

**ACTIVIDADES LÚDICO - DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA  
LECTOESCRITURA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS**  
**PLAYFUL-DIDACTIC ACTIVITIES IN THE PROCESS OF TEACHING READING AND  
WRITING FOR THE DEVELOPMENT OF LANGUAGE SKILLS**

**Autor: <sup>1</sup>Jennyffer Arroyo Bula.**

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7278-3572>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [jennyfferbula.est@umecit.edu.pa](mailto:jennyfferbula.est@umecit.edu.pa)

Afiliación: <sup>1</sup>\*Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia e Innovación Tecnológica UMECIT, (Panamá).

Artículo recibido: 2 de Septiembre del 2024

Artículo revisado: 3 de Septiembre del 2024

Artículo aprobado: 7 de Octubre del 2024

<sup>1</sup>Licenciada en Educación Básica con énfasis en Humanidades Lengua Castellana graduada de la Universidad de Córdoba, (Colombia).

Magister en Administración y Planificación Educativa de la Universidad Metropolitana de Ciencia y Tecnología UMECIT, (Panamá).

Doctorante en Educación de la Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia e Innovación Tecnológica UMECIT, (Panamá).

### **Resumen**

El enfoque tradicional en la enseñanza de la lengua castellana ha limitado el desarrollo integral de los estudiantes, afectando sus habilidades lingüísticas y comunicativas. En respuesta, la UNESCO y el Ministerio de Educación Nacional de Colombia han subrayado la importancia de incorporar metodologías didácticas innovadoras, incluyendo actividades lúdicas, para mejorar estos procesos. Este artículo analiza cómo la lúdica, aplicada de manera estratégica, puede transformar la enseñanza de la lectoescritura. Al revisar estudios e investigaciones, se destacan los beneficios del juego como herramienta educativa, que no solo facilita la comprensión de contenidos, sino que también fomenta el desarrollo social, emocional y cognitivo en los estudiantes. Autores como Huizinga y Vygotsky argumentan que el juego, al ser una actividad esencial y cultural, permite a los estudiantes explorar y asimilar nuevos conocimientos. La revisión evidencia que las estrategias lúdicas pueden ser cruciales en la enseñanza de la lengua castellana, al crear ambientes de aprendizaje dinámicos y motivadores que se alinean con los intereses de los estudiantes. Se concluye que integrar la lúdica en el aula promueve un aprendizaje significativo, mejora las competencias lectoras y escritoras, y contribuye al desarrollo integral del estudiante. Esto implica una revalorización del rol docente, centrado en fomentar un entorno educativo que apoye el desarrollo integral a través de la innovación didáctica.

**Palabras clave: Actividad lúdica, Enseñanza de lectoescritura, Desarrollo integral.**

### **Abstract**

The traditional approach to teaching the Spanish language has limited the comprehensive development of students, affecting their linguistic and communicative skills. In response, UNESCO and the Ministry of National Education of Colombia have stressed the importance of incorporating innovative teaching methodologies, including playful activities, to improve these processes. This article analyzes how play, applied strategically, can transform the teaching of reading and writing. By reviewing studies and research, the benefits of play as an educational tool are highlighted, which not only facilitate the understanding of content, but also foster social, emotional and cognitive development in students. Authors such as Huizinga and Vygotsky argue that play, being an essential and cultural activity, allows students to explore and similar new knowledge. The review shows that playful strategies can be crucial in teaching the Spanish language, by creating dynamic and motivating learning environments that align with students' interests. It is concluded that integrating play in the classroom promotes meaningful learning, improves reading and writing skills, and contributes to the comprehensive development of the student. This implies a revaluation of the teaching role, focused on promoting an educational

environment that supports comprehensive development through didactic innovation.

**Keywords: Playful activity, Teaching reading and writing, Comprehensive development.**

### **Sumário**

A abordagem tradicional no ensino da língua espanhola tem limitado o desenvolvimento integral dos alunos, afetando as suas competências linguísticas e de comunicação. Em resposta, a UNESCO e o Ministério da Educação Nacional da Colômbia destacaram a importância de incorporar metodologias de ensino inovadoras, incluindo atividades recreativas, para melhorar estes processos. Este artigo analisa como o brincar, aplicado estrategicamente, pode transformar o ensino da alfabetização. Ao revisar estudos e pesquisas, destacam-se os benefícios dos jogos como ferramenta educacional, não apenas facilitando a compreensão do conteúdo, mas também promovendo o desenvolvimento social, emocional e cognitivo nos alunos. Autores como Huizinga e Vygotsky defendem que o brincar, sendo uma atividade essencial e cultural, permite aos alunos explorar e simular novos conhecimentos. A revisão mostra que estratégias lúdicas podem ser cruciais no ensino da língua espanhola, ao criar ambientes de aprendizagem dinâmicos e motivadores que se alinham com os interesses dos alunos. Conclui-se que a integração do lúdico na sala de aula promove uma aprendizagem significativa, melhora as habilidades de leitura e escrita e contribui para o desenvolvimento integral do aluno. Isto implica uma reavaliação do papel docente, focada na promoção de um ambiente educativo que apoie o desenvolvimento integral através da inovação didática.

