

Letras en movimiento:

fortalecimiento de habilidades de lectoescritura a través del juego y las tic, en la primera infancia



Dayan Camila Buitrago Samudio
Mg. Educación y líder semillero de investigación TEC-COMP UNIMINUTO
(dayan.buitrago@uniminuto.edu)

Karol Dayana Castillo Páez
Estudiante VIII sem.
Licenciatura en Educación Infantil UNIMINUTO
(karol.castillo-p@uniminuto.edu.co)

Julieth Katherine Pinzón Peña
Estudiante VIII sem.
Licenciatura en Educación Infantil UNIMINUTO
(julieth.pinzon@uniminuto.edu.co)

Resumen:

El ser humano, por su naturaleza social, necesita comunicarse para convivir, aprender y desarrollarse. En este proceso, el lenguaje cumple un papel central; por ello, enseñar a leer y escribir desde los primeros años escolares es fundamental para el desarrollo integral de los niños. La adquisición de estas habilidades no solo sienta las bases para su futuro académico, sino que también promueve su crecimiento cognitivo, social y emocional. Este proyecto surge a partir de la observación de ciertas dificultades en el

aprendizaje de la lectoescritura, como problemas en la grafomotricidad, la direccionalidad o la conexión entre fonemas (sonidos) y grafías (letras).

Frente a esta problemática, se propone implementar una estrategia que combine el juego —actividad natural en la infancia— con el uso de tecnologías digitales a través de la gamificación, buscando hacer del aprendizaje una experiencia más atractiva, dinámica y significativa que motive a los niños y potencie sus habilidades.

Palabras clave: lectoescritura, educación infantil, aprendizaje basado en el juego, TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), gamificación.

Abstract

Human beings, by their social nature, need to communicate in order to live together, learn, and develop. Language plays a fundamental role in this process; therefore, teaching reading and writing from the early school years is essential for the comprehensive development of children. Acquiring these skills not only lays the foundation for their academic future but also promotes their cognitive, social, and emotional growth.

This project emerged from observing difficulties in learning to read and write, such as issues with graphomotor skills, directionality, or the lack of connection between phonemes (sounds) and graphemes (letters). In response, this proposal aims to implement a strategy that combines play, a natural activity in childhood, with the use of digital technologies through gamification, to make learning a more engaging, dynamic, and meaningful experience that motivates children and enhances their literacy skills.

Keywords: literacy, early childhood education, play-based learning, ICT (information and communication technology), gamification.

Introducción

Considerando que el ser humano es un ser social por naturaleza y que para relacionarse con otros necesita un sistema de comunicación, en el cual emplea el lenguaje, entendido este según De Saussure (1945) como un sistema de signos <<visuales, auditivos, escritos>> que al combinarse forman mensajes; resulta necesario desde la práctica docente, desarrollar estrategias que fortalezcan este proceso. Es aquí donde se presenta la lectoescritura que, según Montealegre (2006) se entiende como la conexión entre las habilidades del lenguaje, la lectura y la escritura, las cuales se relacionan y dependen de forma inevitable entre sí. Tal como lo señala el Ministerio Nacional de Colombia (2016), la lectura y la escritura son competencias fundamentales que les permite a los estudiantes relacionarse con una gran variedad de textos y contextos, lo que les facilita su proceso de aprendizaje. Así mismo Bravo Mendoza & et. Al (2025) recalca que la lectoescritura no solo facilita la comprensión de textos y la expresión escrita, sino que también promueve el desarrollo cognitivo, la memoria, el razonamiento lógico y la concentración.

