, sino que, a través de él, puedan divertirse y, al mismo tiempo, logren la adquisición del aprendizaje significativo a través de ella y forme parte de su crecimiento personal e intelectual fortaleciendo el ámbito social y cultural. (p.140).

Desde la perspectiva de la autora, el juego lúdico fomenta un ambiente natural de aprendizaje ideal para la enseñanza de la lectura, ya que facilita la comunicación, el intercambio y la conceptualización del conocimiento, potenciando el desarrollo social, emocional y cognitivo, especialmente en estudiantes los primeros grados de Educación Básica Primaria.

Consecuentemente el juego lúdico y las instituciones educativas de la Básica Primaria deberían conformar un dúo inseparable en el seno de las aulas de clase, aprovechando al máximo el factor de relajación generado en el juego, aunado ello a la curiosidad, la experimentación y la investigación que conduce al aprendizaje de calidad y por ende al mejor desempeño y experiencias en lo educativo. En las etapas tempranas del desarrollo evolutivo, el juego lúdico contribuye eficientemente al desarrollo del pensamiento abstracto, mientras que paralelamente y por razón de la interacción que genera, se posibilita el desarrollo de la comunicación y el trabajo en equipo.

El juego lúdico, coadyuvan al desarrollo de habilidades intelectuales como validar o refutar, escuchar, dialogar, negociar, aceptar, diferenciar. Es así mismo, una herramienta para producir aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea, lo cual favorece el rendimiento académico.

En otras palabras, el juego lúdico enmarcados en las estrategias de enseñanza ostentan un valor esto quiere decir que el aprendizaje significativo es un proceso donde la nueva información se enlaza a los conceptos y proposiciones integradoras que existen previamente en la estructura cognoscitiva de quien aprende, adquiriendo sentido (significado) para el aprendiz, (Novak ,1997), "…logrando una estructura personal del conocimiento". En contraposición, la incorporación arbitraria de nuevos conocimientos conduce a un aprendizaje memorístico, repetitivo, donde no hay intención por parte del alumno de integrarlo en su estructura cognitiva, por lo tanto, no se relaciona con la experiencia de hechos u objetos, no hay disposición positiva ante el aprendizaje.

El juego lúdico, es una actividad inherente a los seres humanos; naturalmente las personas lo necesitan y tienden a desarrollarla dada su virtud para lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. Existen diversos tipos de juegos lúdicos, que, de manera inherente o diseñada, implican la participación y el desarrollo de las habilidades intelectuales. Estos juegos son herramientas poderosas para el aprendizaje significativo, ya que combinan la motivación y el disfrute del juego con el desafío cognitivo. Dentro de este marco, Aponte (2012) recomienda tres (3) tipos de juegos:

1) los juegos de lenguaje y escritura: estos juegos van a permitir el desarrollo del lenguaje oral y escrito, de manera colaborativa compartiendo experiencias significativas, creando ambientes confiables donde los niños y las niñas se sientan en libertad de hablar, escuchar y donde todos participen, respetando las consignas y reglas de los diferentes juegos y/o actividades.

2) Juegos de Rondas para Leer y Reír: son juegos consisten en canciones con ritmas estructuras donde se ejecutan generalmente en círculos, permitiendo el espíritu inquieto y alegre de los niños(as).

3) Juegos para la Animación Lectora: son juegos que permiten detectar las fortalezas de los niños y jóvenes, para ayudarlos a desarrollarse adecuadamente, explotando sus cualidades, permitiendo desarrollar las competencias lectoras y de escritura en el niño.

En correspondencia con lo anterior, las particularidades del juego lúdico se traducen en placer, espontaneidad, autoexpresión, participación activa, y el cumplimiento de la normativa que le es inherente. De hecho, el juego lúdico se halla presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, pero especialmente se deja sentir su valor educativo en la etapa pre-escolar y en la escuela en general, dada su característica como detonante del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia de valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Yturralde, 2009).

Bajo tal premisa, es indudable la importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula, que bajo la supervisión y orientación del docente posibilita en mucho una mejor obtención de resultados efectivos.

En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza. De hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, que bien organizado y dirigido permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras participan en las actividades y tareas del aula.

Por último, el juego lúdico como estrategia viable para la enseñanza, posibilita un proceso educativo en el cual se involucran tanto quienes aprenden como quienes enseñan. Además, la adaptación y socialización de los contenidos mediante los juegos lúdicos, propician el desarrollo de acciones dirigidas a relacionar, decodificar, analizar, describir, crear alternativas, comprender, establecer razones para pedagógico orientador, respecto a las decisiones y acciones de parte del docente interesado en la consecución de los objetivos educativos particulares en el ambiente áulico, sobre todo en los primeros grados de la Educación Básica Primaria.

Su utilidad se traslada a la adquisición y desarrollo de las capacidades intelectuales, motoras y/o afectivas por parte de los estudiantes, lo cual es pertinente a la realidad educativa, dado que la actividad lúdica se convierte en una estrategia pedagógica mediadora entre lo que está en el interés de los niños -el juego-y lo que el docente espera de ellos –el aprendizaje-, específicamente en el marco de la enseñanza de la lengua castellana, como una herramienta válida de aprendizaje significativo.

Metodología

La investigación se desarrolló dentro del enfoque cualitativo, el cual permite analizar la experiencia de los actores educativos en su contexto natural, considerando sus percepciones, emociones y conocimientos. Con respecto al método, la investigación se sustenta en el método de

la Teoría Fundamentada de Strauss y Corbin (2002), la cual se concibe como una metodología cualitativa que pretende descubrir la realidad y el sistema de relaciones conceptuales que la caracteriza, se utilizó un muestreo de saturación teórica, como criterio que permite un constructo teórico emergente, el cual surge de la observación de los sucesos que se dan en la realidad específica; es decir, que en este caso se refiere al juego como una estrategia para el aprendizaje significativo.

Escenario e Informantes clave

La Institución Educativa "Ernesto Parodi Medina de Fonseca" está ubicada en el municipio de Fonseca, geográficamente entre los barrios Nueva Esperanza, Prudencio Padilla, atiende un segmento poblacional de los barrios El Carmen, Prudencio Padilla, La Candelaria, Retorno y Cristo Rey, constituida por invasión y habitado por personas de estrato socio-económico bajo.

La Institución Educativa "Ernesto Parodi Medina de Fonseca", La Guajira. Está conformada por las Sedes Calixto Maestre jornadas mañana y tarde, concentración Escolar el Carmen, María de los Ángeles Venegas donde se ofrecen los ciclos de enseñanza de preescolar y primaria y la Sede Principal Ernesto Parodi Medina jornada de la mañana donde se ofrece el ciclo de secundaria y media vocacional; en la jornada nocturna se ofrece educación de adulto por ciclos. Las sedes que hacen parte de la Institución Educativa se encuentran ubicadas en los barrios Primero de Julio, el Carmen y la Candelaria, Nueva Esperanza y San José. La sede principal está ubicada en la carrera 15 No. 21 -75.

Los barrios donde está ubicada la institución surgieron por invasión, sus habitantes son personas de estrato social bajo y desplazados; presentan bajo nivel de escolaridad. Sus actividades son: albañilería, servicio doméstico, mecánicos y labores agrícolas.

En cuanto a los informantes, Gurdián (2007), "la selección de la situación o grupo bajo estudio se hace a partir de la pregunta de investigación" (p.166). Con base en esta aseveración y en concordancia con lo explicado por el autor, los informantes fueron seleccionados intencionalmente y estuvieron representados por seis (6) docentes del grado segundo que laboran en la institución educativa donde se desarrolló el proceso investigativo.

