

LA INCIDENCIA DE LA ESCASA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA DESMOTIVACIÓN EN LA LECTURA

THE INCIDENCE OF THE SCARCE APPLICATION OF LUDIC STRATEGIES IN THE LACK OF MOTIVATION IN READING IN AN EDUCATIONAL UNIT OF BABAHOYO

Autores: ¹Karen Mishel Robles Mesa, ²Damaris Denise Rosado Mancilla, ³Jessenia Jacqueline Solano Angulo y ⁴Mayra Leonela Calle Lliguicota.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-8067-957X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-7065-6368>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-2348-172X>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-6033-1452>

¹E-mail de contacto: kroblesm3@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: drosadom3@unemi.edu.ec

³E-mail de contacto: jsolanoa@unemi.edu.ec

⁴E-mail de contacto: mcallel2@unemi.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4*}Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 15 de Noviembre del 2025

Artículo revisado: 27 de Noviembre del 2025

Artículo aprobado: 15 de Diciembre del 2025

¹Estudiante de la carrera de Educación Básica en Línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

²Estudiante de la carrera de Educación Básica en Línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

³Estudiante de la carrera de Educación Básica en Línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

⁴Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Educativa y Orientación vocacional, Universidad Católica de Cuenca, Ecuador. Máster Universitario en Psicopedagogía con mención en Intervención Infantil y Primaria, Universitat de Barcelona, España.

Magíster en Educación Básica, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador. Maestrante de la Maestría en Inteligencia Artificial aplicada a la Educación, Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Docente Universidad Estatal de Milagro 4 años.

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la incidencia de la escasa implementación de estrategias lúdicas en la desmotivación hacia la lectura en los estudiantes de octavo año de una Unidad Educativa, en Babahoyo, durante el año 2025. Para ello, se empleó una metodología con enfoque cuantitativo, diseño no experimental y de tipo descriptivo-explicativo. La muestra estuvo conformada por 42 estudiantes, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por juicio. Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta, con un cuestionario estructurado en base a dimensiones teóricas de ambas variables. El análisis se realizó mediante el programa SPSS versión 25. Los resultados muestran que el 69,21 % de los estudiantes presenta un nivel alto en el uso de juegos para facilitar la comprensión de textos, lo que sugiere una influencia significativa en el ámbito cognitivo.

Asimismo, el 64,07 % evidenció alta motivación cuando las sesiones de lectura incorporan actividades lúdicas, destacando una mejora emocional y mayor disposición a terminar los textos. En el aspecto social, el 62,04 % demostró mayor interés lector mediante el uso de cuentos y fábulas, promoviendo la interacción y el enriquecimiento del vocabulario. En conclusión, la limitada aplicación de estrategias lúdicas incide negativamente en la motivación lectora. No obstante, cuando se implementan de forma adecuada, estas fortalecen la comprensión, el interés y la participación en el área de Lengua y Literatura. Por ello, se recomienda integrarlas de manera sistemática en la práctica docente.

Palabras clave: **Estrategias lúdicas, Motivación lectora, Lectura, Educación básica, Babahoyo, Comprensión lectora.**

Abstract

The objective of this study was to determine the incidence of the scarce implementation of ludic strategies in the demotivation towards reading in eighth grade students of an educational unit in Babahoyo, during the year 2025. For this purpose, a methodology with a quantitative approach, non-experimental design and descriptive-explanatory type was used. The sample consisted of 42 students, selected by non-probabilistic sampling by judgment. The data collection technique used was the survey, with a structured questionnaire based on theoretical dimensions of both variables. The analysis was carried out using SPSS version 25. The results show that 69.21% of the students present a high level in the use of games to facilitate text comprehension, which suggests a significant influence on the cognitive level. Likewise, 64.07 % showed high motivation when reading sessions incorporate playful activities, highlighting an emotional improvement and greater willingness to finish the texts. In the social aspect, 62.04 % showed greater reading interest through the use of stories and fables, promoting interaction and vocabulary enrichment. In conclusion, the limited application of ludic strategies has a negative impact on reading motivation. However, when properly implemented, these strategies strengthen comprehension, interest and participation in the area of Language and Literature. Therefore, it is recommended to integrate them systematically in the teaching practice.