**Palavras-chave: Atividade lúdica, Ensino de alfabetização, Desenvolvimento integral.**

### **Introducción**

Actualmente, la enseñanza de la lengua castellana en muchas instituciones educativas sigue un enfoque tradicionalista y academicista, lo que afecta negativamente la capacidad

intelectual y comunicativa de los estudiantes. Este enfoque se manifiesta en dificultades en el habla, la comprensión oral y la comprensión escrita, lo que impide que los estudiantes incorporen de manera natural las características del desarrollo lingüístico en las primeras etapas de aprendizaje. La sistematización de errores requiere mecanismos didácticos innovadores que involucren el trabajo creativo de los docentes (Herrera y Balaguera, 2019).

En 2010, la UNESCO destacó la necesidad de mejorar los modelos educativos en la enseñanza de la lengua castellana. Propuso abandonar los métodos tradicionales y revolucionar el proceso educativo mediante la introducción de nuevas metodologías didácticas que respondan a las necesidades y exigencias actuales. Además, subrayó la importancia de utilizar los avances tecnológicos como herramientas motivadoras para la enseñanza y el aprendizaje de la expresión escrita y la lectura. Estas innovaciones podrían mejorar progresivamente las habilidades y competencias de los estudiantes en lengua castellana.

Colombia no es ajena a la problemática del aprendizaje lingüístico y la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza. Por esta razón, el sistema educativo y la comunidad académica en general han estado desarrollando acciones orientadas a mejorar la calidad de la educación para resolver los problemas de bajo rendimiento en el aprendizaje de la lectura y la escritura. El MEN (1998) implementó los Lineamientos Curriculares para el área de Lengua Castellana, con una concepción más amplia sobre la enseñanza del lenguaje, orientada a la construcción de conocimientos a partir de diversos códigos y formas de simbolizar, de manera escrita y oral, los textos que se utilizan en aras de favorecer la transversalización de la enseñanza de la

lectoescritura y fortalecer las habilidades y competencias lingüísticas en los estudiantes (García y Rojas, 2015, p. 57).

Según los lineamientos curriculares y los estándares básicos de calidad, un estudiante de quinto grado debe estar en un nivel literal de lectura. Esto implica la capacidad de extraer elementos locales de un texto, identificar el significado de algunas palabras, caracterizar personajes y descubrir la secuencia narrativa de un cuento, entre otras habilidades de expresión escrita. Pese a los esfuerzos para perfeccionar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, los resultados de las pruebas estandarizadas internas SABER y las pruebas externas del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) han mostrado que, aunque en los últimos cinco años se han logrado avances significativos en competencias como matemáticas, ciencias y lengua castellana, aún no se alcanzan las metas de calidad establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2004). En particular, Colombia sigue obteniendo uno de los peores resultados en lengua castellana, especialmente en lectura y comprensión, con un puntaje de 412 en 2020 (Cisneros y Mahecha, 2020).

Al analizar la enseñanza de la lengua castellana en las instituciones educativas públicas de Montería, Córdoba, autores como Bárcenas, Mercado y Carrascal (2019) encontraron que los estudiantes de básica primaria presentan bajos índices de competencia lectora, deficiencias en gramática, expresión oral y escrita, dificultades para copiar dictados, confusión de palabras, mal uso de verbos y errores ortográficos que afectan el desarrollo de competencias básicas del lenguaje. De igual manera, no se implementan acciones integrales que puedan favorecer la lectura, escritura y

oralidad, las cuales se trabajan de forma aislada, perjudicando la preparación de los estudiantes para exámenes como las pruebas PISA y SABER.