Para la selección de los informantes, se tomó en cuenta los criterios propuestos de los Hernández, et al. (2014). 1) Relevancia para el tema de estudio; los informantes, expertos en el tema (grado segundo), aseguran información valiosa sobre el proceso educativo investigado. 2) Diversidad de perspectivas; se incluyeron docentes para una visión integral. 3) Experiencia directa con el fenómeno; Los docentes seleccionados, al enseñar en segundo grado, tienen experiencia directa y aportan una visión profunda. 4) Accesibilidad y disposición; disponibilidad de los informantes para participar activamente en el proceso de investigación y la disposición de los mismos para proporcionar información relevante. 5) Representatividad; la inclusión de docentes

de diferentes secciones se garantizó que las opiniones no estén limitadas a una sola clase o grupo, permitiendo una visión más representativa de la realidad del aula.

Recolección de la Información

La recolección de información se realizó mediante la entrevista no estructurada y la observación. Para ello, se emplearon como instrumentos el cuaderno de notas y el guion de entrevista estandarizado no programado. El proceso se llevó a cabo a través de una conversación libre con los participantes, en la que la investigadora mantuvo una escucha receptiva y flexible. Esto permitió recoger información a partir de preguntas abiertas, reflexivas y circulares, facilitando la identificación de las categorías teóricas de interés. Asimismo, la observación participante se complementó con anotaciones detalladas y secuenciadas, tanto de los eventos como de las situaciones registradas durante el trabajo de campo.

Validez y Confiabilidad

Con el propósito de garantizar la credibilidad y fiabilidad del estudio, se implementaron diversas estrategias metodológicas: (a) Triangulación de datos: Se compararon los hallazgos obtenidos a partir de diferentes fuentes de información (entrevistas, observaciones y documentos), lo que permitió validar los resultados desde distintas perspectivas y reforzar su validez interna; (b) Saturación teórica: Se consideró que se alcanzó la saturación cuando el análisis de nuevos datos no aportó nuevas categorías ni variaciones significativas a las ya establecidas. Este criterio garantizó que las conclusiones derivadas del estudio fueran representativas y consistentes; (c) Retroalimentación con los participantes: Se presentaron los hallazgos preliminares a algunos de los docentes y participantes clave del estudio, permitiendo corroborar la interpretación de sus discursos y validar la pertinencia de las categorías emergentes.

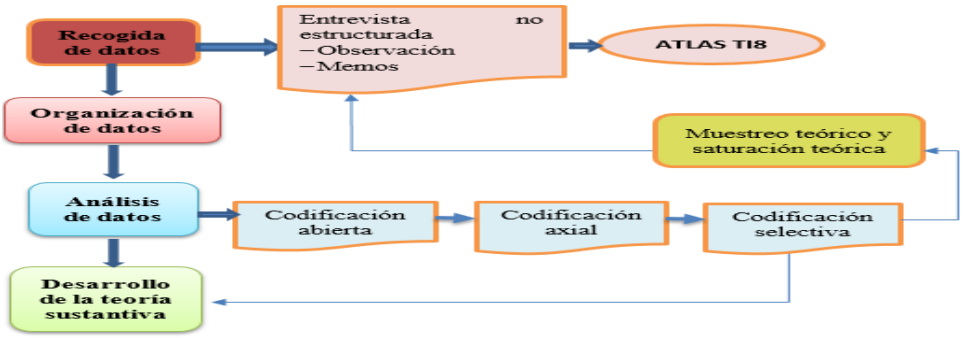
El proceso analítico descrito permitió analizar la lúdica y el aprendizaje significativo desde la comprensión lectora conducente a despertar en los estudiantes de los primeros años de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Ernesto Parodi Medina de Fonseca, en La Guajira Colombia, proporcionando una base fundamentada para la mejora de las prácticas pedagógicas en contextos educativos de educación primaria. Gracias a este enfoque, se logró una comprensión detallada de la forma como las estrategias lúdicas pueden potenciar el aprendizaje significativo, contribuyendo a la innovación educativa y la transformación de las prácticas docentes en el aula.

Técnicas de análisis de la información

La investigación se en la Teoría Fundamentada de Corbin y Strauss (1997) como método del análisis cualitativo. Esta metodología permitió la construcción de la teoría emergente a partir de la interpretación sistemática de los datos recolectados, favoreciendo una comprensión profunda de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lengua castellana.

De igual manera, para llevar a cabo el análisis cualitativo, se empleó el software Atlas.Ti, una herramienta que facilitó la organización, segmentación y visualización de las categorías emergentes, así como la exploración de conexiones entre los distintos elementos del estudio. Este software permitió realizar análisis de coocurrencias, generación de redes semánticas y visualización de patrones en los datos. Tomando lo anterior en consideración, a continuación de describe el ordenamiento de la información obtenida (ver figura 1).

Figura 1
Organización sistemática de la información obtenida



Nota. Tomado de Vivar et al (2010) La Teoría Fundamentada como Metodología de Investigación Cualitativa en Enfermería.

Interpretación de los Hallazgos

En este apartado se presentan los hallazgos obtenidos a través de la información suministrada por los informantes con la aplicación de la entrevista no estructurada utilizada para recolectar información. A través de esta técnica, se exploraron las ideas, creencias y supuestos de los informantes, construyendo significados y consolidando categorías emergentes para su posterior interpretación y teorización. Con el fin de construir y desarrollar una teoría fundamentada en los hallazgos empíricos. De allí pues, la información suministrada por los informantes se procesó con el programa ATLAS.ti para realizar análisis cualitativo, organizar, interpretar e integrar los datos, estableciendo relaciones entre elementos y su representación. La categorización resultante se plasmó en la matriz estructural (ver tabla 1).

Esta matriz consta, de la categorías iniciales, subcategorías, categorías emergentes y categoría central. A través de ella, se realizó el proceso de análisis cualitativo que sigue una secuencia estructurada de categorización, desde la codificación abierta hasta la formación de la categoría central. En la primera etapa, se identificaron las categorías iniciales, las cuales surgieron del análisis de los datos recolectados mediante entrevistas, observaciones u otras fuentes de información. Estas categorías representaron conceptos generales o temas clave que se encontraron de manera repetitiva y que son relevantes para el fenómeno en estudio. Este fue el primer paso del

análisis cualitativo y estableció la base para el desarrollo posterior de subcategorías más específicas.

Posteriormente, el proceso avanzó hacia la formación de subcategorías a partir de la aparición de categorías emergentes. Las subcategorías permitieron una mayor especificación dentro de cada categoría inicial, desglosando los aspectos más detallados de cada una de ellas. A medida que se desarrollaron estas subcategorías, se generaron categorías emergentes que comenzaron a integrar y conectar las diferentes ideas, mostrando relaciones más profundas entre los conceptos. Finalmente, todas las categorías y subcategorías convergieron hacia la categoría central, que sintetiza y representa el fenómeno general en su totalidad, capturando la esencia del tema estudiado, como en este caso sería Lengua Castellana.

Tabla 1

Matriz estructural de la organización de las categorías

Categorías iniciales	Subcategorías		Categorías emergentes	Categoría Central
Lectura, Escritura, Expresión oral, rol docente, proceso enseñanza- aprendizaje, ambiente escolar, lingüística, relación palabra-objeto, recursos digitales, formación docente, métodos de enseñanza.	▪ Autoestima ▪ Expresión oral ▪ Estudiantes participativos ▪ Creatividad	▪ Comprensión auditiva ▪ Expresiónescrita ▪ Comprensión lectora ▪ Interacción comunicativa	Competencias comunicativas	**Lengua Castellana**
	▪ Fonética y fonología ▪ Morfosintaxis ▪ Semántica	▪ Pragmática ▪ Lexicología	Dimensiones lingüísticas	
	▪ Estrategias de enseñanza de la lengua ▪ Evaluación de competencias lingüísticas ▪ Métodos de lectoescritura	▪ Uso de TIC en la enseñanza de la lengua ▪ Didáctica de la lengua castellana	Procesos pedagógicos	
Autoestima, estudiantes participativos, creatividad, individuos felices y estables, aprendizaje para la vida, independencia, conocimientos previos, individuos sociables, interacción social,	▪ Interacción social ▪ Autoestima	▪ Aprendizaje para la vida	Proceso de enseñanza y aprendizaje	**Lúdica**
	▪ Uso de recursos digitales	▪ Métodos innovadores con TIC	Incorporación de las TIC	
	▪ Aprendizaje basado en juegos (ABJ) ▪ Aprendizaje basado en problemas (ABP)	▪ Aprendizaje colaborativo ▪ Aprendizaje invertido (*flipped learning*)	Estrategias innovadoras	
Valores del hogar, interacción social, conocimientos previos, juegos, estrategias de memoria, estudiante independiente, individuo social, estudiante estable, motivación, creatividad, desarrollo	▪ Aprendizaje por proyectos ▪ Mapas conceptuales	▪ Tareas auténticas	Estrategias didácticas	**Aprendizaje Significativo**
	▪ Contextualización del contenido ▪ Interacción social ▪ Motivación intrínseca ▪ Atención a necesidades específicas	▪ Equidad en el acceso al aprendizaje ▪ Entorno visual del aprendizaje ▪ Elementos lúdicos para motivar el aprendizaje	Desarrollo cognitivo	

