

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL**  
**PLAYFUL ACTIVITIES TO IMPROVE READING AND WRITING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Autores:** <sup>1</sup>Katty Mariuxi Martínez Miranda y <sup>2</sup>María Gabriela Marín Figuera.

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-7584-318X>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0112-5441>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [katty.martinezmiranda5093@upse.edu.ec](mailto:katty.martinezmiranda5093@upse.edu.ec)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [mmarin@upse.edu.ec](mailto:mmarin@upse.edu.ec)

Afiliación: <sup>1\*2\*</sup>Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

Artículo recibido: 28 de mayo de 2025

Artículo revisado: 30 de mayo del 2025

Artículo aprobado: 22 de junio del 2025

<sup>1</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica graduada en la Universidad de Guayaquil, (Ecuador) con 16 años de experiencia laboral. Maestranda de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, (Ecuador).

<sup>2</sup>Licenciatura en Educación mención Filosofía graduada en la Universidad Católica Andrés Bello, (Venezuela) con 30 años de experiencia laboral. Magíster en Educación mención Educación Superior graduada de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela). Doctor en Educación egresada de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela).

### **Resumen**

El objetivo del presente artículo de alto nivel es establecer la relación entre las actividades lúdicas y las competencias lectoescritoras en los estudiantes de educación básica elemental, considerando que en forma combinada con estrategias fomentan un aprendizaje integral como parte de un proceso efectivo y dinámico relacionado con la comprensión de la lectura y la producción escrita. El tipo de investigación es cuantitativa, se aplicaron las estadísticas descriptivas en el pre - test y post - test para comparar resultados de la intervención y establecer la relación causa - efecto entre variables. El diseño cuasiexperimental permitió revisar los resultados y analizar los cambios al aplicar estrategias. La muestra fue 27 discentes de cuarto grado de educación básica elemental. El tipo de muestreo predictivo permitió comparar los resultados de la técnica aplicada. Entre los resultados del post se destaca que los estudiantes, objeto de estudio no lograron los objetivos esperados en actividades de lectoescritura, sus debilidades fueron en la fluidez, interés por la lectura, ortografía, redacción, entre otros. En el post test se observó que hay un alto porcentaje de estudiantes después de aplicar las actividades lúdicas optimizaron el aprendizaje en la lectoescritura. En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas en la lectura y escritura fortalecen la comprensión lectora y desarrollo de habilidades lingüísticas.

**Palabras clave:** Estrategias didácticas, Actividades lúdicas, Lectoescritura, Estudiantes, Enseñanza-aprendizaje.

### **Abstract**

The objective of this high-level article is to establish the relationship between playful activities and literacy competencies in elementary education students, considering that when combined with strategies, they promote comprehensive learning as part of an effective and dynamic process related to reading comprehension and written production. The type of research is quantitative, descriptive statistics were applied in the pre-test and post-test to compare the results of the intervention and establish the cause-effect relationship between variables. The quasi-experimental design allowed for reviewing the results and analyzing the changes when applying strategies. The sample consisted of twenty-seven fourth-grade students from elementary basic education. The type of predictive sampling allowed for the comparison of the results of the applied technique. Among the post-test results, it stands out that the students under study did not achieve the expected objectives in literacy activities; their weaknesses were in fluency, interest in reading, spelling, writing, among others. In the post-test, it was observed that a high percentage of students, after applying playful activities, optimized their learning in reading and writing.

In conclusion, the application of playful strategies in reading and writing strengthens reading comprehension and the development of linguistic skills.

**Keywords:** Didactic strategies, Playful activities, Literacy, Students, Teaching-learning.

### Sumário

O objetivo do presente artigo de alto nível é estabelecer a relação entre as atividades lúdicas e as competências de leitura e escrita nos estudantes de educação básica elementar, considerando que, de forma combinada com estratégias, fomentam uma aprendizagem integral como parte de um processo efetivo e dinâmico relacionado com a compreensão da leitura e a produção escrita. O tipo de pesquisa é quantitativa, foram aplicadas as estatísticas descritivas no pré-teste e pós-teste para comparar os resultados da intervenção e estabelecer a relação causa-efeito entre variáveis. O desenho quase-experimental permitiu revisar os resultados e analisar as mudanças ao aplicar estratégias. A amostra foi de 27 alunos do quarto ano de educação básica elementar. O tipo de amostragem preditiva permitiu comparar os resultados da técnica aplicada. Entre os resultados do pós se destaca que os estudantes, objeto de estudo, não lograram os objetivos esperados em atividades de leitura e escrita, suas fraquezas foram na fluência, interesse pela leitura, ortografia, redação, entre outros. No pós-teste, observou-se que há uma alta porcentagem de estudantes que, após a aplicação das atividades lúdicas, otimizaram o aprendizado em leitura e escrita. Em conclusão, a aplicação de estratégias lúdicas na leitura e escrita fortalece a compreensão leitora e o desenvolvimento de habilidades linguísticas.