En el caso de las Instituciones Educativas que sirven de referencia al estudio, como El Rosario, los estudiantes de quinto grado tienen un nivel de lectura silábico, correspondiente a niños de segundo grado en un nivel avanzado, y su caligrafía es bastante difusa, lo que afecta significativamente su habilidad de expresión escrita. Los niveles de evaluación y los resultados de las pruebas SABER de quinto grado no superan el 66 % (MEN, 2015). Un factor que incide en esta situación son las dificultades metodológicas y didácticas de los maestros para trabajar la competencia lingüística en los alumnos. Las herramientas didácticas y los métodos de enseñanza aplicados son deficientes; no se alcanza la habilidad de la oralidad, y se observan problemas lingüísticos también en la expresión escrita, lo que genera una problemática que enfatiza la necesidad de transformar el proceso de enseñanza mediante un plan de actividades didácticas que motive el interés por el aprendizaje de la lectoescritura y fortalezca el desarrollo de competencias lingüísticas con acciones novedosas, como la vinculación de la lúdica a la didáctica educativa.

Considerando lo anterior, este artículo tiene por objetivo hacer una reflexión crítica sobre la conceptualización de la lúdica como actividad didáctica dirigida a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura para el desarrollo de competencias lingüísticas, a partir de las investigaciones consultadas. Para lograr este objetivo, se ha trazado una ruta metodológica de tipo interpretativa, con enfoque cualitativo, sustentada en técnicas de revisión documental, específicamente

investigaciones científicas sobre el tema propuesto. El análisis se realizó mediante la recopilación de datos en bases académicas como Scielo y Dialnet y en repositorios institucionales. Una vez recopilada la información, se procedió a la selección y análisis crítico de las fuentes, evaluando su pertinencia y calidad, para luego organizar la información de manera coherente, identificando patrones y tendencias en esta categoría.

Este análisis permite integrar todos los hallazgos de la revisión en una discusión reflexiva sobre su impacto e implicaciones para la enseñanza de la lectoescritura en quinto grado de básica primaria, lo que permite proponer recomendaciones dirigidas a mejorar los procesos educativos en esta área y el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes, a través de la vinculación con la actividad lúdica didáctica.

### **Materiales y Métodos**

La metodología empleada se basa exclusivamente en un enfoque cualitativo fundamentado en el análisis documental. Este estudio se centra en la revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de la lectoescritura. Se recopilaron y analizaron diversos textos académicos, investigaciones previas y documentos relevantes que abordan la importancia de las actividades lúdico-didácticas en el contexto educativo, particularmente en el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de quinto de básica primaria.

El primer paso en la metodología fue la identificación y selección de fuentes documentales pertinentes. Se consultaron artículos de revistas académicas, libros, tesis doctorales y estudios de caso que tratan sobre la relación entre la lúdica y el aprendizaje de la

lectoescritura. Esta búsqueda se realizó en bases de datos académicas y bibliotecas digitales, asegurando que se incluyeran solo aquellos documentos con rigor científico y que ofrecieran enfoques teóricos y prácticos sobre la lúdica en la educación.

Una vez recopilada la literatura, se llevó a cabo un análisis crítico de los textos seleccionados. Este análisis incluyó la identificación de conceptos clave, enfoques metodológicos y resultados de investigaciones anteriores que evidencian la efectividad de las actividades lúdico-didácticas en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Se buscó reflexionar sobre las teorías existentes y las prácticas pedagógicas recomendadas, contextualizando estos hallazgos en el marco de las necesidades educativas de los estudiantes de las instituciones involucradas en el estudio.

El enfoque cualitativo del análisis documental permitió profundizar en la comprensión de cómo la lúdica puede integrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. A través de la reflexión teórica, se establecieron conexiones entre los principios pedagógicos encontrados en la literatura y las realidades del aula. Este proceso de reflexión facilitó la identificación de las características de las actividades lúdicas que pueden ser más efectivas en la promoción del aprendizaje de la lectoescritura, así como la importancia de la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso educativo.

Los resultados del análisis documental culminaron en la elaboración de un marco teórico que sustenta la propuesta de actividades lúdico-didácticas. Este marco teórico no solo sirvió como base para el diseño de las actividades, sino que también contribuyó a la comprensión de la relevancia de la lúdica en el

contexto educativo actual. La metodología cualitativa utilizada en este estudio, centrada en el análisis documental, permitió generar un corpus de conocimiento que respalda la importancia de integrar la lúdica en la enseñanza de la lectoescritura, proponiendo una guía teórica sólida para futuras investigaciones y prácticas educativas.

### **Resultados y Discusión**

#### **La actividad lúdica en el desarrollo cognitivo y social: Un análisis educativo.**

La actividad lúdica representa un espacio para el desarrollo de los estudiantes dentro del ámbito educativo; permite que los estudiantes se comuniquen y expresen, generando emociones que hacen el aprendizaje más disfrutable. Además, fomenta su desarrollo psico-social, la formación de la personalidad y valores, y la adquisición de nuevos conocimientos a través de actividades y juegos divertidos que combinan diversión, creatividad y aprendizaje (Gómez et al., 2015).

