

La lúdica para desarrollar habilidades de comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica

Playfulness to develop reading comprehension skills in Basic General Education students

Fecha de recepción: 2024-09-20 • Fecha de aceptación: 2025-03-13 • Fecha de publicación: 2025-07-10

Franklin Guillermo Baño Cabezas¹

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

fgbano@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-8973-8363>

María Kassandra Cedeño Zambrano²

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

mkcedenoz@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-2157-9771>

Anggie Adhamaris Espinosa Pullas³

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

aaespinosap@uce.edu.ec

<https://doi.org/10.35290/ru.v2n2.2023.883>

RESUMEN

La lúdica en ambientes educativos se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora mediante actividades recreativas y motivacionales. Este estudio propuso implementar la lúdica como herramienta funcional para abordar dificultades de comprensión lectora en niños de Educación General Básica. La metodología combinó una revisión bibliográfica con una intervención de campo en la escuela Nahím Isaías Barquet, aplicando cuestionarios a estudiantes. Los resultados, analizados mediante el modelo estadístico χ^2 , revelaron que tres de cuatro relaciones validaron la hipótesis alternativa, evidenciando que la lúdica genera efectos positivos al fortalecer componentes clave de la comprensión lectora. Se concluye que los juegos y actividades lúdicas optimizan significativamente dichas habilidades en contextos educativos..

PALABRAS CLAVE: Lúdica, lectura comprensiva, actividades lúdicas, práctica activa, educación básica

ABSTRACT

Playfulness in educational environments is presented as an effective strategy to improve reading comprehension through recreational and motivational activities. This study proposed to implement play as a functional tool to address reading comprehension difficulties in children of General Basic Education. The methodology combined a literature review with a field intervention at Nahím Isaías Barquet school, applying questionnaires to students. The results, analyzed by means of the χ^2 statistical model, revealed that three out of four relationships validated the alternative hypothesis, showing that games generate positive effects by strengthening key components of reading..

KEYWORDS: Playful, comprehensive reading, playful activities, active practice, basic education



Introducción

La presente investigación estuvo centrada en la lúdica como estrategia para el desarrollo de habilidades que ayuden a la comprensión lectora en los niños de educación básica de 6 a 14 años de edad. Esta puede definirse, si se la toma como estrategia didáctica, como una forma de aprendizaje que utiliza el juego y otras actividades recreativas para promover el aprendizaje; dicho de otra manera, enseñara a los niños desde el juego que es su principal interés en esta edad. Las características de esta estrategia didáctica son, entre otras, estimular la concentración, ayudar a liberar la tensión, contribuir en el mejoramiento del ánimo; así también, aportar en la creatividad; esto debido a que en los niños el juego es su entorno natural y transmitir contenidos mediante él mejora su receptividad.

Para analizar la problemática que encierra las dificultades de comprensión lectora es necesario mencionar sus causas: una de ellas es que no existen entornos que fomenten la lectura, aquí son las autoridades las llamadas a proporcionar estos espacios; otra causa es la escasa creatividad que se genera en el aula de clase, factor que debe ser desarrollado por los docentes; finalmente, se tiene que, los estudiantes presentan problemas para concentrarse y por ende comprender lo que leen.

La investigación sobre este problema educativo surgió por el interés de conocer por qué existe un alto grado de estudiantes que no entienden lo que leen, lo cual desestima en los alumnos la importancia de la literatura infantil siendo esto un aspecto negativo en su crecimiento académico. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2021) planteó que desde el 2013 no existen mejoras significativas, donde los niños de primaria mantienen bajo nivel de desempeño de la lectura y comprensión lectora. Así lo establece el Estudio regional Comparativo y Explicativo ERCE (2019) y publicado en noviembre del 2021.

1.1. Planteamiento del problema

La comprensión lectora, como eje transversal en la formación académica y personal, constituye una competencia esencial para el acceso al conocimiento, el desarrollo del pensamiento crítico y la participación activa en sociedades contemporáneas (UNESCO, 2017). Sin embargo, en el contexto de la Educación General Básica (EGB), persisten deficiencias estructurales en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, particularmente en la aplicación de estrategias pedagógicas actualizadas que respondan a las necesidades heterogéneas de los estudiantes. Según el informe PISA para Escuelas 2022, el 58% de los estudiantes ecuatorianos de EGB no alcanzan el nivel mínimo de competencia lectora, lo que limita su capacidad para interpretar textos complejos, inferir significados implícitos o relacionar contenidos con contextos reales (OECD, 2023).