Tabla 1 (cont.)

Categorías iniciales	Subcategorías		Categorías emergentes	Categoría Central
Padres y representantes poco acompañamiento y seguimiento, base de formación deficiente, acceso a internet limitado, desinterés, formación anticuada, conocimientos previos, valores del hogar, interacción social, expresión oral en el hogar, violencia intrafamiliar, proceso enseñanza-aprendizaje **y** rol docente.	▪ Vinculación afectiva con el contenido ▪ Clima emocional del aula ▪ Relación docente-estudiante	▪ Valores del hogar ▪ Expresión oral en el hogar	Aspectos socioemocionales y familiares	**Barreras del aprendizaje**
	▪ Base de formación deficiente ▪ Proceso enseñanza-aprendizaje	▪ Rol docente	Entorno escolar	
	▪ Falta de capacitación docente ▪ Métodos de enseñanza inadecuados ▪ Currículo rígido	▪ Evaluaciones estandarizadas ▪ Acceso limitado a internet	Enseñanza tradicional	

Fuente: Elaboración de la autora

Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la categoría central Lengua Castellana

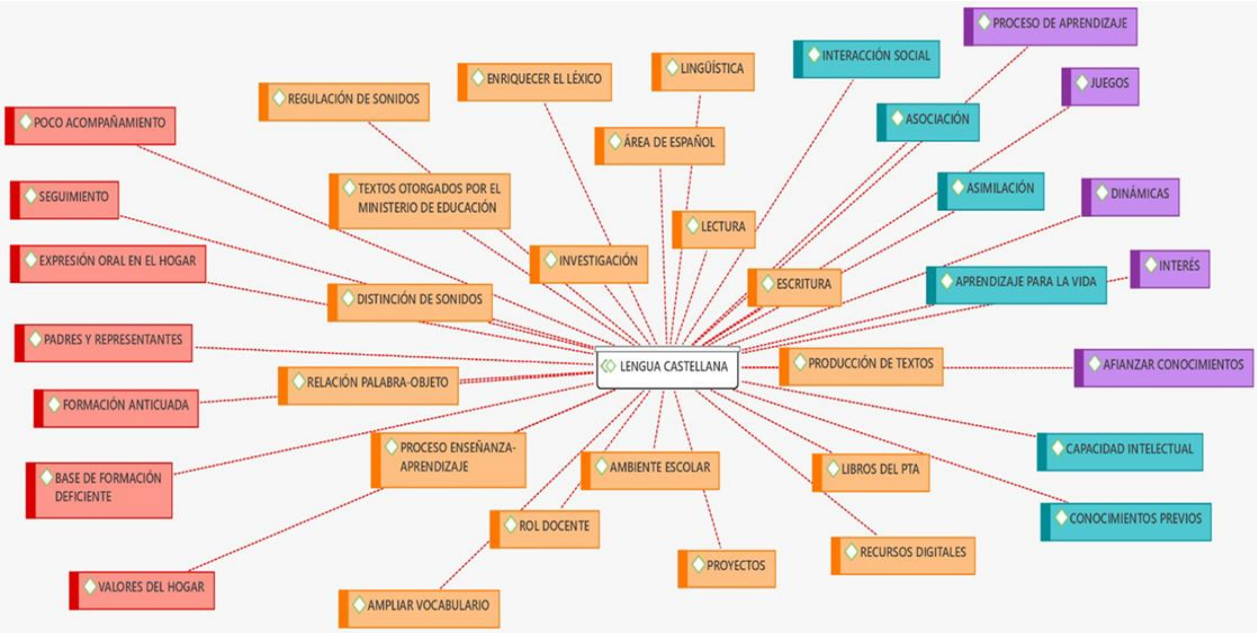
En la figura 2, se presenta la forma cómo se desglosa la información en categorías iniciales y subcategorías (éstas como derivadas de las categorías iniciales) hasta identificar la categoría central *Lengua Castellana.* Se observa la agrupación de elementos clave de enseñanza y aprendizaje en esta área, abarcando competencias como la lectura, escritura y expresión oral. Se parte de las categorías iniciales derivadas de entrevistas o datos observados, las cuales luego se desglosan en subcategorías específicas, proporcionando un análisis más profundo y detallado.

Es así como la categoría central emerge como la síntesis de todas las relaciones y conexiones entre los diferentes factores que afectan la enseñanza y aprendizaje de la Lengua Castellana. En este punto es importante destacar que, tales factores contextuales presentes en la codificación abierta, se enlazaron directamente en el proceso de análisis por lo cual fue necesario entender que el ambiente social, económico, cultural e institucional ejercieron gran influencia en la forma como se interpretaron los datos y qué categorías emergieron durante esta codificación.

Durante la codificación abierta, los factores contextuales desempeñaron un papel central en la aparición de las categorías iniciales. El contexto escolar y familiar, marcado por el limitado acceso a internet y recursos digitales, influyó directamente en la categoría inicial de uso de recursos digitales. A su vez, el bajo nivel socioeconómico y la falta de formación pedagógica adecuada condicionaron la saturación de categorías como formación docente y métodos tradicionales de enseñanza. Estos factores contextuales no solo determinaron la naturaleza de las categorías iniciales, sino que también guiaron la formación de subcategorías que reflejan los desafíos específicos del contexto estudiado.

Figura 2

Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la categoría central Lengua Castellana



Fuente: Elaboración de la autora

Codificación abierta del discurso de los informantes clave, relacionada con la categoría Lengua Castellana

La Figura 3, muestra el análisis cualitativo desde categorías iniciales hasta la central, enfatizando la codificación abierta al inicio. Esta codificación fragmentó datos en conceptos clave, identificando categorías iniciales generales. El análisis posterior exploró relaciones entre estas categorías, generando subcategorías detalladas que clarificaron las iniciales y revelaron conexiones amplias (categorías emergentes). La codificación abierta organizó los datos y facilitó la construcción de la categoría central.

Las respuestas docentes evidenciaron una desalineación con enfoques modernos basados en competencias comunicativas, dimensiones lingüísticas y pedagogías actualizadas. Predominó una enseñanza tradicional con recursos limitados y estrategias poco dinámicas que no estimulan la participación activa ni el desarrollo integral, ni fomentan el aprendizaje significativo o responden a las necesidades lingüísticas actuales del estudiantado. Esto revela una falta de innovación pedagógica y apego a prácticas convencionales que no motivan el aprendizaje profundo. Muestra de ello se ve plasmado en la siguiente participación:

> …después de haber realizado eh una especie de dinámicas con los estudiantes ahí según el tema que se vaya a tratar se les hace a los niños preguntas relacionadas al tema, si tienen conocimiento del tema que se va a trabajar…(D1)
> …yo me ayudó mucho de los libros del PTA que son fundamentales y estratégicos para que los niños desarrollen más su capacidad intelectual. (D2)
> Durante el desarrollo de mis clases, abordo las enseñanzas de la lengua castellana eh a través de diversas estrategias que motivan asimilación de saberes como la relación de palabra-objeto, la regulación de sonidos, producción de textos, relación de palabra-imagen, utilización de recursos digitales… (D3)
> …como docentes en nuestra aula de clase en el quehacer con todos los alumnos tenemos que saber expresarnos…para que ellos también aprendan a expresarse con los demás compañeros dentro del aula de clase… (D5).