Johan Huizinga (1938) argumenta que el juego es una actividad esencial para los seres humanos, caracterizada por la diversión, el placer y el entretenimiento. Huizinga sostiene que el juego no es solo una forma de recreación, sino una piedra angular de la cultura y la civilización. Según él, el juego precede a la cultura misma y es fundamental para el desarrollo de las normas sociales, las leyes y las estructuras culturales. A través del juego, los seres humanos crean y refuerzan los valores y las reglas que rigen la convivencia social. Huizinga destaca que el juego tiene un carácter libre y voluntario, se desarrolla en un espacio y tiempo propios, y sigue reglas específicas que lo distinguen de la vida cotidiana. Esta capacidad de crear un “mundo aparte” mediante el juego es lo que permite a las sociedades

desarrollar complejas estructuras culturales y civilizatorias.

Para Vygotsky (1934), se destaca que, aunque el juego no es la actividad predominante en los niños, sí contribuye de manera efectiva a su formación al crear zonas de desarrollo próximo. Esto significa que el juego facilita el desarrollo cognitivo a través de diversos procesos de aprendizaje y crecimiento del niño, resultantes de la adquisición de conocimientos. Vygotsky subraya que el juego simbólico es esencial para el desarrollo del pensamiento abstracto y la regulación emocional al permitir a los niños explorar y comprender su entorno, además de practicar habilidades sociales y emocionales cruciales en las cuales puedan asumir roles y experimentar diferentes escenarios para la construcción de conocimientos y la resolución de problemas. Además, el juego proporciona un espacio seguro para que los niños expresen sus emociones y aprendan a regularlas, contribuyendo así a su desarrollo integral (Horlacher, 2019).

De igual manera, es importante tener en cuenta a Piaget (1945), quien subrayó que el juego es crucial para el desarrollo cognitivo de los niños. Según él, a través del juego, los niños pueden asimilar y acomodar nuevos conocimientos, lo que les ayuda a adaptarse mejor a su entorno. El juego les permite experimentar, explorar y entender el mundo que los rodea, facilitando así el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. Por ello, se considera que el juego fomenta la creatividad y la resolución de problemas, aspectos fundamentales para un desarrollo integral de sus capacidades para entender la realidad (Paredes y Teherán, 2020).

No obstante, autores como Groos (1861-1946) afirmaban que el juego constituye un ejercicio fundamental para garantizar las funciones del

organismo, los comportamientos y relaciones sociales de los individuos, mientras que el pedagogo Froebel (1782-1852) veía en el juego una expresión profunda de lo que constituye la existencia del individuo, porque el niño, a través del juego, logra apropiarse de otros objetos externos que inciden en su aprendizaje. Por tanto, el juego como actividad lúdica contribuye al crecimiento y desarrollo de los estudiantes, de la sensibilidad y la empatía en el proceso de intercambio y relaciones con otros, lo cual favorece la enseñanza y enriquece el aprendizaje (Horlacher, 2019).

De igual manera, Bruner (1986), destaca la importancia del juego no solo como una actividad infantil, sino como una forma de utilizar la inteligencia y fomentar la creatividad de manera espontánea. Según él, el juego es una actitud con respecto al uso del conocimiento que favorece el acto creativo de forma espontánea en los individuos, convirtiéndose en acciones estratégicas que responden a procesos de conocimiento para los cuales se diseñan reglas, se estructuran grupos, tiempo, materiales, el momento de debate y discusión a partir de una metodología diseñada para la enseñanza basada en la actividad lúdica (Farías y Rojas, 2010, p. 53).

Estos antecedentes han sido importantes en el proceso de perfeccionamiento y fundamentación de la actividad lúdica como dinámica para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre 1960 y 1970, las concepciones pedagógicas sobre la lúdica jugaron un papel crucial en la evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje. Durante este período, se reconoció que el juego no solo era una actividad recreativa, sino una herramienta educativa fundamental. Autores como Jean Piaget y Lev Vygotsky destacaron que el juego facilita el desarrollo cognitivo y social de los

niños, permitiéndoles asimilar y acomodar nuevos conocimientos de manera efectiva. Estas ideas influyeron en la implementación de métodos pedagógicos que integraban actividades lúdicas en el aula, promoviendo un aprendizaje más significativo y motivador. La lúdica se convirtió en un medio para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social, aspectos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque transformó la educación, haciendo que el aprendizaje fuera más dinámico y adaptado a las necesidades de los niños.