De modo que la adquisición de la lectoescritura en el periodo de la primera infancia constituye un pilar fundamental para el desarrollo educativo y por supuesto personal de los individuos. Sin embargo, en la actualidad, en muchos contextos educativos, persisten métodos de enseñanza tradicionales que resultan ineficientes. Por ello la problemática central radica en abarcar las dificultades que presentan los niños para desarrollar adecuadamente las habilidades de lectura y escritura, implementando el juego y las TIC; como herramientas didácticas que permitan una introducción a la lectura y escritura más lúdica, significativa y motivadora. Surgiendo así el interrogante ¿Cómo fortalecer las habilidades de lectoescritura a través del juego y las TIC en el grado segundo de la

institución Liceo Alberto Merani? En el marco del proyecto Letras en movimiento se plantea entonces: 1. Analizar las dificultades en lectoescritura de la población de estudio 2. Diseñar una cartilla digital que cuente con herramientas tecnológicas para apoyo educativo a nivel lectoescritor en la primera infancia. 3. Implementar la cartilla digital como proceso complementario a la lectoescritura.

Desarrollo

Adquirir habilidades lectoescritoras en los primeros grados escolares es esencial para el desarrollo integral de los niños, pues sienta las bases de su aprendizaje y fomenta su crecimiento cognitivo, social y emocional. Palacios (2021) sostiene que la primera infancia constituye la etapa evolutiva más importante del ser humano, ya que las experiencias vividas en estos años son determinantes para el desarrollo posterior. En la misma línea, Montealegre (2006) afirma que el lenguaje debe adquirirse durante los primeros años de vida, dado que permite a los niños comunicarse eficazmente y acceder al conocimiento a medida que crecen.

La integración de las TIC en los procesos educativos permite personalizar el aprendizaje, incrementar la motivación y promover la participación de los niños. Las TIC comprenden el conjunto de recursos, herramientas, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que posibilitan la recopilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información (Ley 1341, 2009). Por su parte, Winnicott (1982) define el juego como una “experiencia siempre creadora y una forma básica de vida” (p. 75). En este contexto, la articulación entre juego y tecnología busca crear un ambiente de aprendizaje estimulante, que favorezca el desarrollo progresivo de las habilidades lectoescritoras, esenciales para la comunicación y el desempeño académico.



La investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, de carácter aplicado y documental, orientado a mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura en la primera infancia, centrado en el grado segundo, compuesto por 26 estudiantes con edades comprendidas entre los 6 a 8 años de la institución Liceo Alberto Merani. La muestra fue seleccionada por conveniencia, abarcando la totalidad del grupo que presentaba dificultades en el proceso de lectoescritura. La investigación aplicada según Padrón (2006) hace referencia a aquel tipo de estudios científicos orientados a resolver problemas concretos y prácticos de la sociedad. En este caso se busca que mediante la aplicación del juego y las TIC, la introducción a los procesos de lectoescritura sea cómoda y entretenida para los niños, de modo que, no se provoque en ellos un sentimiento de frustración que genere bloqueos en el aprendizaje.

El diseño y procedimiento de la intervención se origina a partir de la observación de dificultades en: grafomotricidad y espacio, un número

significativo de estudiantes presentó un inadecuado manejo del renglón (trazos irregulares, letras flotantes o que no respetan los límites); problemas de direccionalidad (escritura en espejo, inversión de letras como 'b' por 'd') y, en algunos casos, signos de disgrafía (escritura ilegible o muy forzada). También se presentan problemas fonológicos y de codificación, ya que se identificó la confusión de fonemas con sus respectivas grafías (ej. 'c' por 's', 'g' por 'j'). Adicionalmente, varios niños mostraron dificultad para pronunciar sílabas trabadas (ej. /pr/, /fl/, /cr/), lo que se refleja directamente en errores de escritura (omisión o sustitución de consonantes en estas sílabas). Diseño de la cartilla digital: **Enlace**

La cartilla digital cuenta con una extensión de 34 páginas y se organiza en tres secciones: páginas web, aplicaciones y recursos descargables. Cada herramienta presenta su objetivo pedagógico, las competencias que fortalece, una imagen ilustrativa de su interfaz y el enlace correspondiente. Esta estructura permite a docentes y

familias explorar y aplicar los recursos de forma práctica y contextualizada. Estas herramientas pueden contribuir significativamente al fortalecimiento de habilidades de lectoescritura, mediante actividades como: asociación de imágenes con palabras, identificación de letras y sonidos, formación de palabras, comprensión lectora básica, y ejercicios de secuenciación narrativa, así como también nociones básicas de sintaxis. La implementación de estos recursos digitales, enmarcados en la gamificación, generan un entorno de aprendizaje más dinámico, motivador y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