Keywords: Play strategies, Reading motivation, Reading, Basic education, Babahoyo, Reading comprehension.

Sumário

O objetivo deste estudo foi determinar a incidência da escassa implementação de estratégias lúdicas na desmotivação para a leitura em alunos do oitavo ano de uma Unidade

Educativa, em Babahoyo, durante o ano de 2025. Para o efeito, utilizou-se uma metodologia com abordagem quantitativo, desenho não experimental e do tipo descriptivo-explicativo. A amostra foi constituída por 42 alunos, selecionados por amostragem não probabilística por julgamento. A técnica de recolha de dados utilizada foi o inquérito, com um questionário estruturado com base em dimensões teóricas de ambas as variáveis. A análise foi efectuada com recurso ao SPSS versão 25. Os resultados mostram que 69,21% dos alunos apresentam um nível elevado na utilização de jogos para facilitar a compreensão de textos, o que sugere uma influência significativa no domínio cognitivo. Da mesma forma, 64,07% mostraram uma elevada motivação quando as sessões de leitura incorporaram actividades lúdicas, evidenciando uma melhoria emocional e uma maior vontade de terminar os textos. No aspeto social, 62,04% demonstraram maior interesse pela leitura através da utilização de histórias e fábulas, promovendo a interação e o enriquecimento do vocabulário. Em conclusão, a aplicação limitada de estratégias lúdicas tem um impacto negativo na motivação para a leitura. No entanto, quando corretamente implementadas, reforçam a compreensão, o interesse e a participação no domínio da Língua e da Literatura. Por conseguinte, recomenda-se a sua integração sistemática na prática pedagógica.

Palavras-chave: Estratégias Lúdicas, Motivação para a leitura, Leitura, Ensino básico, Babahoyo, Compreensão da leitura.

Introducción

En el contexto internacional, tanto en América Latina como en Europa, se evidencia una creciente falta de interés hacia la lectura, fenómeno que se relaciona con la limitada aplicación de estrategias lúdicas en el ámbito educativo. Por ejemplo, en México, la Encuesta

Nacional de Lectura (2012) reveló que el 56,2% de la población no posee el hábito lector, atribuido a metodologías poco innovadoras. En Colombia, según el informe PISA 2015, el 47% de los estudiantes no alcanzó un nivel aceptable de comprensión lectora, reflejando la falta de motivación pedagógica. De igual forma, en Chile, el estudio ERCE 2019 mostró que el 44% de los estudiantes no logró cumplir con los estándares de lectura establecidos, debido al uso continuo de métodos tradicionales. Perú también enfrenta este problema, ya que solo el 30,8% de los escolares alcanzó niveles superiores de comprensión lectora. En España, el informe PISA 2022 reportó una leve disminución en el rendimiento lector, situación que ha motivado la búsqueda de metodologías participativas. En conjunto, este panorama global evidencia la necesidad urgente de transformar las prácticas educativas e incorporar enfoques más creativos y centrados en los intereses estudiantiles para fortalecer el hábito lector. A nivel regional, en la zona Costa del Ecuador, se detectan deficiencias similares en el ámbito pedagógico, especialmente en Educación General Básica, donde la falta de estrategias lúdicas ha debilitado el desarrollo del gusto por la lectura. Según la Encuesta Nacional de Lectura del INEC (2023), el 27% de la población ecuatoriana no lee con regularidad, siendo la falta de interés (56,8%) y los métodos poco atractivos las causas más comunes. Provincias como Guayas y Los Ríos presentan niveles de comprensión lectora por debajo de la media nacional, lo cual refleja una problemática estructural en las prácticas educativas de la región. Además, informes del Ministerio de Educación destacan que muchas instituciones públicas aún se basan en modelos de enseñanza tradicionales, centrados en la exposición teórica y la evaluación memorística. Esta situación ha generado una percepción negativa de la lectura

entre los adolescentes, quienes la consideran una actividad obligatoria, carente de atractivo y poco conectada con su entorno. Por lo tanto, se vuelve indispensable rediseñar los procesos de enseñanza-aprendizaje, incorporando dinámicas lúdicas que fortalezcan tanto la comprensión como el placer lector.