A partir de los años 1980, la lúdica cobró mayor relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los autores más influyentes sobre la lúdica fue Huizinga (1938), quien estableció las bases para entender el juego como una actividad esencial en la cultura humana. Sus ideas fueron retomadas y ampliadas por educadores que veían en el juego una herramienta poderosa para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. El juego no solo facilita el aprendizaje de conceptos académicos, sino que también promueve habilidades sociales y emocionales para el desarrollo integral de los niños (Alonzo, 2021).

Al inicio de la década de 1990, la investigación sobre la lúdica en la educación continuó evolucionando. Los fundamentos de Perrenoud (1980) sobre las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje tienen gran impacto en el desarrollo de un aprendizaje significativo. Dicho enfoque permite a los estudiantes experimentar y explorar de manera segura, lo que facilita la asimilación de nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas y la creatividad.

Estas tendencias pedagógicas sobre la importancia de la lúdica en los procesos de enseñanza han transitado por etapas de perfeccionamiento y desarrollo, teniendo en cuenta principios pedagógicos de autores como Piaget y Vygotsky, quienes reconocen el juego como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo y social de los niños. El juego permite asimilar y acomodar nuevos conocimientos, adaptarse al entorno y desarrollar el pensamiento abstracto y la regulación emocional. En conjunto, estas teorías promueven un enfoque educativo que valora el aprendizaje activo, la creatividad y la interacción social, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo.

Por tanto, al iniciarse la primera década del 2000, la lúdica siguió ganando reconocimiento como una estrategia educativa efectiva. Díaz (2000) plantea que la lúdica constituye una dimensión contextual que permite el vínculo con los componentes del proceso educativo, fortaleciendo procesos de pensamiento en los estudiantes que contribuyen al desarrollo de la actividad cognitiva y las competencias comunicativas. Jiménez (2002) define la actividad lúdica como una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad; es decir, una forma de interactuar y de relacionarse en esos espacios cotidianos en los que se aprende a partir del disfrute, acompañado de actividades simbólicas e imaginarias que se expresan a través del juego.

Incontables son las contribuciones de pedagogos, psicólogos e investigadores sobre la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Borja y Benavides (2020) publicaron estudios que demostraron cómo las actividades lúdicas pueden transformar el ambiente de aprendizaje, haciéndolo más motivador y agradable para los

estudiantes. Estos autores definen la lúdica como una manera de vivir la cotidianidad, percibiéndola como un acto de satisfacción física, espiritual o mental que propicia el desarrollo de aptitudes, relaciones y sentido del humor, y predisponen la atención del niño hacia la motivación para su aprendizaje. Enfatizan que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al bienestar emocional y social de los estudiantes, creando un entorno educativo más holístico y equilibrado. Caballero (2021) define las actividades lúdicas como herramientas que facilitan el aprendizaje y son cruciales para el desarrollo integral del niño. Estas actividades contribuyen al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, ayudándole a desarrollar creatividad, pensamiento crítico y habilidades sociales.

Se consideran relevantes los criterios sobre la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje aportados por investigadores que han retomado conceptos anteriores y los han enriquecido, considerando el desarrollo actual de la enseñanza y las necesidades de aprendizaje que presentan los estudiantes en diferentes áreas del conocimiento. La actividad lúdico-didáctica enriquece el proceso y motiva al estudiante. Entre ellos, tenemos en cuenta los siguientes:

En cuanto a la importancia de la actividad lúdico-didáctica en la enseñanza de la lectoescritura, Forero (2015) plantea que esta área de conocimiento se da como un proceso de "interacción entre el lector, quien satisface sus expectativas a través del texto para obtener información a través del mensaje que se describe, y el contexto, que se convierte en el espacio donde se entrelazan esas ideas; mientras que la escritura es el acto de moldear las ideas de forma ordenada y coherente para dar forma narrativa a lo leído". En esa relación

lectoescritura, el proceso de comunicación es un acto de supervivencia que identifica a los individuos a través de la oralidad y la narrativa, como forma de comunicación y desarrollo de las competencias comunicativas. Por tanto, la planificación y desarrollo de actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura contribuyen a su facilidad y eficacia. Para lograr los objetivos, estas actividades requieren estar ligadas a las etapas de formación y desarrollo de las habilidades lectoescritoras, como la de escritura indiferenciada o etapa de los garabatos; la etapa diferenciada, que se caracteriza por el uso presilábico o imitación de las palabras que leen aunque no se conozca su significado; la silábica, en la que comienzan a relacionar sonidos y grafemas, para dar paso a la silábico-alfabética, cuando comienzan las primeras escrituras que se complementan en la etapa alfabética, en la cual ya escriben lo que saben (Vargas y Pedroso, 2021).