**Palavras-chave:** Estratégias didáticas, Atividades lúdicas, Alfabetização, Estudantes, Ensino-aprendizagem.

### Introducción

La lectura para Sánchez (2018) "es un viaje que nos permite explorar mundos desconocidos, comprender diferentes perspectivas y expandir

nuestra imaginación sin movernos de un lugar" (p.45). Es por ello, que desde los primeros años de escolarización se inicia el proceso de enseñanza de esta habilidad, por lo tanto, es fundamental que en esta primera etapa se implementen técnicas, métodos y actividades efectivas para fomentar la comprensión lectora y el hábito de la lectura en los estudiantes, tomando en cuenta que la decodificación del código escrito, estimula la parte cognitiva como la comparación, definición, argumentación y observación (Castillo, 2021). Es por ello, que la lectura se convierte en una catapulta del desarrollo integral de los estudiantes, ya que aporta al desarrollo de las emociones, fomenta el interés por comprender lo que leen, enriquecen el vocabulario, perfeccionan la capacidad de escritura y proporciona una base sólida para el aprendizaje en diversas áreas académicas (Latapi y Castillo, 2022). Mientras que, la escritura permite transmitir los conocimientos, emociones, ideas y experiencias mediante signos y símbolos gráficos que representan al lenguaje, y que son parte del sistema de comunicación humana, por lo tanto, la escritura se concibe como la posibilidad de plasmar aquello que se expresa verbalmente, representando los sonidos de la lengua que es el principio fonético y vinculándose con los referentes concretos del principio ideográfico. (Arteaga y Carrión, 2022). Es importante considerar que el hábito lector permite en los estudiantes aumentar el vocabulario, para mejorar su capacidad de escritura, desarrollar una mentalidad crítica y el pensamiento reflexivo.

En este sentido, la escritura, es parte inherente del proceso de enseñanza aprendizaje que permite entender el significado verbal y requiere del conocimiento de las reglas y normas para escribir en forma correcta, buscando la comprensión de las oraciones

(Llanos, 2022). Al escribir se requiere entender lo que se lee, por ello, es importante utilizar oraciones cortas y precisas, organizadas de manera lógica, con párrafos que tengan una secuencia coherente, respetando las normas gramaticales, ortográficas y el uso adecuado de signos de puntuación para que la escritura sea comprendida al momento de presentar las ideas (Chauca, 2022). En la parte conceptual, la lúdica se refiere a la utilización del juego y el entretenimiento para optimizar el proceso de enseñanza en el contexto educativo, es una forma de aprender con actividades recreativas que fortalecen las habilidades cognitivas, emocionales y sociales, es una forma de divertirse de manera placentera, sirve de motivación, especialmente porque logra una instrucción educativa más atractiva para adquirir los conocimientos de manera significativa, profunda y duradera (Cuasapud y Maiguashca, 2023).

Ahora bien, al ser la lectura y la escritura dos componentes necesarios en el desarrollo del ser humano, su enseñanza y proceso de aprendizaje debe ser integrador y estimulante para favorecer de manera significativa el fenómeno de asimilación y acomodación. Por consiguiente, las actividades lúdicas al ser acciones basadas en el juego se convierten en una alternativa pedagógica y divertida para enseñar la lectoescritura, Según lo expuesto, (Candela y Benavides, 2020) la lectura programada con diversión permite la incorporación de juegos y retos para generar motivación. La creación de un "club de lectura", da paso a fomentar el interés en la lectura, dando la libertad a los estudiantes para que elijan libros y realicen actividades lúdicas relacionadas con la trama, los personajes o el autor. En este mismo por orden de ideas, las actividades lúdicas se convierten en un puente que transforma el aprendizaje de un proceso rígido a una

experiencia novedosa y motivadora. En el ámbito de la lectoescritura, se desarrollan diversas estrategias como, por ejemplo, la lectura motivadora, la cual es una actividad lúdica aplicada para que los estudiantes inicien la lectura de un libro de un género nuevo y/o que haya sido adaptado al cine. Mientras que, la lectura activa y participativa permite utilizar juegos de roles, de tal manera que los estudiantes interpreten personajes, debatan el tema, discutan contenidos y lo pueden fundamentar con actividades de escritura creativa que se inspiren en las representaciones realizadas (Castillo, 2021). En el siglo XXI, utilizar la tecnología en las actividades lúdicas es una posibilidad interesante para alcanzar logros significativos en el ámbito de la educación, ya que al aplicar las herramientas interactivas por medio de juegos relacionados con los libros se combina la innovación con el proceso de aprendizaje de dos sistemas de comunicación necesarios. Las actividades lúdicas a través de la implementación de la tecnología les permite diseñar blogs y practicar la escritura, crear podcasts donde los estudiantes compartan sus opiniones sobre lo leído, además, es una oportunidad para organizar concursos, haciendo videos que reseñen libros, cuentos, elegías, poemas y así fomentar el interés por la lectura y escritura de manera divertida.