De manera particular, en la Unidad Educativa ubicada en el cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, se ha identificado una marcada dificultad en los estudiantes de octavo año para desarrollar competencias lectoras, especialmente en el área de Lengua y Literatura. Estas deficiencias están relacionadas con la escasa implementación de estrategias metodológicas que estimulen el interés por la lectura, lo cual se ha visto reflejado en el bajo nivel de participación e interés en las actividades lectoras. Por ello, se plantea la necesidad de aplicar estrategias lúdicas más innovadoras y contextualizadas, que respondan a las características y necesidades del estudiantado. Además, es fundamental que estas estrategias se integren con una adecuada retroalimentación por parte del docente, quien cumple un rol clave en la motivación y acompañamiento del proceso lector. La desmotivación hacia la lectura no debe atribuirse únicamente al estudiante, sino al sistema educativo que requiere adaptarse y promover entornos más participativos, interactivos y afectivos que fortalezcan el vínculo con la lectura desde una perspectiva pedagógica transformadora. Las estrategias lúdicas son concebidas como herramientas pedagógicas que favorecen un aprendizaje activo mediante la participación, la creatividad y el juego. Diversos autores, como Santos, Carneiro y Orth (2017), sostienen que; estas estrategias impulsan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, esenciales para el aprendizaje integral. Además, Sánchez, Perdomo y Matos (2016), resaltan que

al incorporar métodos lúdicos, los docentes logran una conexión más efectiva con las necesidades del estudiante, favoreciendo la motivación y el desarrollo del pensamiento crítico.

En el contexto específico de la lectura, Reinoso et al. (2022), afirman que; las actividades lúdicas fortalecen la comprensión textual, estimulan el interés lector y promueven la interacción significativa con los contenidos. Asimismo, Bósquez León, Cachupud Morocho y Chica Macay (2024), estructuran el modelo lúdico en tres dimensiones fundamentales: cognitiva, motivacional y social, las cuales permiten un análisis más profundo de su impacto en el aula. En cuanto al modelo teórico, se entiende que las estrategias lúdicas son actividades didácticas basadas en el juego que favorecen un aprendizaje significativo mediante la participación de los estudiantes. De acuerdo con Bósquez León, Cachupud Morocho y Chica Macay (2024), el juego es una herramienta clave que estimula el desarrollo cognitivo en diversas áreas. Por consiguiente, las dimensiones asociadas a la implementación de estrategias lúdicas se organizan en tres áreas fundamentales: cognitiva, motivación y social. Respecto a la dimensión cognitiva, Reinoso et al. (2022), sostienen que las estrategias lúdicas en el aula promueven un aprendizaje significativo al involucrar activamente a los estudiantes en actividades que estimulan sus capacidades cognitivas. Esto permite la construcción de conocimiento de manera colaborativa, facilitando el desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales en la enseñanza. En relación con la motivación, Arteaga Mendoza et al. (2024), destacan que; la implementación de estrategias lúdicas basadas en el teatro en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye significativamente al fortalecimiento de la comprensión de textos

narrativos. Estas estrategias fomentan la motivación y el interés de los estudiantes, creando un entorno emocionalmente positivo que facilita el aprendizaje.