Durante la enseñanza-aprendizaje de las habilidades lectoescritoras, la lúdica se convierte en un proceso dinámico y creativo a través de actividades que estimulan el desarrollo del pensamiento y les facilitan a los estudiantes la oportunidad de crecer en el proceso de enseñanza, tomar decisiones y aprender a desempeñarse. Sin embargo, como didáctica de la enseñanza, la lúdica en la lectoescritura permite nuevas dinámicas en el aprendizaje a partir de fomentar habilidades creativas. Mejora las relaciones interpersonales a través de la comunicación, la expresividad, el intercambio de experiencias, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades corporales como el movimiento, el ritmo y la representación, que son formas de comunicación a través del juego.

En referencia a esto, Leiva et al. (2019) plantean lo siguiente:

*“Las estrategias lúdicas que favorecen la motivación de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado deben ser pertinentes a las edades e intereses de los educandos y deben realizarse con objetivos pedagógicos previamente visionados por el docente, no deben ser tradicionales ni al azar, sino producto de una planificación bien pensada, que estimule los procesos cognitivos, afectivos y sociales en los estudiantes y los ayuden a ser mejores ciudadanos con competencias que contribuyan a su desarrollo armónico” (p. 41).*

La cita sugiere que las estrategias lúdicas para motivar la lectoescritura en estudiantes de tercer grado deben ser adecuadas para su edad e intereses. Estas estrategias deben tener objetivos pedagógicos claros y ser cuidadosamente planificadas por el docente, evitando métodos tradicionales o improvisados. Además, deben estimular los procesos cognitivos, emocionales y sociales de los estudiantes, ayudándolos a desarrollar competencias que contribuyan a su crecimiento integral y a ser mejores ciudadanos.

Sobre lo anterior, autores como Delgado (2021) resaltan que la lúdica es una estrategia didáctica efectiva para fortalecer la lectoescritura en niños, ya que favorece el desarrollo del lenguaje a través del juego, hace que el proceso cognitivo sea más coherente, y fortalece las habilidades y competencias de creatividad y pensamiento crítico, lo cual es esencial para el aprendizaje y comprensión de la lectura y la escritura. Cuasapud y Maiguashca (2023) subrayan que las estrategias lúdicas en el entorno educativo son cruciales para el desarrollo de habilidades de lectoescritura, ya que mejoran la comprensión lectora, incrementan las habilidades sociocognitivas y motivan a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Por su parte, Jiménez

(2020) considera la lúdica en el contexto de la lectoescritura como el recurso didáctico que facilita la adquisición de habilidades lingüísticas a través del intercambio y fomenta un ambiente de aprendizaje positivo y motivador.

Desde la concepción teórica de Vygotsky, se deduce que la relación entre la lúdica, la didáctica de la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura es parte del contexto sociocultural del niño. Mientras que las actividades lúdicas que realiza, como el juego, le permiten proyectar su creatividad y crecer social e individualmente, generando un estado de motivación hacia el aprendizaje de la lectura, lo cual da la posibilidad de reconstruir ideas y desarrollar el conocimiento a través del intercambio que establece con otros niños en actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje de diferentes textos. Como plantea Ortega (1992), a través de la actividad lúdica, el niño se apropia del sentido sociocultural de la actividad humana, porque el juego, en este caso, no es solo una simple diversión, sino que se convierte en la representación de imágenes, sentimientos y actos que le permiten expresar su creatividad. Es lo que Vygotsky denomina el factor social del juego en combinación con lo biológico como esencia y parte de la naturaleza de los juegos.

En cuanto a lo anterior, Zuluaga y Gómez (2016) consideran que la teoría de Vygotsky encierra una forma de hacer a través de la propia interpretación del juego y plantean que la lúdica es una herramienta del constructivismo social que permite fomentar el desarrollo psicosocial del niño y la formación de su personalidad, construir su conocimiento, sobre todo cuando está aprendiendo a leer y escribir, pues aprende de manera divertida, animada y con un verdadero aprendizaje significativo. Por tanto,

las actividades lúdico-didácticas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura permiten fortalecer sus habilidades para avanzar a niveles superiores de comprensión lectora e independencia oral y escrita. La interacción social del estudiante con su entorno a través de la actividad lúdica representa un proceso de interacción social que facilita el desarrollo del lenguaje a través del diálogo y la colaboración, donde aparecen palabras nuevas, ideas y criterios propios del intercambio a través del juego.