Unido a lo anterior, la lectoescritura combinada con actividades lúdicas fomenta un aprendizaje integral, que resulta efectivo, dinámico y positivo que se relaciona directamente con la comprensión de lo que se lee y la producción escrita, al incorporar juegos en el aprendizaje se fomenta el aprendizaje significativo, por esta razón, es importante fomentar el hábito lector a través del juego, de esa manera se produce la conexión de ideas y conceptos que amplían el vocabulario (Cando y Sotomayor, 2023). Es

válido especificar que, a medida que los estudiantes leen, mayor es el conocimiento sobre diferentes temas, porque al leer se obtiene una comprensión más profunda para argumentar (Arteaga y Carrión, 2022). La práctica de la lectura mejora la habilidad de escribir, pero requiere de práctica y esfuerzo por parte del estudiante, debido a que al momento de redactar deben considerar las normas gramaticales y los signos de puntuación, sin dejar de lado la capacidad de escribir de manera sencilla y concisa, que exponga las ideas claras para que al momento de leer se observe coherencia en la lectura (Acosta, 2023).

Fundamentalmente, la lectoescritura favorece a la comprensión de aquello que se lee y escribe, es la evolución de los saberes que se construyeron a partir de la interacción de la lectura y escritura, sumando que el ambiente escolar debe caracterizarse por el dinamismo que se logra implementando estrategias lúdicas para motivar al discente a optimizar el aprendizaje (Llanos, 2022). Desde este punto de vista, la importancia de enseñar las habilidades de lectura y escritura radica en la necesidad de que los estudiantes aprendan a comprender lo que leen y escriben, de tal manera que expresen sus ideas con claridad, fomentando el desarrollo del pensamiento crítico, creatividad y capacidad de análisis de los diversos contenidos (Borrero, 2021). En forma particular, la lectura mejora la memoria, aumenta la creatividad, en diversas ocasiones establece patrones de comportamiento positivos, mejorando el dialogo entre pares, mientras que la escritura establecer formas de comunicación con palabras gráficas (Llanos, 2022). Se debe enfatizar que, la lectoescritura es una habilidad que forma parte del desarrollo académico, debido a que al dominar la lectura y la escritura se accede a una comprensión de los contenidos, se fortalece la comunicación de manera

efectiva, se aprende de forma continua (Zeas, 2021).

Bajo la misma perspectiva, las actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura requieren de diferentes etapas como la familiarización, interacción, profundización, actualización y evaluación del aprendizaje (Cruz, 2020). Para aplicar juegos al momento de leer y escribir es necesario que el estudiante seleccione textos atractivos y adecuados al nivel de los estudiantes, el objetivo es despertar el interés y la motivación por la lectura (Kovac y Well, 2020). Por tanto, la interacción permite fortalecer las habilidades de lectura y comprensión mediante actividades dinámicas y participativas, como debates y discusiones en grupo, además de recursos visuales y organizadores gráficos para mejorar la comprensión de aquello que se lee. En la etapa de la profundización, las actividades lúdicas contribuyen al aprendizaje de la lectura crítica y reflexiva, a la interpretación y el análisis, sin dejar de lado el sentido creativo en los estudiantes (Guerrero, 2020). Unido a lo anterior, la actualización de nuevas estrategias lúdicas permite incorporar nuevas estrategias, tales como subrayado, resumen, identificar palabras clave, leer por párrafos, debatir capítulos de lectura, escribir blog, grabar podcasts que enriquecen el proceso lector (Romero y Zhamungui, 2022).

En relación a lo anterior, las actividades lúdicas aplicadas a la lectoescritura requieren de un seguimiento formativo del progreso de los estudiantes mediante diversas estrategias de evaluación, de esa manera se contribuye a la mejora continua del aprendizaje y el fortalecimiento del hábito lector, especialmente porque se detectan las debilidades del proceso de enseñanza y se da paso a la toma de decisiones de retroalimentación (Sánchez et al., 2022). En este sentido, es preocupante

visualizar la cantidad de estudiantes del Centro de Educación Inicial "César Andrade Cordero", que demuestran poco interés hacia la lectura y escritura, la perciben como tareas aburridas, además de ello, se identificó un limitado desarrollo de habilidades cognitivas, por lo que se estanca el desarrollo de la concentración, el análisis y el pensamiento crítico. Se observó que se enseña a leer y escribir de manera individual, limitando las oportunidades de los estudiantes para interactuar y colaborar entre pares, disminuyendo así la capacidad de socialización, la cual es fundamental en los primeros años de vida. Es por ello, que el objetivo se fundamenta en implementar actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza de la lectoescritura para fortalecer las habilidades comunicacionales y así establecer la relación entre las actividades lúdicas y las competencias lectoescritoras en los estudiantes de educación básica elemental. Dicha investigación, se ajusta a la línea de investigación de la UPSE: procesos de enseñanza y aprendizaje, vinculándose directamente con la sublínea: estrategias educativas y autorregulación académica.