En lo que respecta a la dimensión social, Vásquez Vásquez y Pérez Azahuanche (2017), señalan que las estrategias lúdicas en la enseñanza de Lengua y Literatura no solo mejoran la comprensión de textos, sino que también promueven la socialización entre los estudiantes. Estas actividades permiten la interacción y colaboración, aspectos fundamentales para el desarrollo de competencias comunicativas en el ámbito educativo. Para fundamentar la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso educativo, se retoma la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien resalta la importancia de introducir el juego como herramienta pedagógica. Esta teoría sostiene que el aprendizaje se desarrolla en un contexto social y es mediado por instrumentos culturales como el lenguaje y el juego. En este sentido, las actividades lúdicas favorecen la interacción, la cooperación entre los estudiantes y la construcción conjunta del conocimiento, facilitando así la comprensión y apropiación de habilidades lingüísticas. Por otra parte, González et al. (2021), definen la desmotivación como una disminución del interés y la energía para realizar tareas académicas, influenciada por factores como la falta de apoyo docente y la insatisfacción con el entorno educativo. A ello se suma lo planteado por Guamanshí y Herrera (2025), quienes señalan que la desmotivación hacia la lectura se manifiesta en la falta de interés por los textos, atribuida a contenidos poco atractivos y métodos de enseñanza inadecuados.

Igualmente, Castillo Bravo et al. (2020), identifican que el desinterés por la lectura en

jóvenes bachilleres está relacionado con la escasa interacción con materiales de lectura pertinentes y la falta de estrategias pedagógicas efectivas. Frente a esta problemática, el modelo teórico propuesto por González et al. (2021), establece que la desmotivación hacia la lectura se puede analizar desde tres dimensiones: comprensión de textos, satisfacción emocional e interés lector. Estas dimensiones interactúan y afectan el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. En lo que respecta a la comprensión de textos, González et al. (2021), afirman que; esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para procesar y comprender textos, influenciada por su nivel de motivación y las estrategias pedagógicas empleadas. A su vez, la satisfacción emocional también es clave en este proceso. Según un estudio realizado por Ainley et al. (2002), las emociones experimentadas durante la lectura, como el interés y la curiosidad, están positivamente relacionadas con la comprensión lectora y la persistencia en la tarea. Además, se considera que las emociones positivas facilitan la integración de la información y mejoran el rendimiento académico en actividades de lectura. En cuanto al interés lector, este representa una disposición afectiva y cognitiva del estudiante para involucrarse activamente con los textos, mostrando curiosidad, disfrute y compromiso. Este interés no surge únicamente de factores individuales, sino que está influenciado por el entorno social, especialmente el rol del docente.

En este sentido, Vidal y Manríquez (2016), afirman que el docente, como mediador del proceso lector, tiene un papel clave en el fortalecimiento del interés lector, ya que sus intervenciones didácticas y emocionales pueden motivar o, por el contrario, desmotivar al estudiante frente a los textos escritos. Para profundizar esta perspectiva, se recurre a la

teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985), la cual sostiene que la motivación se ve influenciada por tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. Cuando estas necesidades no se satisfacen, como ocurre en los casos de desmotivación hacia la lectura, los estudiantes pueden experimentar una disminución en su interés y rendimiento académico. A partir de este marco teórico, se justifica la necesidad de esta investigación. Desde lo social, la lectura es una herramienta fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico y la participación ciudadana. Implementar el hábito de la lectura desde una edad temprana contribuye a formar individuos con mayor capacidad para comprender su entorno (Freire, 2002).

Desde el ámbito pedagógico, la implementación de estrategias lúdicas promueve un aprendizaje significativo, motivador y centrado en el estudiante. Según Piaget (1972), el juego es una forma esencial de aprendizaje en etapas escolares, ya que permite la construcción activa del conocimiento. Además, diversos estudios han señalado que el juego, como estrategia didáctica, contribuye al desarrollo cognitivo y emocional del niño. En cuanto a su justificación práctica, este estudio brinda herramientas metodológicas a los docentes para mejorar sus prácticas educativas. También, permite medir el impacto que las actividades lúdicas tienen en el desarrollo del gusto por la lectura, facilitando la replicabilidad del enfoque en otros niveles y áreas curriculares. Según Díaz y Hernández (2010), el uso de estrategias didácticas innovadoras permite transformar el aula en un espacio activo de aprendizaje, adaptado a los intereses del estudiante. Finalmente, en cuanto a su pertinencia, la investigación responde a una necesidad real dentro del entorno educativo específico y se alinea con las políticas actuales del Ministerio de Educación que buscan

mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura. De acuerdo con Vygotsky (1978), el entorno social es clave en el desarrollo del aprendizaje; por lo tanto, adaptar estrategias didácticas al contexto escolar es fundamental. A partir de esta problemática, se formula la siguiente interrogante: ¿Cuál es la incidencia en la escasa implementación de estrategias lúdicas en la desmotivación estudiantil hacia la lectura en los estudiantes de octavo año de una Unidad Educativa, Babahoyo 2025? Por consiguiente, el objetivo general de esta investigación es determinar la incidencia de la escasa implementación de estrategias lúdicas en la desmotivación estudiantil hacia la lectura en los estudiantes de octavo año de una Unidad Educativa, Babahoyo 2025. En función de ello, se plantean los siguientes objetivos específicos: identificar los efectos cognitivos sobre la comprensión de textos en la unidad de análisis; determinar las causas emocionales que afectan la motivación en los sujetos investigados; y examinar el impacto social de la consecuencia del interés lector en los individuos estudiados.

Materiales y Métodos

La presente investigación responde a un enfoque cuantitativo con un diseño no

experimental, de tipo descriptivo-explicativo. El estudio se realizó en una Unidad Educativa, ubicada en la ciudad de Babahoyo, durante el período 205. La muestra estuvo conformada por 42 estudiantes de octavo año de educación básica, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por juicio. Se empleó como técnica la encuesta, utilizando un cuestionario estructurado con 36 ítems distribuidos según las dimensiones propuestas por Bósquez León et al. (2024), para la variable independiente: cognitiva, motivación y social; y las dimensiones sugeridas por González et al. (2021), para la variable dependiente: comprensión de textos, satisfacción emocional e interés lector. El procesamiento de datos se realizó con el programa SPSS versión 25, utilizando una escala ordinal con tres rangos: alto (100% - 70%), medio (69% - 50%) y bajo (49% - 0%), lo que permitió analizar los niveles de percepción en cada dimensión.

Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la investigación, así como el análisis estadístico respectivo.

Tabla 1. Identificar los efectos cognitivos sobre la comprensión de textos en la unidad de análisis.

| Dimensión | ítem | N | Alto Siempre | N | Medio A veces | N | Bajo Nunca |
|------------------------------|------|------------|---------------|---------------|---------------|--------------|-------------|
| Cognitiva | 1 | 26 | 61,90% | 16 | 38,1% | 0 | 0% |
| | 2 | 31 | 73,80% | 11 | 26,2 % | 0 | 0% |
| | 3 | 28 | 66,70% | 13 | 31% | 1 | 2,4% |
| | 4 | 30 | 71,40% | 11 | 26,2% | 1 | 2,4% |
| | 5 | 35 | 85,40% | 6 | 14,4% | 0 | 0% |
| | 6 | 32 | 76,20% | 10 | 23,8% | 0 | 0% |
| | 7 | 29 | 69% | 12 | 28,6% | 1 | 2,4% |
| | 8 | 27 | 64,30% | 13 | 31% | 2 | 4,8% |
| Comprensión de textos | 9 | 26 | 61,90% | 15 | 35,7% | 1 | 2,4% |
| | 10 | 26 | 61,90% | 15 | 35,7% | 1 | 2,4% |
| | 11 | 30 | 71,40% | 11 | 26,2% | 1 | 2,4% |
| | 12 | 28 | 66,70% | 14 | 33,3% | 0 | 0% |
| Total | | 29% | 69,21% | 12,25% | 29,18% | 0,66% | 1,6% |