Las respuestas de los docentes sobre su enseñanza de lengua castellana en segundo grado revelan un enfoque limitado. Aunque algunos usan dinámicas simples (D1) o libros PTA (D2), las estrategias carecen de profundización en competencias comunicativas. Predominan metodologías tradicionales sin enfoques innovadores. Estrategias como palabra-objeto o recursos digitales (D3) se implementan vagamente, sin procesos pedagógicos sistemáticos. En general, se observa un déficit en enfoques comunicativos para el desarrollo integral de habilidades lingüísticas.

Al preguntar sobre las estrategias de enseñanza más usadas para lengua castellana en segundo grado, las respuestas de los docentes revelan diversidad. Aunque algunas estrategias parecen modernas (distinguir sonidos, juegos, dramatización, aprendizaje por proyectos), se observa inconsistencia al compararlas con respuestas anteriores. Como se lee a continuación:

> … que los niños aprendan a distinguir los sonidos para luego de ahí comenzar hacer actividades … a formar palabras por medio de los juegos, de fichas …, de tarjetas que ellos construyan la palabra … formando ellos sus palabras y las oraciones por medio de las palabras del dibujo que ellos estén formando con …los diferentes sonidos que ya tengan conocimiento de esos sonidos por medio del dibujo forman las palabras y oraciones, si es preciso le forman oraciones. D2.
> …Bueno, yo de acuerdo a mi experiencia, me gusta mucho que los estudiantes sean autónomos, que sean participativos y que a través del dramatizado y la lúdica podamos desempeñar muchos papeles para que ellos puedan aprender de la vida diaria. D3.
> … en la lengua castellana es la basada en proyectos, ésta promueve en la capacidad investigativa de los niños, en el desarrollo de las competencias, el trabajo en equipo, … estrategias podría ser apoyarse en los textos que nos brinda en ministerio de educación, … recursos interactivos, estrategias que permiten ampliar el vocabulario para que puedan enriquecer su léxico … poner en práctica todo lo aprendido en su vida diaria. D4.

Las manifestaciones que promueven autonomía, trabajo en equipo y recursos interactivos sugieren intención de estimular la participación y el desarrollo lingüístico. Sin embargo, la práctica

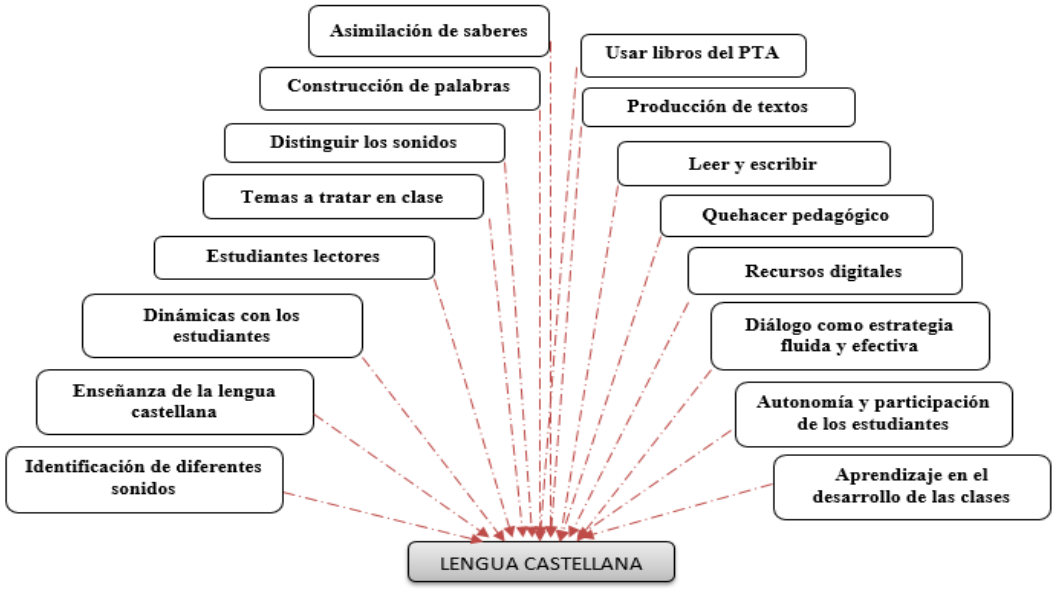
cotidiana revela que estas estrategias no son tan efectivas ni sistemáticas como se manifiesta, debido a la poca profundidad en estrategias comunicativas, el uso limitado de recursos innovadores y la dependencia de enfoques tradicionales. Aunque los docentes reconocen la importancia de estrategias variadas, su práctica diaria, influenciada por la tradición educativa, limita el aprendizaje de la lengua castellana. Esta situación sin duda, plantea la necesidad de un acompañamiento profesional y de formación continua que apoye a los docentes en la implementación efectiva de estas estrategias en su práctica cotidiana. Páez (1985) señaló sobre la definición de la enseñanza del idioma español, lo siguiente:

> El amplio conjunto de actividades escolares diseñadas con el propósito de lograr que individuos en situaciones de aprendizaje -específicamente niños y adolescentes- adquieran, a través de la lengua materna, información apropiada sobre el lenguaje, de manera que puedan hacer un adecuado y efectivo uso oral y escrito del mismo con fines comunicacionales. (p. 13)

En torno a la Lengua Castellana, se identifican categorías iniciales que forman parte del proceso de enseñanza y aprendizaje. Entre ellas, se destacan aspectos como la asimilación de saberes, la enseñanza de la lengua castellana, y las dinámicas con los estudiantes. Estas categorías iniciales abarcan los procesos básicos relacionados con el desarrollo de competencias lingüísticas.

Figura 3

Codificación abierta de las entrevistas, identificando categorías iniciales conducentes a la Categoría Central Lengua Castellana