### **Materiales y Métodos**

La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, ya que permitió utilizar herramientas estadísticas en el pretest y postest para comparar resultados de la intervención que favorezcan la identificación de los avances, además de establecer la relación causa - efecto entre variables. Es por ello, que el diseño de la indagación es cuasiexperimental, por lo tanto, brinda la oportunidad de revisar los resultados obtenidos por los instrumentos de recolección de datos para analizar los cambios que se presentan al aplicar las actividades lúdicas, para evaluar de forma concreta la relación causal entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de la lectoescritura. En cuanto a la población, la

misma es finita, ya que el número de estudiantes es conocido y determinado, específicamente corresponde a un total de 42 estudiantes de una escuela ecuatoriana. Mientras que, la muestra estuvo conformada por 27 discentes de cuarto grado de educación básica elemental. El tipo de muestreo es predictivo, ya que los métodos de comparación al aplicar pretest y el postest permitieron medir de forma objetiva las condiciones actuales de los infantes en relación con las habilidades lectoescritoras. Es importante, mencionar que se tomó como referencia algunas características de la población al momento de la evaluación, tales como: a) Estudiantes entre 8 y 9 años, b) Dificultades identificadas en lectoescritura, c) Niños/as que asistan regularmente a la escuela, objeto de estudio, d) Consentimiento informado de los padres o tutores.

Asimismo, se estipularon criterios de exclusión, como: a) Niños/as con discapacidades severas no relacionadas con lectoescritura, b) Estudiantes que no puedan participar por razones de salud y faltan constantemente a clases, c) Estudiantes con clases dirigidas fuera de la escuela por diversos problemas de lectoescritura. La técnica para la recolección de datos se fundamentó en una prueba de conocimiento, que se aplicó antes y después de la implementación de las actividades lúdicas. Dichos test estaban conformados por dos cuestionarios elaborados con base a la variable independiente y la variable dependiente, vinculada con el uso de actividades lúdicas para generar interés hacia la lectoescritura, considerando los indicadores de fluidez lectora, comprensión lectora, reconocimiento de palabras, interés por la lectura, interés por la escritura, ortografía, redacción, caligrafía, uso de puntuación, participación en actividades de lectoescritura, estrategias de lectoescritura, revisión y corrección y actividades lúdicas.

### Resultados y Discusión

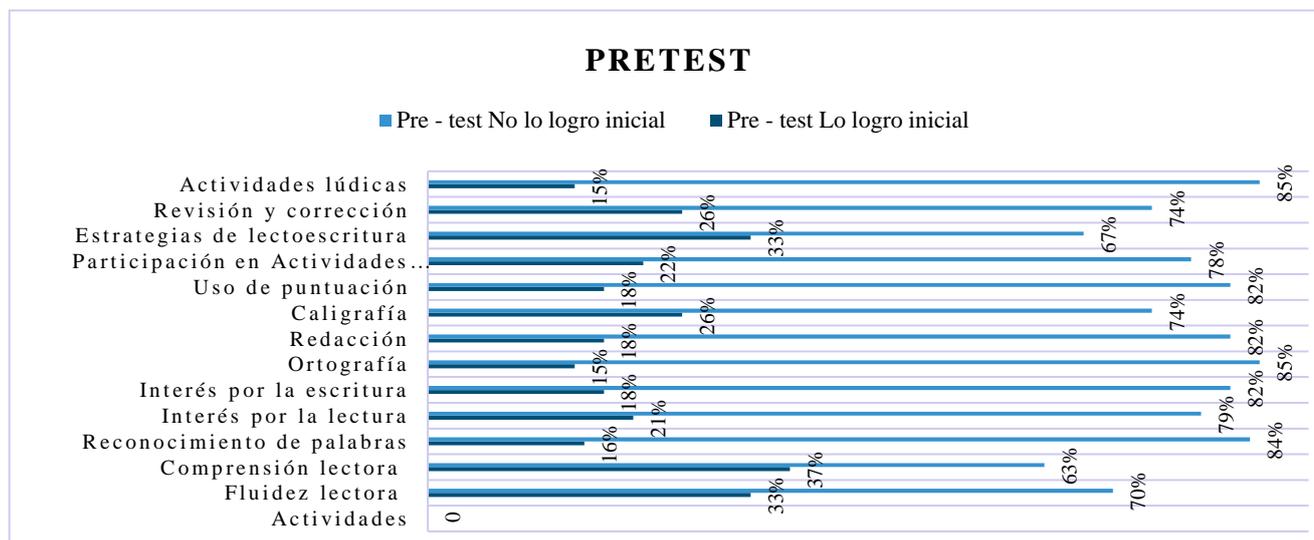
Se aplicó el pre - test de manera presencial a 27 estudiantes, con 4 dimensiones, entre ellos lectura, escritura, actitudes y hábitos y

estrategias de lectoescritura, indicadores y actividades evaluadas. En la tabla 1, se observan los resultados de logro y no logro.

**Tabla 1. Resultados del pres -test: Estudiantes 4to grado de educación elemental**

Dimensiones	Indicadores	Actividades	Pre - test Lo logro	Pre - test no lo logro	Total
Lectura	Fluidez lectora	Lee en voz alta con fluidez y entonación adecuadas	10	17	27
	Comprensión lectora	Responde correctamente a preguntas sobre el texto leído.	6	21	27
	Reconocimiento de palabras	Identifica y pronuncia correctamente palabras conocidas y nuevas.	4	23	27
	Interés por la lectura	Muestra interés en leer libros y otros materiales	6	21	27
n	Interés por la escritura	Muestra interés en escribir poemas, aikus, cuentos, párrafos...entre otros	5	22	27
	Ortografía	Escribe palabras con ortografía correcta.	4	23	27
	Redacción	Escribe oraciones y párrafos coherentes y bien estructurados.	5	22	27
	Caligrafía	Mantiene una caligrafía legible.	7	20	27
Actitudes y hábitos	Uso de puntuación	Utiliza correctamente los signos de puntuación en la escritura.	5	22	27
	Participación en Actividades de Lectoescritura	Participa activamente en actividades de lectura y escritura en clase.	6	21	27
	Estrategias pedagógicas	Estrategias de lectoescritura	9	18	27
Estrategias pedagógicas	Revisión y corrección	Revisa y corrige sus escritos de manera autónoma.	7	20	27
	Actividades lúdicas	Juegos: caja de palabras, lectura rápida, preguntas y respuesta, cuento encadenado	4	23	27