Nota: Elaboración propia

Fuente: elaboración propia

En referente a la tabla uno, se puede visualizar que el 69,21 % del estudiantado posee un nivel alto en referencia a la realización de juegos y dinámicas en lo que leen, facilitando el aprendizaje y haciendo las lecturas más divertidas y creativas. Esto se debe a que, gracias a las actividades recreativas, se puede expresar mejor la comprensión de los textos. Por otro lado, el 29,18 % se sitúa en un nivel medio, y solo el 1,6 % se establece en un nivel bajo. Por lo tanto, se evidencia que la gran mayoría de estudiantes requiere un refuerzo sobre los factores expresados. En tanto, existe una influencia significativa sobre lo cognitivo en únicamente el 69,21 % de los sujetos

analizados. Estos resultados los podemos corroborar con; lo planteado por Reinoso et al. (2022), quienes afirman que las actividades lúdicas, fundamentadas teóricamente, ofrecen un entorno de aprendizaje significativo, ya que las actividades no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también fortalecen la comprensión de textos y fomentan el interés por la lectura. En otro punto, a la luz de Bósquez León, Cachupud Morocho y Chica Macay (2024), el juego es una herramienta clave que estimula el desarrollo cognitivo en diversas áreas. Según González et al. (2021), esto se refiere a la capacidad de los estudiantes para procesar y comprender textos.

Tabla 2. Determinar las causas emocionales que afectan la motivación en los sujetos investigados

| Dimensión | ítem | N | Alto Siempre | N | Medio A veces | N | Bajo Nunca |
|------------------------|------|---------------|---------------|---------------|---------------|--------------|-------------|
| Motivación | 1 | 25 | 59,50% | 17 | 40,5% | 0 | 0% |
| | 2 | 29 | 69,00% | 12 | 28,6% | 1 | 2,4% |
| | 3 | 27 | 64,30% | 13 | 31% | 2 | 4,8% |
| | 4 | 24 | 57,10% | 18 | 42,9% | 0 | 0% |
| | 5 | 26 | 61,90% | 14 | 33,3% | 2 | 4,8% |
| | 6 | 31 | 73,80% | 10 | 23,8% | 1 | 2,4% |
| Satisfacción emocional | 7 | 29 | 69% | 12 | 28,6% | 1 | 2,4% |
| | 8 | 26 | 63,40% | 14 | 34,1% | 1 | 2,4% |
| | 9 | 29 | 69,00% | 12 | 28,6% | 1 | 2,4% |
| | 10 | 29 | 69,00% | 12 | 28,6% | 1 | 2,4% |
| | 11 | 23 | 54,80% | 19 | 45,2% | 0 | 0% |
| | 12 | 25 | 58,05% | 16 | 39% | 1 | 2,4% |
| Total | | 26,91% | 64,07% | 14,08% | 33,68% | 0,91% | 2,2% |

Nota: Elaboración propia

Fuente: elaboración propia

Con respecto a la tabla dos, se puede visualizar que el 64,07 % de los estudiantes posee un nivel alto en referencia a la incorporación de juegos como parte del desarrollo de sesiones de lectura, lo cual permite recordar lo que leen y fomenta la curiosidad, de modo que puedan sentir emociones agradables como alegría o sorpresa, aunque estos textos sean largos o difíciles, lo que les permite terminar la lectura, aunque les cueste un poco. Por otro lado, el 33,68 % se sitúa en un nivel medio, y solo el 2,2 % se establece con un nivel bajo. Por lo tanto, se evidencia que la gran mayoría de estudiantes

requiere un acompañamiento pedagógico sobre los factores expresados; en tanto, existe una influencia significativa sobre la motivación en únicamente el 64,07 % de los estudiantes analizados. Estos resultados los podemos corroborar con Arteaga Mendoza et al. (2022), quienes destacan que estas estrategias fomentan la motivación y el interés de los estudiantes, creando un entorno emocionalmente positivo que facilita el aprendizaje. Sin embargo, Guamanshí y Herrera (2025), señalan que la desmotivación hacia la lectura se manifiesta en la falta de interés por los textos, atribuida a

contenidos poco atractivos. Según un estudio realizado por Ainley et al. (2002), las emociones positivas facilitan la integración de la

información y mejoran el rendimiento académico en actividades de lectura

Tabla 3. Examinar el impacto social de la consecuencia del interés lector en los individuos estudiados.