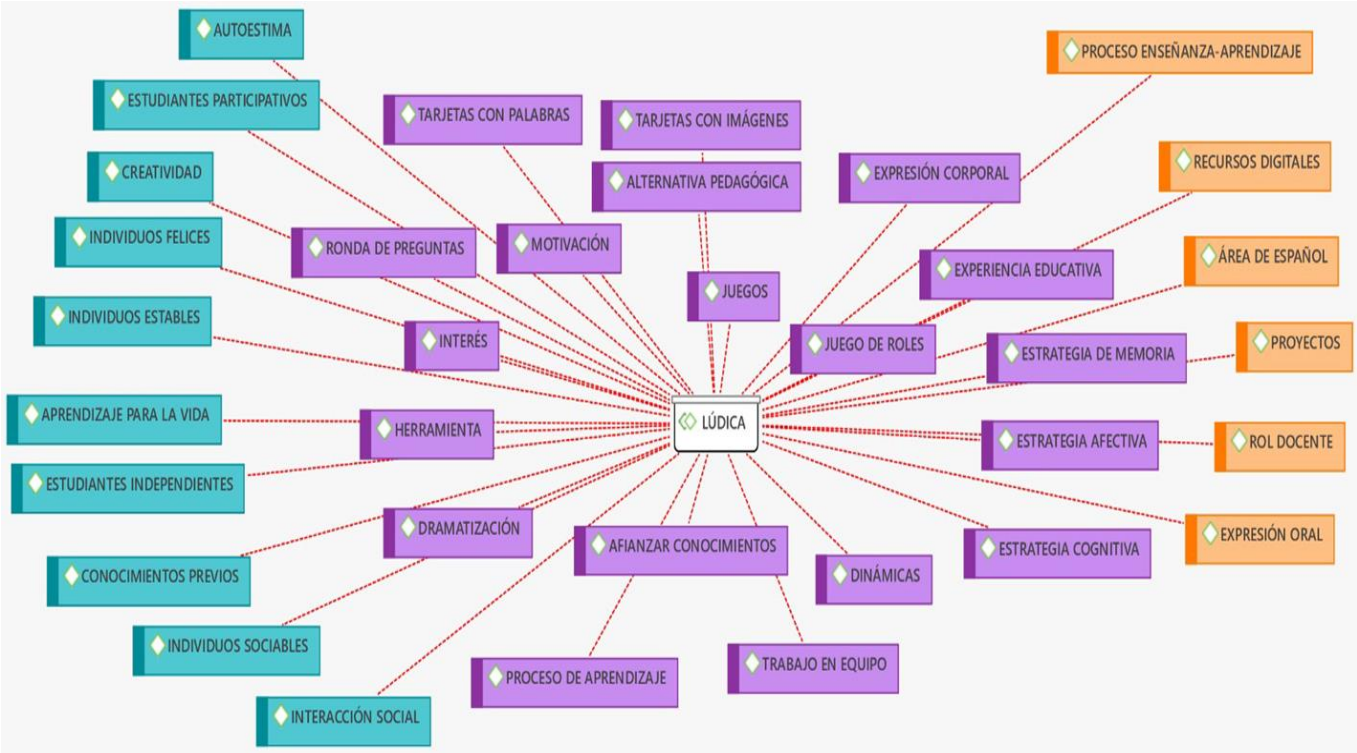
Fuente: Elaboración de la autora

Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la categoría central La lúdica

La figura 4, se enfoca en la lúdica de donde se despliegan varias ramas que se conectan a diferentes conceptos agrupados y coloreados de manera diferenciada sugiriendo categorías iniciales relacionadas con el uso de la lúdica en el contexto educativo para promover el aprendizaje significativo de la lengua castellana. Las categorías iniciales resaltan la relación de la lúdica con aspectos emocionales y sociales en estudiantes y docentes. Otras categorías la ven como herramienta pedagógica: tarjetas, preguntas, dramatización, juegos, roles y trabajo en equipo. La lúdica es importante para el desarrollo emocional y social, fomentando un ambiente de aprendizaje que promueve estos aspectos. Esto la convierte en una herramienta pedagógica motivadora, afectiva y cognitiva, transformando la enseñanza del castellano.

Figura 4

Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la categoría central: La lúdica



Nota. Tomado Programa para el análisis cualitativo Atlas Ti8

Codificación abierta del discurso de los informantes clave, relacionada con la categoría Lúdica

La figura 5, es el resultado del proceso de la codificación abierta, propio del enfoque de la teoría fundamentada. Este método se centró en identificar conceptos y categorías iniciales que surgieron del análisis de datos recolectados, y que finalmente confluyeron la dirección hacia una categoría central que explica o engloba el fenómeno estudiado. En este caso, la categoría central es Lúdica en el contexto pedagógico.

El análisis inicial de la codificación abierta reveló una fuerte relación entre enseñanza, TIC, estrategias innovadoras y la categoría central "Lúdica". Los participantes resaltaron la lúdica como herramienta clave para motivar y mejorar la participación estudiantil. El aprendizaje lúdico, facilitado por juegos y dinámicas, se percibe como una estrategia innovadora para mantener el interés en el contenido académico. Se presenta la información obtenida.

> …la lúdica es considerada como una estrategia para que los niños eh en la clase se encuentren motivados, estén motivados para que puedan aprender sobre algún tema por medio del juego…(D1)
> …que los niños a través de la lúdica vayan a su proceso de aprendizaje porque se les facilita su integridad, se les facilita su experiencia educativa. (D2)
> …como maestros comprometidos en mejorar la calidad educativa de nuestros estudiantes, a través de dinámicas, de la participación activa de los estudiantes… (D3)
> …así ese proceso de enseñanza-aprendizaje surte más efecto y los niños se sienten más contentos dentro del aula de clase. (D5).

Los docentes perciben la lúdica como una estrategia motivacional clave. D1 la usa para motivar y facilitar el aprendizaje mediante el juego, cumpliendo funciones didácticas y emocionales al aumentar el interés y la participación. D2 resalta su importancia en la formación integral, facilitando el aprendizaje, el desarrollo emocional y la interacción. D3 la vincula a la calidad educativa, viéndola como un "arte de enseñar" centrado en el estudiante y su participación activa. C1 destaca su rol en la gestión emocional, especialmente en contextos difíciles, fomentando el bienestar y mejorando el aprendizaje. En resumen, la lúdica es vista como fundamental para motivar, facilitar el aprendizaje, mejorar la calidad educativa y brindar soporte emocional. Diferentes autores sustentan esta postura, tal como lo hace Posada (2014) cuando aseguró que:

> La didáctica se presenta, así como la actuación pedagógica en una perspectiva práctica, por lo cual es deseable disponer de una diversidad de propuestas didácticas, modelos, estrategias, técnicas, las cuales son necesarias para establecer alternativas de acción y ejecutarlas, allí es donde la lúdica puede realizar aportes, a partir de los cuales se asimilen valores, así como el logro de las competencias y técnicas. (p. 32).

En una sociedad plural y diversa, la reflexión didáctica contemporánea exige posibilidades de hacer del aprendizaje algo grato y alegre que genere en los estudiantes el deseo de tener una

actitud integradora y de trabajo en equipo que se diferencie de clases tediosas y aburridoras, entonces la lúdica es un elemento transformador y motivador del conocimiento.

Figura 5

Codificación abierta de las entrevistas, identificando categorías iniciales conducentes a la Categoría Central: Lúdica

Fuente: Elaboración de la autora

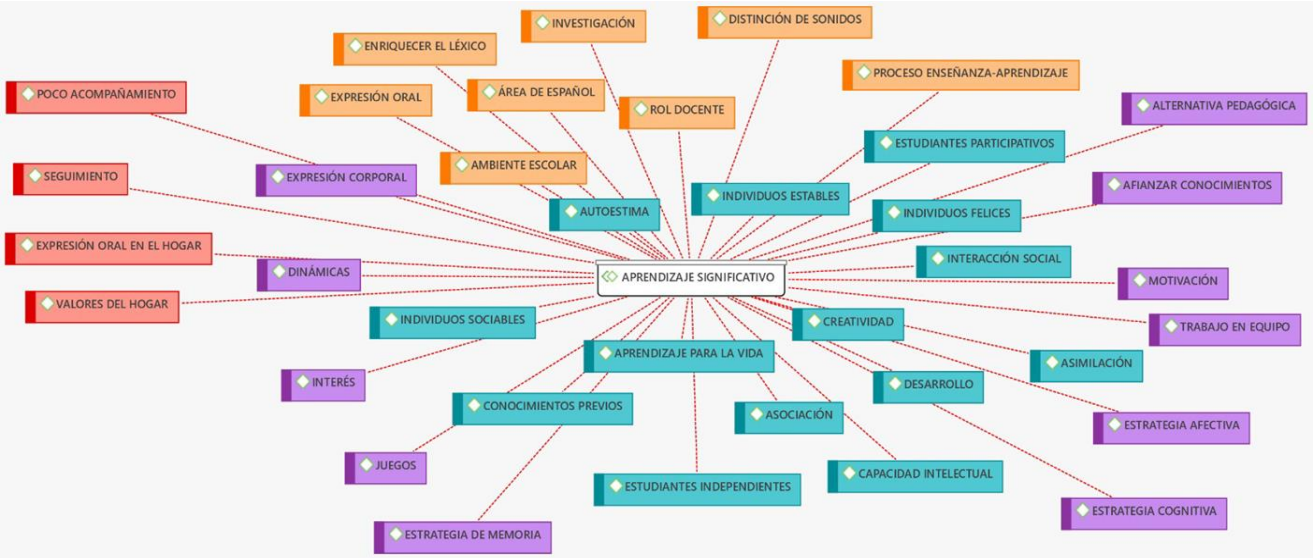
Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la categoría central Aprendizaje significativo

En la figura 6, se destaca el análisis preliminar de la codificación abierta bajo una estructura en donde se observa la categoría central Aprendizaje Significativo como eje principal con el cual se relacionan una serie de conceptos, temas, palabras que reiteradamente se visualizan en la figura con un significado específico para la presente investigación.