Fuente: Elaboración propia



**Figura 1** Resultados gráficos del pre – test

En general, se identificó que un gran número de estudiantes de 4to grado no alcanzaron los objetivos previstos en la mayoría de las actividades relacionadas con la lectoescritura, evidenciándose dificultades en múltiples aspectos, tales como fluidez en la lectura, comprensión lectora, reconocimiento de

vocabulario, interés por la lectura, ortografía, redacción, caligrafía, uso adecuado de la puntuación, participación en clase, estrategias de aprendizaje y revisión de tareas. En síntesis, las actividades que presentan mayor porcentaje de falencias y que no lograron el objetivo inicial corresponde al 84% de los estudiantes que

poseen poco interés por la lectura, 85% tienen faltas en ortografía, 82% no redactan de manera adecuada y respetando las normas gramaticales, 82% de los estudiantes deben mejorar la caligrafía, 82% tienen dificultades para el uso adecuado de puntuación y 82% no aplican estrategias de aprendizaje, entre ellas actividades lúdicas para mejorar su aprendizaje. Después de aplicar el pretest, se evidenció en los resultados obtenidos diversas debilidades en el aprendizaje de las habilidades o competencias lectoescritoras, por consiguiente, diseñó e implementó un conjunto de actividades lúdicas, considerando que se “aprende haciendo” en aras de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura en cuestión.

### **Fluidez lectora y fortalecimiento de la escritura**

El objetivo se centró en aumentar la motivación por la lectura a través de acciones de expresión corporal y oral de los estudiantes que contribuyan a la comprensión del texto y fomentar la escritura creativa. La lectura dramatizada: “Las aventuras de Pinocho” de Carlo Collod I. Primero se leyó el libro y luego se le asignó un rol a cada estudiante y se comenzó a escribir una guía teatralizada. Se usaron disfraces y diferentes accesorios para lograr que la lectura sea más dinámica y divertida.

### **Comprensión Lectora**

El objetivo se centró en desarrollar la comprensión literal e inferencial, además de estimular la participación colaborativa y el debate entre pares. Se aplicó la actividad detective de textos, en donde se aplica preguntas y respuestas. Primero se entrega dos párrafos de la lectura “Matilda” de Roald Dahl. Entonces comienza a formular preguntas, se esperan respuestas individuales, también se

trabajó en grupos, para fomentar la lectura crítica y comprensiva.

### **Reconocimiento de vocabulario**

El objetivo se centró en aprender nuevas palabras y sus significados, así como fomentar la atención, interés, motivación y la concentración de los estudiantes. Se implementó el juego del ahorcado para que el discente aprenda nuevas palabras. Se leía varios párrafos del capítulo II del libro “Aventuras de Tom Sawyer” de Mark Twain, se subrayó varias nuevas palabras y se escogió una palabra, el docente dibujó la línea por cada letra. Así jugando se adivinaban las letras. Si fallaban, se dibujaba las siguientes partes del cuerpo en el ahorcado. Luego se escribió la palabra, se buscó el significado y se escribió debajo del dibujo del ahorcado con la nueva palabra. De esa manera se amplió el vocabulario de forma divertida y se logró la asociación de ideas. El docente complementa con explicación de sinónimo de esta palabra.

### **Interés por la lectura**

El objetivo se centró en promover la lectura a través de la interactividad y el trabajo colaborativo, es decir, despertar el interés de los estudiantes por la lectura. Se creó el club de lectura “Los súper lectores, que sirvió para que los estudiantes elijan libros, que no sean los propuestos por el docente, la idea es que ellos se interesen y diariamente, en forma de juego, tener 10 minutos para leer. De esa manera se fomentó la lectura por placer, por leer lo que les gusta, después comentar en un pequeño debate las opiniones y experiencias, crea un ambiente lector. Se solicitó después de cada lectura escribir cuatro líneas de aquello que más le agradó. En otros casos, en la pizarra escribir 4 palabras clave, otros resumir lo que leyeron y escribirlo. En algunos casos se ubicaron libros iguales para generar discusión de la misma lectura.

### **Ortografía, caligrafía y redacción**

El objetivo se centró en fortalecer la ortografía mediante el aprendizaje lúdico y colaborativo. Los dictados divertidos, de las mismas lecturas compartidas por los estudiantes, se toma una para combinar la lectura con la práctica de la escritura correcta de palabras, con el objeto de mejorar la memoria al pedir que se recuerde lo que leyó y posteriormente realizar la redacción de un párrafo. Además, observar la atención que tuvo a esa lectura. Se utilizaron juegos de mesa de ortografía para practicar en cartillas la ortografía de forma lúdica. Previamente se explicó por medio de una canción las reglas ortográficas, por ejemplo, uso de la m, uso de b y la v, entre otras.