| Dimensión | ítem | N | Alto Siempre | N | Medio A veces | N | Bajo Nunca |
|----------------|------|--------|--------------|-------|---------------|------|------------|
| Social | 1 | 24 | 57,10% | 18 | 42,90% | 0 | 0% |
| | 2 | 28 | 69,03% | 13 | 31,70% | 0 | 0% |
| | 3 | 28 | 66,70% | 14 | 33,30% | 0 | 0% |
| | 4 | 34 | 81,00% | 8 | 19% | 0 | 0% |
| | 5 | 26 | 61,90% | 15 | 35,70% | 1 | 2,40% |
| | 6 | 31 | 73,80% | 11 | 26,02% | 0 | 0% |
| Interés lector | 7 | 22 | 52% | 18 | 42,90% | 2 | 4,80% |
| | 8 | 20 | 47,06% | 18 | 42,09% | 4 | 9,05% |
| | 9 | 26 | 61,09% | 16 | 38,01% | 0 | 0% |
| | 10 | 27 | 64,03% | 14 | 33,03% | 1 | 2,40% |
| | 11 | 23 | 56,01% | 17 | 39% | 3 | 4,08% |
| | 12 | 25 | 59,05% | 16 | 38,01% | 1 | 2,40% |
| Total | | 26,16% | 62,04% | 14,83 | 35,13% | 0,91 | 2,09% |

Fuente: elaboración propia

En cuanto a la tabla tres, se puede visualizar que el 62,04 % de los estudiantes posee un nivel alto en referencia a la utilización de textos recreativos, como cuentos o fábulas, como actividades lúdicas. Lo cual nos ayuda a socializar al momento en que se intercambian ideas con los compañeros, ya que promueve la interacción y hace que los estudiantes se sientan identificados con los personajes. Leer ayuda a aprender nuevas palabras y mejora el vocabulario, permitiendo pensar y reflexionar sobre diferentes temas, lo cual va a permitir el disfrute de la lectura en los tiempos libres. Por otro lado, el 35,13 % se sitúa en el nivel medio, y solo el 2,09 % se relaciona con el nivel bajo. Por lo tanto, se evidencia que la gran mayoría de estudiantes requiere estimulación en base a los factores expresados. En tanto, existe una influencia significativa sobre lo social en únicamente el 62,04 % de los estudiantes investigados. Estos datos los podemos corroborar con lo planteado por Freire (2002), quien indica que implementar el hábito de la lectura desde una edad temprana ayuda a la formación de individuos con mayor capacidad para comprender su entorno. Por su parte, Santos, Carneiro y Orth (2017), afirman que el

entorno educativo se comprende mediante actividades que impulsan la interacción entre los estudiantes, facilitando su participación en el proceso de aprendizaje. Asimismo, el interés lector es fundamental en la motivación hacia la lectura, y se refiere a la disposición afectiva y cognitiva del estudiante. Este interés no se desarrolla únicamente por factores individuales, sino que está profundamente influenciado por el entorno social, especialmente por el apoyo de los docentes y compañeros, como lo señalan Vidal y Manríquez (2016).

Conclusiones

Se concluye que; una proporción significativa del estudiantado, específicamente el 69,21 %, demuestra un nivel alto en la implementación de juegos y dinámicas durante la lectura. Esta práctica facilita el proceso de aprendizaje y enriquece la experiencia lectora. La realización de actividades recreativas permite a los estudiantes expresar de manera más efectiva. En contraste, el 29,18 % se encuentra en un nivel medio, mientras que solo el 1,6 % se sitúa en un nivel bajo. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes requiere un refuerzo en los aspectos mencionados. Además, se