Discusión

La integración del juego y las TIC (evidenciado por la alta aceptación en la encuesta de percepción) bajo la metodología activa de la gamificación, es fundamental para transformar la enseñanza de la lectoescritura. Esta metodología puede no solo mejorar las habilidades, sino también aumentar la motivación de los niños, haciendo que el aprendizaje sea un proceso activo y placentero. Por lo que se hace via-



ble y necesario promover la incorporación formal de recursos TIC en el currículo de la primera infancia.

De manera tal que el diseño de la cartilla digital representa un aporte significativo para la práctica pedagógica en el ámbito de la lectoescritura en la primera infancia, respondiendo a las necesidades reales del aula en la era digital. Su estructura permite a docentes y padres acceder de forma rápida y efectiva a distintos materiales, optimizando tiempos de búsqueda y mejorando la calidad de los procesos educativos al ofrecer propuestas alineadas con objetivos concretos y competencias específicas, además de situar al estudiante en el centro del proceso. En un contexto donde la innovación educativa es indispensable, esta cartilla se presenta como una respuesta concreta, accesible y de alto valor pedagógico.

Por otro lado, la implementación del taller inicial permitió, en primer lugar, evaluar la capacidad de los niños para manipular las unidades sonoras del lenguaje, siendo esta una habilidad esencial para la posterior asociación fonema-grafema. Además, se midió la capacidad del estudiante para procesar información de un texto continuo (lectura) y estructurar respuestas coherentes por escrito (escritura), evaluando así la producción escrita al revisar las respuestas en el cuaderno, observando el manejo del renglón, la direccionalidad y la coherencia de las oraciones. Se evaluó también la capacidad del estudiante para aplicar reglas de la lengua, es decir, cómo el estudiante organiza las palabras para que la oración tenga un sentido lógico y coherente, puesto que un dominio sintáctico es fundamental para la producción de textos complejos en el futuro.

Esta investigación es un llamado a cambiar el “cómo” enseñamos a leer y escribir. Si el mundo es cada vez más digital y el juego es el lenguaje natural de la infancia, ¿cómo podemos asegurar la sostenibilidad de estos modelos innovadores en las aulas para construir un futuro lector y escritor sólido?

Conclusiones

El proyecto “Letras en movimiento”, demuestra que la integración de estrategias lúdicas y tecnológicas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura potencia significativamente la motivación y el aprendizaje en la primera infancia. El uso del juego como herramienta pedagógica, combinado con recursos digitales interactivos, favorece el desarrollo integral de los niños y responde a los retos de la educación en la era digital. De igual forma, se concluye que las TIC, utilizadas de manera intencionada y pedagógicamente fundamentada, son aliadas clave para fortalecer las competencias comunicativas desde los primeros años. La cartilla digital propuesta constituye un instrumento innovador que puede ser replicado en otros contextos educativos, contribuyendo así a una educación más equitativa, significativa y centrada en el estudiante.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Alonso Arijá N, Valladolid Facultad de Educación de Palencia, U. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>

Bravo Mendoza, A., et al. (2025). *La lectoescritura como base del desarrollo cognitivo en la infancia*. Editorial Universitaria.

De Saussure, F. (1945). *Curso de lingüística general*. Editorial Losada.

Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las TIC. Diario Oficial de la República de Colombia.

Ministerio Nacional de Colombia. (2016). *Orientaciones pedagógicas para la enseñanza de la lectura y la escritura en la educación básica*. MEN.

Montealegre, R. (2006). *Desarrollo del lenguaje y lectoescritura en la infancia temprana*. Universidad Pedagógica Nacional.

Padrón, J. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Universidad de Los Andes.

Palacios, M. (2021). *Importancia de la primera infancia en el desarrollo humano*. Revista de Educación y Sociedad, 12(3), 45–58.

Winnicott, D. W. (1982). *Realidad y juego*. Gedisa.