### **Uso de puntuación y participación en la clase**

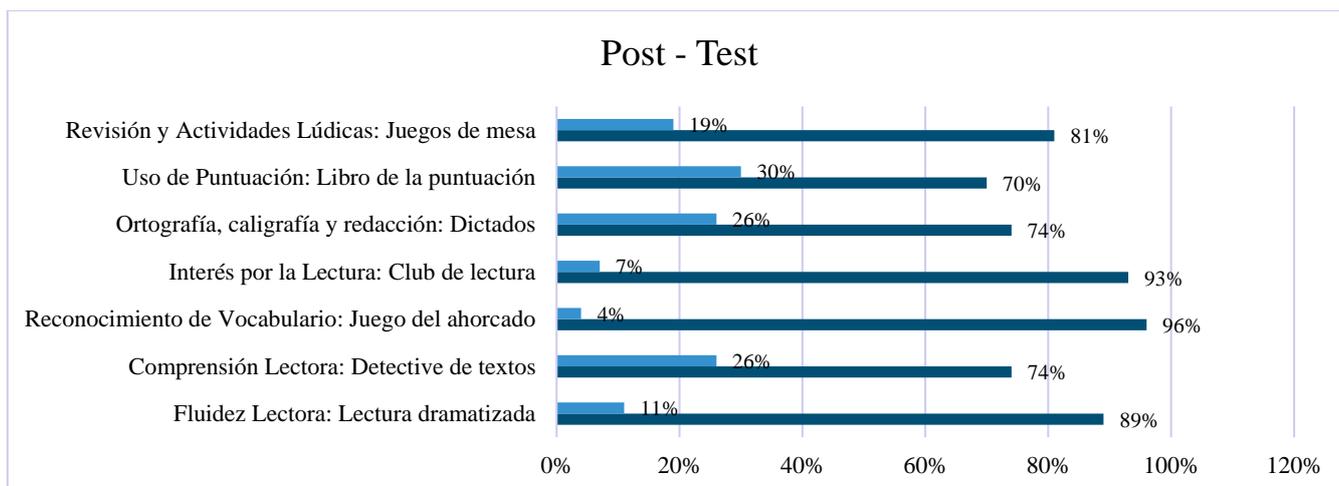
El objetivo se centró en facilitar el aprendizaje de los signos de puntuación, así como estimular la creatividad en el momento de crear el libro ya que pueden usar diferentes tipos de letras, marcadores, colores de esferos, dibujos o pegar figuras. Se creó un libro de la puntuación, diariamente se solicitó s 5 estudiantes coloquen la coma en una lectura. El juego de poner signos de puntuación con diferentes colores de

marcadores se implementó como una carrera. Se seleccionaban 3 estudiantes, uno ubicaba la coma, otro punto aparte, otro punto seguido y así sucesivamente, el que tenía correctamente recibía un aplauso y los que perdían se les explicaba la forma correcta de hacerlo para generar un aprendizaje colectivo, esa fue la retroalimentación inmediata. Allí practicaban la lectura y la escritura, porque aquello que aprendían lo colocaban en el libro que hacían todos los días. En cada sesión, se realizaban actividades lúdicas espontáneas y menos dirigidas como juegos de mesa, un juego de adivinanzas, se decía una palabra y tenían que escribir y dibujar para fomentar la creatividad y luego mostrar un paralelismo porque tenía que decir su significado. Se jugó dibujando una palabra para adivinar y mejorar la comprensión visual, utilizando imágenes, de esa manera se fomenta la creatividad al escribir pequeñas historias que buscan mejorar la narración del contenido que se escribe. Luego, de aplicación de las actividades lúdicas se procedió con el postest, el cual arrojó como resultado los siguientes hallazgos:

**Tabla 1.** Resultados del post – test aplicado a los estudiantes de 4to. Grado

<b>Actividades lúdicas para la lectoescritura</b>	<b>Postest lo logro</b>	<b>Postest no lo logro</b>	<b>Total</b>
Fluidez Lectora y fortalecimiento de la escritura: Lectura dramatizada	25	2	27
Comprensión Lectora: Detective de textos:	20	7	27
Reconocimiento de Vocabulario: Juega el ahorcado	26	1	27
Interés por la Lectura: Se creó el club de lectura “Los súper lectores	25	2	27
Ortografía, caligrafía y redacción: Dictados divertidos	20	7	27
Uso de Puntuación y participación en la clase: Crear un libro de la puntuación	19	8	27
Revisión y Actividades Lúdicas: Se utilizó juegos de mesa, un juego de adivinanzas,	22	5	27