### **Reflexiones teóricas sobre la lúdica y su impacto en la enseñanza de la lectoescritura**

Las contribuciones y experiencias de las investigaciones consultadas permiten tener en cuenta los aportes en cuanto a estrategias lúdicas que se han diseñado e implementado en diferentes contextos para dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Estas estrategias han logrado enfatizar posibles soluciones e innovaciones didácticas, metodológicas y pedagógicas, basadas en la lúdica para el aprendizaje. Rodríguez (2015) menciona que las actividades lúdicas y su rol proactivo en el aula constituyen una forma de motivar la vida de los estudiantes en espacios cotidianos, que propician conocimientos sin más recompensa que la gratitud que producen esos eventos.

Estas experiencias investigativas muestran que la actividad lúdica constituye una de las herramientas didácticas que con mayor énfasis pueden abrir el camino en la enseñanza de la lengua castellana, favoreciendo un ambiente educativo creativo y recreativo para un aprendizaje motivador, constructivista y crítico. Desde los primeros niveles de enseñanza, siempre deben responder a los intereses y necesidades de los estudiantes, contribuyendo

positivamente a su desarrollo y formación integral, sobre todo teniendo en cuenta que la lectoescritura es la base del conocimiento en todas las áreas.

Uno de los aspectos fundamentales aportados por estas investigaciones sobre la lúdica como un modo de enseñar contenidos es la facilidad que ofrece para que los estudiantes se apropien de los contenidos a través de un proceso de aprendizaje activo y planificado, como parte de una enseñanza sistemática e intencional, al poder incluirse transversalmente en los currículos de las áreas.

No obstante, el docente sigue ocupando un rol fundamental en el proceso de enseñanza, sobre todo en la búsqueda de actividades que puedan estimular el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes. Contribuir desde la didáctica de la enseñanza de la lectoescritura al crecimiento académico de los estudiantes es esencial, ya que estas competencias son importantes en todas las áreas del conocimiento. La aplicación de estrategias didácticas, en este caso lúdicas, genera espacios para que los estudiantes desarrollen sus actividades de lectoescritura, expresión oral y escrita en todas las materias, lo que constituye una manera más fácil de aprender, ya que el juego se convierte en conocimiento y en aprendizajes significativos, optimizando la comprensión de los temas y contenidos que reciben del maestro durante el proceso de enseñanza.

Un elemento importante que se analiza en las revisiones de investigaciones sobre el tema es el uso de las actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje. Escalante (2007) las cataloga como “instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234), haciendo referencia al desempeño creativo del docente en el diseño

didáctico-metodológico del proceso de enseñanza dirigido a la participación activa del estudiante, no solo como aprendiz sino también como constructor de nuevos conocimientos. Urgiles (2019) atribuye gran importancia al juego en el aprendizaje, ya que constituye un recurso que les permite indagar, descubrir y razonar para encontrar soluciones a una problemática determinada. Independientemente de que, para el docente, aplicar el juego en clases representa la posibilidad de identificar los tipos de estudiantes que tiene, las capacidades y habilidades para el aprendizaje, y el nivel de motivación y creatividad.

En este sentido, las investigaciones consultadas muestran el juego como un recurso didáctico que permite al alumno actuar sobre diversos temas en un ambiente familiarizado, en un espacio entretenido y motivador que los conduce a la participación individual y colectiva, donde se consolidan las relaciones y contribuyen al afianzamiento de los aprendizajes. Esto permite apropiarse del cómo, el por qué y el para qué, lo que responde a la formación de habilidades conducentes a la innovación en el conocimiento y la creatividad del aprendizaje de la lectoescritura, pues constituye un proceso de conocimiento a partir del cual el estudiante puede construir y desarrollar experiencias comunicativas que, con base en la lectura, permiten la formación de competencias en expresión escrita en cualquier tipo de materia.

Muy a tono con los aportes de las investigaciones consultadas y lo anteriormente planteado, se encuentran los criterios de Balanta et al. (2015), quienes plantean que la lectoescritura es la clave para todo tipo de aprendizaje. Por tanto, saber leer y escribir bien es resultado no solo del interés del docente en enseñar o del estudiante en aprender, sino que

se requieren estrategias didácticas y pedagógicas que faciliten el avance de habilidades como la fluidez verbal, la comprensión lectora, producción textual, reconocimiento de las letras, la buena ortografía y la rapidez en la lectoescritura. En ello, las actividades lúdicas favorecen el crecimiento cultural de los estudiantes. Las investigaciones consultadas demuestran que las diferentes formas de juego, los textos sobre lectura comprensiva y el debate son recursos que van dejando atrás la enseñanza tradicional y generan nuevas expectativas de aprendizaje.