observa que la influencia significativa en el desarrollo cognitivo se manifiesta únicamente en el 69,21 % de los sujetos analizados. Se puede concluir que; el 64,07 % de los estudiantes posee un nivel alto en comparación a la incorporación de juegos como parte del desarrollo de sesiones de lectura, lo cual permite recordar lo que leen y fomentar la curiosidad, de tal modo que puedan sentir emociones agradables como alegría o sorpresa, cuando estos textos sean largos o difíciles. Por otro lado, el 33,68 % se sitúa en un nivel medio, y solo el 2,2 % se determina con un nivel bajo. Por lo tanto, se evidencia que la gran mayoría de estudiantes requiere un acompañamiento pedagógico sobre los factores expresados; en tanto, existe una influencia significativa sobre la motivación en únicamente el 64,07 % de los estudiantes analizados. En conclusión, el 62,04 % de los estudiantes posee un nivel alto en referencia a la utilización de textos recreativos, como cuentos o fábulas. Lo cual nos ayuda a socializar al momento en que se intercambian ideas con los compañeros. Leer ayuda a aprender nuevas palabras y mejora el vocabulario, permitiendo pensar y reflexionar sobre diferentes temas. Por otro lado, el 35,13 % se sitúa en el nivel medio, y solo el 2,09 % se relaciona con el nivel bajo. Por lo tanto, se evidencia que la gran mayoría de estudiantes requiere estimulación en base a los factores expresados. En tanto, existe una influencia significativa sobre lo social en únicamente el 62,04 % de los estudiantes investigados. A partir de los resultados obtenidos, se concluye que la escasa aplicación de estrategias lúdicas incide de manera significativa en la desmotivación hacia la lectura, especialmente en el ámbito cognitivo. Se evidencia que la implementación de actividades lúdicas contribuye al desarrollo de un aprendizaje significativo, ya que favorece la motivación intrínseca del estudiante. Esta motivación, a su

vez, tiene un impacto positivo en el ámbito social, al promover la participación y colaborativa en el aula. Como consecuencia, se observa una mejora en la comprensión lectora y un incremento en la satisfacción emocional de los estudiantes, lo cual despierta su interés por la lectura y fortalece sus habilidades lectoras. Estos hallazgos reafirman la necesidad de incorporar estrategias lúdicas de forma sistemática en el área de Lengua y Literatura para fomentar el hábito lector y mejorar el desempeño académico.

Referencias Bibliográficas

- Álava, S. (2024). La reivindicación del juego tradicional como recurso educativo. *El País*. <https://elpais.com/economia/formacion/2024-12-20/la-reivindicacion-del-juego-tradicional-como-recurso-educativo.html>
- Banco Mundial. (2022). El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizaje. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>
- Bósquez, D., Cachupud, L., & Chica, S. (2024). Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108–125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe. (2012). Encuesta Nacional de Lectura en México. CERLALC. <https://cerlalc.org>
- Cordellat, A. (2025, marzo 8). Cómo fomentar la lectura de textos complejos en tiempos de TikTok. *El País*. <https://elpais.com/extra/colegios/2025-03-09/como-fomentar-la-lectura-de-textos-complejos-en-tiempos-de-tiktok.html>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo (4.ª ed.). McGraw-Hill.

- Freire, P. (2002). Pedagogía del oprimido (30.^a ed.). Siglo XXI Editores.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2023). Encuesta Nacional de Lectura 2023. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2021). Informe de resultados Ser Estudiante 2021. <https://www.ineval.gob.ec>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Informe sobre prácticas pedagógicas y hábitos de lectura en la región Costa. <https://educacion.gob.ec>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2016). Resultados clave del informe PISA 2015. <https://www.oecd.org/education/pisa-2015-results.htm>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2019). Resultados de PISA 2018: ¿Qué saben los estudiantes y qué pueden hacer con lo que saben? <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2022). Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA). <https://www.oecd.org/education>
- Piaget, J. (1972). La psicología del niño. Morata.
- Ramos, A. (2025). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9163>
- UNESCO. (2021). 617 millones de niños y adolescentes no están recibiendo conocimientos mínimos en lectura y matemática. <https://www.unesco.org/es/articles/617-millones-de-ninos-y-adolescentes-no-estan-recibiendo-conocimientos-minimos-en-lectura-y>
- UNICEF. (2022). UNICEF advierte que los niveles de aprendizaje son alarmantemente bajos. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-advierte-niveles-aprendizaje-bajos-solo-tercera-parte-ninos-pueden-leer>
- Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Karen Mishel Robles Mesa, Damaris Denise Rosado Mancilla, Jessenia Jacquelín Solano Angulo y Mayra Leonela Calle Lliguicota.