Fuente: elaboración propia



**Figura 2** Resultados gráficos del post – tes

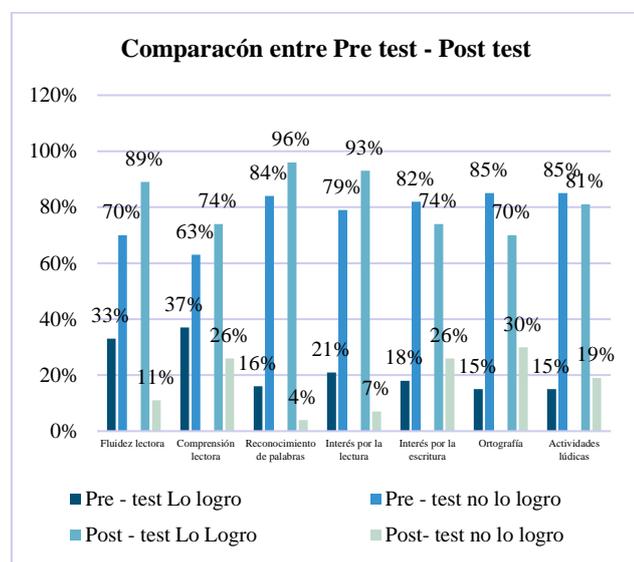
### **Análisis de los resultados del Postest**

Los resultados indicaron que hay un alto porcentaje de estudiantes que lograron el objetivo al aplicar las actividades lúdicas implementadas, generando confianza en la efectividad de las estrategias para optimizar el aprendizaje en diversas áreas del lenguaje. En el caso de la fluidez lectora, la aplicación de la lectura dramatizada, 89% de los estudiantes lo logró y 11% no logró alcanzar los objetivos propuestos. En síntesis, la lectura dramatizada, en las representaciones teatrales de la lectura propuesta fue efectiva para mejorar la fluidez lectora de los estudiantes, debido a la motivación que se observó al leer con mayor rapidez y precisión. Respecto a la comprensión lectora, la actividad lúdica de "Detective de textos", 74% logró la propuesta, 26% no logró, entonces, aunque la mayoría de los estudiantes lograron aumentar los niveles de lectura, aumentar la comprensión lectora. Sin embargo, el porcentaje de no logro requiere que se realicen otras actividades, evidenciando que se realicen ajustes que puedan complementar con otras estrategias para mejorar la comprensión lectora en la parte literal, inferencial y crítico valorativo. Bajo esta misma perspectiva, el reconocimiento de vocabulario, aplicado por medio del juego del ahorcado, 96% logró identificar las nuevas palabras, 4% no logró el

objetivo planteado. En resumen, el juego del ahorcado resultó ser muy efectivo para mejorar el reconocimiento de vocabulario, generó interés y motivación para que los discentes aprendan nuevas palabras.

Cabe señalar que, en el interés por la lectura, se creó el Club de lectura, los resultados indicaron que 93% logró y 7% no logró. En definitiva, la creación de un club de lectura entusiasmó a los estudiantes a decidir lo que deseaban leer, la actividad lúdica fue muy motivadora para que los escolares disfruten de la lectura. En lo que respecta a la ortografía, caligrafía y redacción, la actividad lúdica realizada sobre los dictados divertidos obtuvo como resultado el 74% de logro y 26% de dificultades. En este sentido, es necesario aclarar que existe un número considerable de estudiantes que lograron mejorar la ortografía, caligrafía y redacción, sin embargo, se debe tomar en cuenta que quienes no lo lograron requieren de otras actividades que se ajusten a sus necesidades para mejorar estas dimensiones. En el uso de puntuación y participación en la clase, la creación de un libro de la puntuación les agradó a un 70% de los estudiantes, evidenciándose un logro positivo, mientras que el otro 30% no lo logró. La creación de un libro de puntuación motivó a los estudiantes, decoraron el libro, usaron

diferentes tipos de letra, a los signos de puntuación le agregaban colores, figuras. Resultó positivo esta actividad. En la revisión y actividades lúdicas con los juegos de mesa, 81% logro el objetivo de mejorar la lectoescritura, con ejercicios prácticos relacionados con la participación individual y grupal de lecturas y escritura, sin embargo, 19% no logro alcanzar la revisión de contenidos de lectoescritura, evidenciando un margen de mejora con la implementación de otras actividades lúdicas.



**Figura 3** Comparación entre el pretest y postest aplicado a los estudiantes de 4to grado

Al analizar los resultados se observa que la línea de tendencia es que después de la aplicación de las estrategias con actividades lúdicas se logró que los estudiantes sientan motivación por la lectura y escritura. La implementación de la lectura dramatizada permitió que 89% de los estudiantes mejorara su fluidez lectora, mientras que 11% no alcanzó los objetivos establecidos. Al confrontar los resultados de Arteaga y Carrión (2022), esta estrategia resultó ser efectiva debido a la motivación adicional que provocó en los estudiantes, permitiéndoles leer con mayor rapidez y precisión y luego redactar acerca de la experiencia de su representación teatral. En cuanto a la