Esta problemática se agrava por la persistencia de metodologías tradicionales centradas en la memorización y la repetición mecánica, las cuales no solo desvinculan el proceso lector de su dimensión socioemocional, sino que ignoran las demandas de un entorno educativo cada vez más digitalizado e intercultural. Estudios recientes evidencian que el 72% de los docentes de EGB en Ecuador aún priorizan ejercicios de copiado y resúmenes textuales sobre actividades interactivas

o basadas en proyectos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023), lo que perpetúa un modelo unidireccional que minimiza la autonomía y la motivación del estudiante.

Esto sumado, a la desactualización que existe en la aplicación de estrategias (didácticas) encaminadas a trabajar en las dificultades de comprensión lectora de los estudiantes. con la intención de desarrollar habilidades que permitan el dominio de esta competencia, para que al estudiante se le garantice el derecho a una educación de calidad y una formación integral y completa en todos los aspectos de su proceso formativo donde se busca analizar el resultado de aprendizaje de la comprensión lectora utilizando estrategias lúdicas.

1.2. La lúdica educativa

La lúdica es un concepto amplio que se refiere a todo aquello que tiene que ver con las actividades que generen placer. Paredes (2020) planteó que es una actividad que nace del ser humano para expresarse de varias formas, de sentir, de comunicarse, de conocer y de relacionarse con su entorno. Es por ello, que, al vivir estas emociones ligadas al entretenimiento, la diversión y el juego, se afloran sentimientos de gozo, alegría, euforia, etc. Considerado esencial para el desarrollo humano por su influencia en el ámbito físico, cognitivo, social y emocional.

La similitud que existe entre la lúdica y el juego recae en que ambas constituyen una actividad vital en el ser humano, pues desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, tanto hombres como mujeres sienten esa atracción por las actividades que involucran e inducen a la lúdica. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje.

1.3. Beneficios

La lúdica promueve la recreación y el disfrute de un ambiente de libertad. Desde el punto de vista de Urgilés (2019):

El relacionar el juego con el aprendizaje en el aula contribuye a que el estudiante aprenda a indagar, reconocer, descubrir a razonar y a buscar posibles soluciones, actividades que son parte de un correcto proceso de aprendizaje. Además de que el docente que implementa el juego puede evidenciar que el estudiante realizará las actividades que se le proponga con mayor alegría, predisposición y entusiasmo, ya que el niño que juega es feliz y esto con seguridad favorecerá a que el niño aprenda más y de mejor manera (p. 11).

La lúdica contribuye a la creación de ambientes de participación y creatividad, puesto que le brinda un papel activo al estudiante, haciendo que se sientan cómodos, valorados y apoyados. Es así que los entornos dinámicos facilitan el aprendizaje y contribuyen al desarrollo de habilidades. Pues su papel se centra en crear un ambiente ameno y participativo a la hora de incidir en un tema.

1.4. Fases de la actividad lúdica

La puesta en práctica de las actividades lúdicas educativas supone tres fases. De acuerdo con Ramírez et al. (2020) estas son: introducción, desarrollo y finalización.



- **Introducción:** Aquí se detallan los pasos que harán posible el desarrollo de la actividad o juego lúdico, además de que se incluyen las normas o acuerdos a seguir para su puesta en marcha. Así, la introducción debería ser clara y concisa asegurando que todos los participantes comprendan el propósito del juego y cómo participar de manera efectiva. siendo necesario crear ambientes de aprendizaje positivos y colaborativos que contribuyan en la motivación y despierten el interés de los estudiantes.
- **Desarrollo:** En esta fase los estudiantes se sumergen en la acción y ponen en práctica lo aprendido. Es el momento de jugar, experimentar y aplicar las reglas establecidas. Aquí es donde realmente se desarrolla el aprendizaje. En primer lugar, se puede hablar de la aplicación de conocimientos donde los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos y habilidades que han adquirido previamente. En segundo lugar, los estudiantes ponen en marcha el aprendizaje experiencial donde el juego proporciona una experiencia de aprendizaje práctica y significativa. Por último, es aquí donde los desarrolla habilidades importantes como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.
- **Finalización:** En esta fase de finalización es el momento de la reflexión y la evaluación. Aquí se cierra el ciclo de aprendizaje y se consolidan los conocimientos adquiridos. Se recogen los aprendizajes y se celebran los logros; es aquí donde la reflexión y evaluación juegan un papel importante, pues, los estudiantes reflexionan sobre la experiencia del juego y evalúan su desempeño. Es a partir de esta evaluación que se consolida el aprendizaje, refuerzan los conceptos clave y se aclaran las dudas, sin dejar de celebrar los logros de los estudiantes.