Varios factores influyen en el aprendizaje significativo: autoestima, clave para la motivación y participación; ambiente escolar positivo que promueve la seguridad y expresión; valores del hogar, que influyen a través del apoyo familiar; interacción social, fomentando el trabajo en equipo y la construcción conjunta del conocimiento; y conocimientos previos, que facilitan un aprendizaje profundo. También, la codificación identificó al estudiante independiente (autogestor), social (colaborador) y estable (consistente). Además, los docentes destacaron motivación, creatividad y desarrollo como elementos clave para un aprendizaje significativo y dinámico.

Figura 6

Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la categoría central Aprendizaje significativo



Nota. Tomado Programa para el análisis cualitativo Atlas Ti8

En la figura 7, el análisis inicial (codificación abierta) de las narrativas reveló que el Aprendizaje Significativo se relaciona con: Motivación (D1): la lúdica motiva e interesa a los niños. Interacción social (D2): la lúdica promueve niños felices y sociables. Talentos y habilidades (D3): la lúdica descubre talentos. Desarrollo cognitivo y afectivo (D4): la lúdica refuerza el aprendizaje emocional y cognitivo.

De igual manera, los docentes resaltan la relación entre categorías iniciales y aprendizaje significativo. La lúdica, según D1, conecta saberes previos y nuevos, facilitando la construcción de aprendizajes. La motivación y la interacción social fomentan un entorno seguro y participativo, clave para el aprendizaje significativo. Descubrir talentos individualiza la educación. Ausubel (2002) señaló que existen recursos pedagógicos para lograr este engranaje en el estudiante:

> Un organizador previo es un recurso pedagógico que ayuda a implementar estos principios salvando la distancia entre lo que ya sabe el estudiante y lo que necesita saber para que aprenda nuevo material de una manera activa y eficaz. (…) desempeñando un papel mediador, es decir, teniendo una mayor capacidad de relación y una mayor pertinencia con el contenido particular de la tarea de aprendizaje específica, por un lado, pudiéndose además relacionar con el contenido más general de las ideas potenciales. (pp. 40-41)

Ausubel, enfatiza que el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante puede relacionar nuevos conocimientos con los conocimientos previos que ya posee. El proceso no es simplemente memorizar información nueva, sino integrarla de manera coherente en su estructura cognitiva. Esto es lo que distingue el aprendizaje significativo del aprendizaje mecánico o de memoria, donde la información se retiene sin que haya una verdadera comprensión o conexión con experiencias anteriores.

Figura 7

Codificación abierta de las entrevistas, identificando categorías iniciales conducentes a la Categoría Central Aprendizaje Significativo

Fuente: Elaboración de la autora

Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la Categoría central Barreras del Aprendizaje

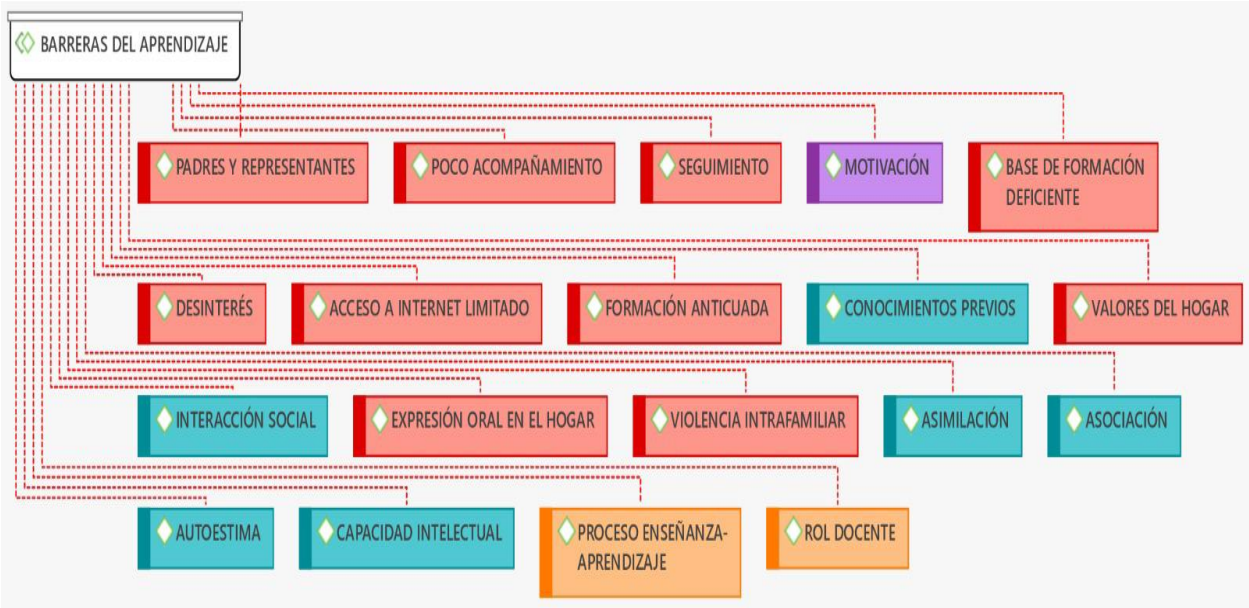
La figura 8, muestra una estructura donde las barreras del aprendizaje están influenciadas por factores relacionados con los padres, el entorno social, y el contexto educativo. Estas barreras afectan el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, siendo la interacción entre diferentes categorías iniciales identificadas en la figura. Donde agrupan factores que influyen en la experiencia educativa y los resultados de los estudiantes identificados por códigos traducidos en colores.

Estos factores pueden abordarse de manera integral para superar las barreras y mejorar el proceso de aprendizaje. Así color rojo se vincula a factores críticos o limitaciones importantes que afectan directamente al entorno familiar y social del estudiante; el color verde resalta elementos relacionados con las habilidades personales y emocionales y el color naranja está relacionado con aspectos pedagógicos más estructurales. La categorización y distribución de colores en la figura,

permitió visualizar los diferentes factores que influyen en el proceso de aprendizaje, ayudando a identificar posibles áreas de intervención.

Figura 8

Codificación abierta para identificar las categorías iniciales que conducen a la Categoría central Barreras del Aprendizaje



Nota. Tomado Programa para el análisis cualitativo

Codificación abierta de las entrevistas, identificando categorías iniciales conducentes a la Categoría Central Barreras del aprendizaje

La codificación abierta reveló la categoría central "Barreras del aprendizaje". Los docentes (D3, D4, D5, C6) destacaron la falta de apoyo familiar como un obstáculo clave en la enseñanza de lengua castellana en 2° grado, afectando tanto el aprendizaje como las estrategias pedagógicas lúdicas.

> D3 observó que la falta de refuerzo en casa obliga a repetir contenidos y dificulta el aprendizaje.
> D4 señaló el desinterés de los estudiantes debido a la falta de bases previas y abogó por más lectura, dramatización y participación parental.
> D5 identificó la interferencia de métodos de enseñanza obsoletos por parte de los padres y la falta de acceso a internet como barreras, limitando el refuerzo y el desarrollo de inteligencias múltiples, requiriendo ajustes en las estrategias lúdicas.