comprensión lectora, la actividad "Detective de textos" fue beneficiosa para el 74% de los estudiantes, quienes lograron mejorar su comprensión del contenido, aunque el 26% no alcanzó los objetivos planteados. Los resultados coinciden con el realizado por Candela y Benavides (2020), se debe abordar de manera directa la lectura y si hay deficiencia, se debe considerar ajustes y la incorporación de otras estrategias complementarias que aborden los aspectos literales, inferenciales y críticos valorativos de la lectura. Respecto al reconocimiento de vocabulario mejoró considerablemente con el uso del juego del ahorcado, 96% de los estudiantes identificó nuevas palabras, en contraste con el 4% que no logró el objetivo, coincidiendo con el estudio de Cando y Sotomayor (2023). En relación con la creación del Club de lectura mostró un impacto positivo, motivando a los estudiantes a disfrutar de la lectura, con 93% de éxito y 7% de fracaso. En el estudio realizado por Castillo (2021) se enfatizó en la necesidad de utilizar estrategias para optimizar el aprendizaje de la lectura y escritura de manera integral. Unido a lo anterior, de acuerdo con Acosta (2023), algunas áreas como la ortografía, caligrafía y redacción, así como el uso adecuado de puntuación, necesitan actividades adicionales y estrategias mejoradas para apoyar a los estudiantes que aún presentan dificultades.

### Conclusiones

Las actividades lúdicas orientadas a fortalecer la lectoescritura en estudiantes de nivel básico tienen un sustento teórico relevante, considerando que se inicia con el principio de que aprender a través de la práctica favorece el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Bajo esta premisa, las actividades lúdicas pedagógicas como la dramatización de lecturas, aprendizaje por medio de juegos de palabras, leer párrafos, escribir poemas,

ensayos, resúmenes optimizan las habilidades de escritura y potencian la capacidad de análisis reflexivo y crítico de los textos dando como resultado que existe una estrecha relación casual con entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las habilidades lectoescritoras. Existe un alto índice de estudiantes de cuarto grado que enfrenta dificultades significativas en la lectoescritura, evidenciándose debilidades en la fluidez al leer, limitada comprensión lectora y falencias en el uso de la puntuación y ortografía. En este mismo sentido, el diseño y la implementación de actividades lúdicas, los juegos interactivos y la dramatización logran incrementar el interés, la motivación y la participación de los estudiantes, demostrando la importancia de aplicar actividades basadas en el juego para superar los desafíos en el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura.

### **Agradecimientos**

Agradezco a la Universidad Estatal de la Península de Santa Elena – Ecuador UPSE por la oportunidad de cumplir una de mis metas académicas, lograr mi Maestría. A mis docentes por cada tutoría y cada clase, expuesta de forma magistral. A mi tutora por cada corrección realizada con alto nivel profesional.

### **Referencias Bibliográficas**

- Acosta, K. (2023). Estrategias didácticas para la atención a estudiantes con dificultades en lecto-escritura de Educación General Básica. Master's thesis, Guayaquil: ULVR.
- Arteaga, M., & Carrión, G. (2022). Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. *Conrado*, 18(84).
- Borrero, D. (2021). Lectura crítica intermediada por la narrativa de la fábula como estrategia didáctica. *Revista Criterios*, 28(1), 165-195.
- Candela, & Benavides, J. (2020). "Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior". *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 7.
- Cando, S., & Sotomayor, M. (2023). Estrategias de comunicación afectiva para mejorar el aprendizaje de lecto-escritura en estudiantes de primer año de Educación General Básica. *Polo del Conocimiento*.
- Castillo, F. (2021). Reflexiones sobre lectura crítica como una necesidad mas allá del ambiente escolar. [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/download/8914/7367/26620](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/download/8914/7367/26620)
- Chauca, M. (2022). Relevancias de la educación virtual en la lectura y escritura. Una revisión sistémica. *Educación*. 28(2).
- Cruz, D. (2020). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades formativas en investigación. Cómo mitigar la ausencia de lectura de los estudiantes en Ciencias Sociales. *Revista Innova Educación*, 2(3), 491-505.
- Cuasapud, J., & Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *UIsrael*, 10(1), 4. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Guerrero, J. (2020). Método de enseñanza de la lectoescritura. <https://docentesaldia.com/2020/01/19/metodos-de-ensenanza-de-la-lectoescritura-sinteticos-analiticos-y-mixtos/>
- Kovac & Well. (2020). Lectura en papel vs Lectura en pantalla. CELAC.
- Latapi, P., & Castillo, A. (2022). Lecturas sobre Educación en América Latina. Hacia Nueva Estrategias de Comunicación en Educación. Costa Rica: Centro Regional de Educación y Alfabetización para América Latina.
- Llanos, N. (2022). El método de la palabra generadora y el aprendizaje de la lecto-escritura. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/34834/1/Proyecto%20de%20investigacion%20de%20llanos%20nancy%202022-signed.pdf>
- Romero, K., & Zhamungui, G. (2022). Análisis de Estrategias Metacognitivas para la Comprensión Lectora. *Revista Ciencia & Sociedad*.

Sánchez, C., Herrera , M., & Cisneros , Q. (2022). Aprendizaje basado en proyectos como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la lectura comprensiva. *Conciencia Digital*, 5(4), 4. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2352>

Zeas, P. (2021). Importancia y beneficios de la Lectura. Obtenido de IPAC:

<https://ipac.edu.ec/importancia-y-beneficios-de-la-lectura/>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Katty Mariuxi Martínez Miranda y María Gabriela Marín Figuera.