Bajo la perspectiva del aprendizaje significativo, como fundamento de todo proceso de enseñanza que proyecta el fortalecimiento de competencias en los estudiantes, el tratamiento de la categoría enseñanza se concibe como un proceso que proporciona al estudiante escenarios adecuados y útiles para el desarrollo de sus capacidades de construcción de significados, fundamentadas en las teorías del aprendizaje significativo, las cuales sostienen que los nuevos conocimientos se incorporan de manera sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante. Por ello, es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

La sociedad actual está atiborrada de elementos de comunicación que propician mayor interacción y efectividad en el proceso; se puede decir que la información correcta o incorrecta siempre se encuentra a un “clic” del individuo y la escuela no es ajena a ese fenómeno. Sin embargo, es importante hacer énfasis en la creatividad del docente, quien debe idear actividades más motivadoras, grupales, dinámicas y asertivas que despierten el interés por el aula de clases y generen un impacto positivo en el aprendizaje colaborativo.

### **Conclusiones**

La integración de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de la lectoescritura ha sido ampliamente respaldada por diversos investigadores, quienes han destacado su importancia y el impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades se convierten en una herramienta esencial para fomentar un aprendizaje significativo, ya que no solo motivan a los estudiantes, sino que también facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Al aprender en un ambiente agradable y motivador, los estudiantes incrementan su disposición y curiosidad hacia el aprendizaje de la lectura.

Las actividades lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura contribuyen al desarrollo integral del estudiante, abarcando aspectos físicos, motrices, cognitivos, afectivos, sociales, emocionales y morales. Estas actividades mejoran la comprensión lectora y las habilidades de escritura, al mismo tiempo que fomentan la creatividad y el pensamiento crítico. Por ello, diseñar e implementar estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los primeros años de escolaridad es crucial. Estas estrategias no solo motivan y mejoran la comprensión lectora, sino que también aumentan las habilidades sociocognitivas y garantizan la participación en el proceso de aprendizaje, lo que resulta en mejores resultados académicos y rendimiento escolar.

En conclusión, la integración de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Los investigadores coinciden en que estas actividades no solo mejoran las habilidades de lectura y escritura, sino que también fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo

socioemocional. La lúdica, al ser una herramienta educativa poderosa, transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora para los estudiantes.

### **Referencias Bibliográficas**

- Alonzo, J. (2021). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura en educación básica. *Revista de Educación y Pedagogía*, 33(2), 123-140.
- Balanta, A., Díaz, E., y González, L. (2015). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto - escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, Sede “Niño Jesús de Atocha” de la ciudad de Cali [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria los Libertadores].  
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/433/BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Borja, M., & 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), 78-8
- Bruner, S. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. UNESCO. *Perspectivas: revista trimestral de educación*, XVI, 1, p. 77-83.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa)
- Caballero Calderón, E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: *Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615/0>
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos curriculares. Lengua castellana. Actualización, 2018.  
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/mi-crositios-preescolar-basica-y-media/Direccion-de-Calidad/Referentes-de-Calidad/339975:Lineamientos-curriculares>
- Delgado Gonzembach, J. (2021). Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 1745-17651.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926908#:~:text=El%20presente%20estudio%2C%20enfoca%20las%20estrategias%20metodol%C3%B3gicas%20como,anal%C3%ADtico%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20habilidad%20lectoescritora.>
- Díaz Rivera, I. (2000). La enseñanza de lectoescritura. Academia.edu.  
[https://www.academia.edu/10370540/La\\_ense%C3%B1anza\\_de\\_lectoescritura](https://www.academia.edu/10370540/La_ense%C3%B1anza_de_lectoescritura)
- Escalante, M. (2007). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-1656.
- Farias, D; & Rojas, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradigma*, 31(2), 53-64.  
[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512010000200005&lng=es&tlng=es.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005&lng=es&tlng=es.)
- Gómez, A., Pérez, M., & Rodríguez, L. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Editorial.  
<https://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- González Álvarez P. (2012). Pensamiento y Lenguaje de L. Vygotsky: implicancias de la teoría para la alfabetización académica. *Universidad de Chile*.  
[file:///C:/Users/EliteBook/Downloads/Pensamiento\\_y\\_Lenguaje\\_de\\_L\\_Vygotsky\\_im.pdf](file:///C:/Users/EliteBook/Downloads/Pensamiento_y_Lenguaje_de_L_Vygotsky_im.pdf)
- Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Boston.  
[https://archive.org/details/homoludensstudy\\_o0000huiz](https://archive.org/details/homoludensstudy_o0000huiz)
- Horlacher, R. (2019). Competencias digitales lúdicas y enseñanza. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, 8, 399-410.  
<https://www.ugr.es/~reidocrea/8-31.pdf>
- Jiménez, M. (2002). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 131. Editorial *Magisterio*.