D6 enfatizó que el buen lenguaje y comportamiento en casa influyen positivamente en la comunicación y el aprendizaje en la escuela, y que el apoyo familiar es crucial para el éxito de las estrategias pedagógicas, especialmente en la mejora del diálogo y la interacción social. Es así como lo sustentan Martínez, Torres y Ríos (2020) al señalar que:

> …los alumnos que se desarrollan en un clima familiar favorable tienden a lograr más fácilmente éxito escolar, ya que tienen ventajas, por ejemplo, que se les ayude en la realización de las tareas escolares, se está al pendiente de su comportamiento y se les orienta en sus acciones. Lo contrario sucede en un ambiente desfavorable, debido a que impide a los alumnos sentirse seguros, tranquilos, y les retiene la concentración. (p. 4)

Estos autores confirman que los padres no solo proporcionan cuidados básicos, sino que también actúan como modelos a seguir, por ello los niños observan e imitan actitudes, comportamientos y valores de sus padres, lo que impacta directamente en su desarrollo emocional, social y cognitivo. Este proceso de modelamiento, los padres ayudan a sus hijos a internalizar normas sociales, a mejorar sus emociones y a desarrollar habilidades de interacción.

Por otra parte, los padres tienen un papel importante en el proceso de socialización porque les enseñan a sus hijos a comunicarse, a respetar reglas, resolver conflictos y entender las dinámicas sociales. Cada familia es única, y las formas en que los padres educan a sus hijos pueden variar significativamente. Esta variabilidad en los estilos educativos está influenciada por factores como la cultura, la educación de los propios padres, sus experiencias previas y sus valores. Por lo tanto, la manera en que los niños son tratados y educados en un hogar puede ser muy diferente de lo que sucede en otro, lo cual incide en su comportamiento y rendimiento escolar.

Codificación abierta de las entrevistas, identificando categorías iniciales conducentes a la Categoría Central Barreras del aprendizaje

En la figura 12, muestra la narrativa resultante de la codificación abierta, centrada en las "Barreras del aprendizaje", revela la perspectiva de los docentes sobre los obstáculos en la enseñanza de lengua castellana en segundo grado, y su impacto en las estrategias pedagógicas (incluyendo la lúdica).

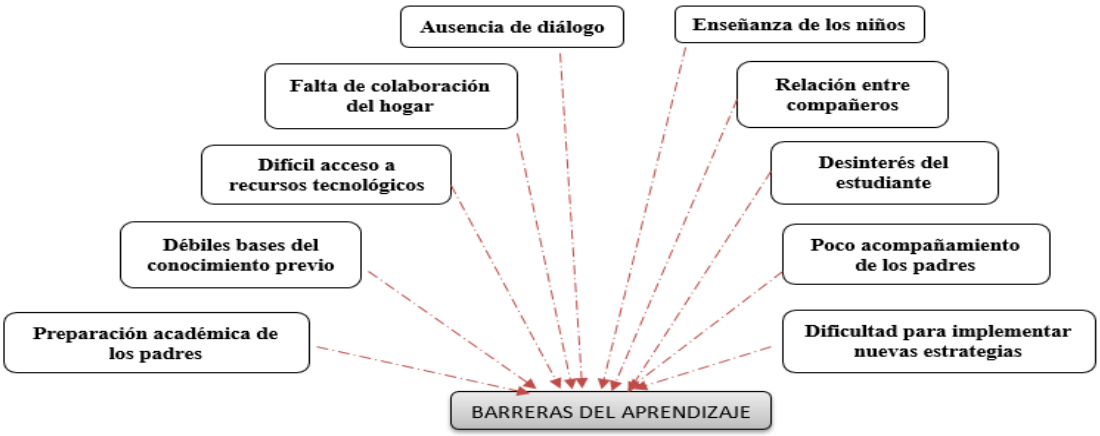
D1 destaca la falta de apoyo parental, que impide la consolidación del aprendizaje y obliga a la repetición de contenidos, afectando el progreso estudiantil.
D2 señala el desinterés estudiantil (ligado a carencias previas) y la inactividad parental, requiriendo más enfoque en lectura, dramatización y participación de los padres.
D3 identifica la interferencia parental (métodos de enseñanza obsoletos) y la falta de acceso a internet como barreras, limitando el refuerzo y el desarrollo de inteligencias múltiples, exigiendo ajustes en las estrategias lúdicas.
D5 enfatiza el rol parental: lenguaje y modales positivos en casa mejoran el comportamiento y la comunicación en la escuela, potenciando las estrategias pedagógicas y la interacción social.

Esto se alinea, con González (2003) al manifestar que la falta de apoyo parental (evidenciada por el bajo nivel socioeducativo, la poca implicación, el mal ambiente o control familiar, y las expectativas negativas) y el bajo rendimiento académico, al asociarla con condiciones y hábitos que dificultan el estudio, la dedicación y la comprensión, elementos cruciales para la consolidación del aprendizaje. La afirmación de la autora, en cuanto a la falta de apoyo parental tiene relación con bajo nivel socioeducativo, escasa implicación, ambiente familiar adverso y expectativas negativas y de hecho influye en el bajo rendimiento académico que se asocian a condiciones y hábitos que dificultan el estudio, la dedicación y la comprensión, cruciales para el aprendizaje, en este caso, es una barrera en la enseñanza de lengua castellana en segundo grado.

Figura 12

Codificación abierta de las entrevistas, identificando categorías iniciales conducentes a la Categoría Central Barreras del aprendizaje

Fuente: Elaboración de la autora



Fuente: Elaboración de la autora

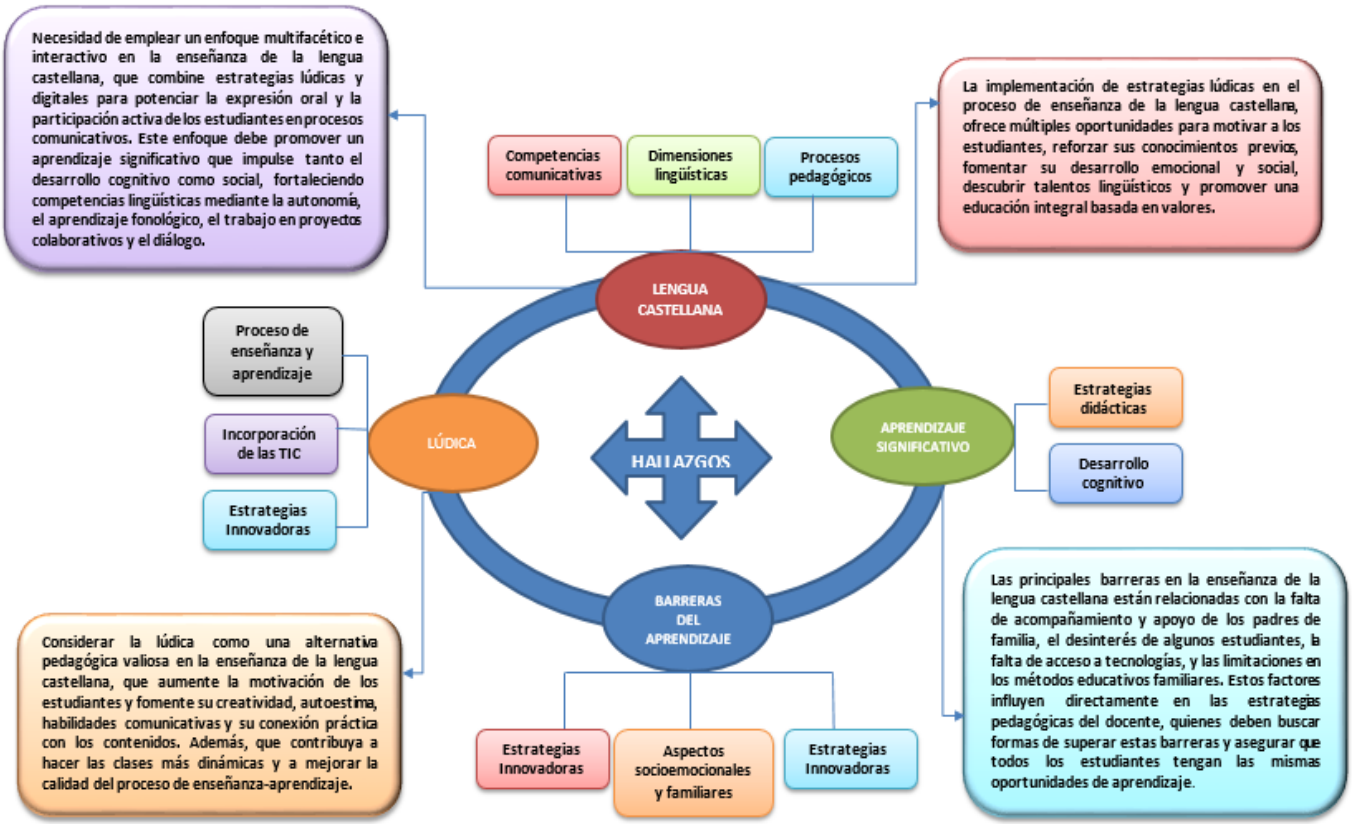
En la figura 13, se presentan el resumen de los hallazgos derivados del trabajo analítico desarrollado, basado el enfoque de la Teoría Fundamenta de Strauss y Corbin (2002). En el cual, se interpretó directamente de la narrativa de los sujetos de la investigación ya que esto permitieron un acercamiento hacia la comprensión de la realidad vivida en oposición a las teorías ya existentes sobre el objeto de estudio en torno a promover el aprendizaje significativo de la lengua castellana a través de estrategias lúdicas en el grado segundo de la educación básica primaria.

Los resultados obtenidos reflejan tanto las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes como los factores que influyen en el proceso de aprendizaje, tales como la lúdica, las barreras del aprendizaje, y las oportunidades para el aprendizaje significativo. Estos hallazgos proporcionan una visión integral de las prácticas educativas en el aula y permiten identificar áreas

de mejora y fortalezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo una base sólida para proponer recomendaciones que puedan enriquecer la educación en este contexto.

Figura 13

Hallazgos de la investigación



Fuente: Elaboración de la autora

Reflexiones

Los hallazgos determinaron que la lúdica es esencial en el aprendizaje significativo desde la comprensión lectora porque activa la motivación, facilita la inmersión, promueve la interacción activa, desarrolla habilidades de comprensión de forma natural, fomenta el aprendizaje social y crea experiencias memorables y significativas. Al convertir la lectura en un juego, se abren las puertas a un aprendizaje más profundo, duradero y placentero para los estudiantes de los primeros años de Educación Básica Primaria y en cualquier contexto educativo. La lúdica, esencial en la educación contemporánea, fomenta el desarrollo holístico: cognitivo, emocional, social y físico. Facilita la exploración, experimentación, expresión e interacción creativa en la lectura y escritura,

motivando y captando el interés estudiantil, promoviendo una actitud positiva hacia las actividades. La lúdica conecta el contenido con experiencias concretas, desarrollando habilidades comunicativas, trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad y pensamiento crítico.

Educadores reconocen beneficios emocionales y sociales de la lúdica (felicidad, sociabilidad) pero la usan poco pedagógicamente. Aunque ven su potencial motivador y para activar conocimientos previos, la aplican escasamente. La poca participación de padres dificulta aprendizaje, obligando a repetir contenidos, frenando avance. Falta de interés en algunos alumnos, posiblemente por falta de comprensión o motivación, también es una barrera.

Es importante señalar, que el aprendizaje significativo de la lengua castellana en la educación primaria exige una comprensión más profunda de la enseñanza. Esto implica la adopción de estrategias pedagógicas innovadoras en las cuales la lúdica, por su relevancia en el desarrollo integral de los estudiantes, contribuye de manera exitosa en el proceso de lectura, comprensión, interpretación y pronunciación.

Referencias

Aponte, A. (2012). *El Juego como medio para el desarrollo de la lectura en los niños y niñas de educación primaria* [Proyecto del Trabajo de Maestría Universidad Pedagógica Experimental "Libertador "Instituto Pedagógico "Alberto Escobar Lara"] Maracay – Venezuela

Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Paidós.

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A. ISBN: 84-339-6236-1.

Constitución Política de Colombia. (1991) Gaceta Constitucional. https://www.secretariasenado.gov.co/

Corbin, J., y Strauss, A. (1997). *Grounded theory in practice.* Sage Publications.

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro;* Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (Compendio) https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590

Fernández, M. (2024*) Estrategia lúdica pedagógica para la lectoescritura en idioma español en los estudiantes de primero de la Institución Educativa Agropecuaria las Aves de la Comunidad Nasa Yuwe.* (Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia) https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/a14322dc-5ffd-4515-9eaa-a664d93964d0/content

Gurdián, A. (2007). El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-educativa. Colección ISER. Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica.

Hernández, R., y Silva, F. (2020) Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. *Revista Cultura, educación y sociedad*. Vol. 11 N° 2. https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2865

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. 6ta. Edición. Mcgraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V. México.

Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio

Martínez, G., Torres, M. y Ríos, V. (2020). El contexto familiar y su vinculación con el rendimiento académico. *Revista de investigación educativa de la Rediech*. Volumen 1, e657. DOI: http://dx.doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.657

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2018). Informe sobre el rendimiento académico en Colombia. Bogotá: MEN.

González, C. (2003). f*actores determinantes del bajo rendimiento académico en educación secundaria*. [Tesis Doctoral Universidad Complutense de Madrid] España. https://www.academia.edu/4603351/factores_determinantes_del_bajo_rendimiento_escolar_gloria

Navas, L. (2025). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en el contexto de la Educación Primaria Bolivariana. *Actividad Física Y Ciencias / Physical Activity* and Science, 17(1), 130–153. https://doi.org/10.56219/afc.v17i1.3351

Novak, J. (1997) Aprendiendo a aprender. Ediciones Martínez Roca, S. A.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2023). *Resultados PISA 2022 (Volumen I): El estado del aprendizaje y la equidad en la educación* , PISA, Publicaciones de la OCDE, París, https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2022). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista UNIB.E*. Volumen 23, https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124#:~:text=Seg%C3%BAn%20Abreu%20et%20al.,%2C%20competencias%2C%20destrezas%20y%20valores.

Páez, I. (1985). La Enseñanza de la Lengua Materna: Hacia un Programa Comunicacional Integral. Caracas: Instituto Pedagógico de Caracas (IPC) Venezuela.

Posada, R. (2014), La lúdica como estrategia didáctica. (Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia) https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1

Pérez, M., & Roa, C. (2010*). Herramienta para la vida: hablar, leer y escribir para comprender el mundo.* Referentes para la Didáctica del Lenguaje en el Primer Ciclo. Bogotá: Secretaría de Educación Distrital.

Strauss, A., y Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. McGraw-Hill.

Vivar, C., Arantzamendi, M., López, O., y Gordo, C. (2010). La Teoría Fundamentada como Metodología de Investigación Cualitativa en Enfermería. *Revista Index Enferm*ería vol.*19* no.4 Granada. oct./dic. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962010000300011#:~:text=Los%20memos%20te%C3%B3ricos%20cumplen%20un,construcci%C3%B3n%20y%20generaci%C3%B3n%20de%20teor%C3%ADa.

Yturralde, E. (2009). La lúdica y el aprendizaje. D.F. México: Zenit.

La autora

Lic. MSc. Josefina María, Martínez Villazón

Licenciada en Educación Infantil y Preescolar, egresada de la Universidad del Tolima, Especialista en Docencia Universitaria, Corporación Universitaria del Caribe. Magister en Educación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL). Doctorando en Educación (UPEL). Docente de Básica Primaria en la Institución Educativa Técnica Agro Ambiental "José Pérez del Hatico" Fonseca, La Guajira, Colombia.