1.5. Comprensión lectora

La lectura comprensiva es una habilidad clave que va más allá de simplemente leer palabras. Según UNESCO (2022):

La comprensión lectora es una habilidad de gran importancia, no solo en el ámbito escolar, sino para la vida. Comprender un texto escrito implica integrar la información que se presenta en distintas partes de lo leído, así como también construir significado, vinculando el conocimiento del mundo que posee cada lector (p. 1).

Se comprende como un proceso esencial para el desarrollo integral de los individuos, pues le permite aprender, procesar información y participar efectivamente en la sociedad. El mismo, conlleva una comprensión más profunda y crítica, haciendo que este sujeto alcance conocimientos significativos a partir de su experiencia y razonamiento. Si bien es una habilidad clave, es difícil lograr una comprensión lectora profunda. Por esta razón, es necesario fortalecer ciertos campos, como es la fluidez lectora, el vocabulario y la memoria, detallados a continuación:

1.5.1. Fluidez lectora

Se refiere a la capacidad de leer con precisión, procesar palabras y frases de manera eficiente, lo que permite una lectura suave y comprensiva. La motivación de este interés científico es que llevar a cabo al mismo tiempo los procesos de decodificación y construcción del significado consume



recursos cognitivos que son limitados, por lo que automatizar los procesos léxicos de la lectura permite liberar recursos de atención y memoria para el procesamiento sintáctico y semántico del texto (Arancibia et al., 2022, pp. 158-159).

Desarrollar la fluidez lectora contribuye a mejorar la comprensión y el disfrute de la lectura. Es así que se considera a la decodificación, el reconocimiento de palabras y la prosodia como componentes fundamentales de la fluidez lectora.

1.5.2. Decodificación

Relación de las letras con los sonidos que se producen. “Los niños deben dominar de manera eficiente las reglas de conversión grafema-fonema” (Bizama et al., 2019, p. 301). A medida que los lectores desarrollan su capacidad para decodificar palabras, se vuelven más eficientes para reconocer palabras rápidamente.

1.5.3. Reconocimiento de palabras

Bargetto y Riffo (2019) mencionan que:

[...] es la culminación de los pasos anteriores, corresponde al momento en que la palabra seleccionada se prueba sin duda ni error. Belinchón y colaboradores (1992) exponen las diferentes formas de asumir este reconocimiento tanto para modelos conexionistas como para los autónomos; no obstante, toda corrección surgida a partir de la información sintáctica, semántica y pragmática, se considerará “posléxico” y no debe ser incluido en las operaciones de reconocimiento (p. 347).

Avance crucial para la fluidez lectora, debido a que permite pasar de la decodificación a el reconocimiento instantáneo de palabras, haciendo que los lectores puedan concentrarse en la comprensión del significado.

1.5.4. Prosodia

Manera en que se expresa el lector. Según Roldán et al. (2022) “implica el uso de los rasgos suprasegmentales del lenguaje oral al leer en voz alta mientras se lee un texto en voz alta de modo tal que traduzca las características rítmicas, de acentuación y entonación propias del habla” (p. 125) entre ellas el volumen, el ritmo, la entonación, el fraseo y las pausas al leer en voz alta. Un lector con buena prosodia no solo lee las palabras correctamente, sino que también transmite el significado y las emociones del texto a través de su entonación y ritmo.

1.5.5. Vocabulario

Conjunto de palabras que una persona conoce y culminación de los pasos anteriores utiliza en su lenguaje. Figueroa y Gallego (2021) señalan que:



El aprendizaje del vocabulario es crucial para la adquisición del lenguaje en general y de la lectura, en particular, de manera que cuando los estudiantes desconocen numerosas palabras de su idioma se incrementan las dificultades a la hora de procesar un texto (p. 356).

Acentuando la relación de reciprocidad que existe entre el vocabulario y la comprensión lectora, donde el lector debe conocer alrededor del 95% de las palabras que contiene el texto para poder comprenderlo correctamente. Esto puede mejorar tu capacidad de comunicarte de manera más precisa y efectiva

1.5.6. Memoria

La memoria hace parte de un mecanismo complejo que involucra múltiples áreas del cerebro. Este componente es crucial para entender textos más largos y complejos, pues fortalecen la capacidad del cerebro para almacenar, retener y recuperar información. Sin embargo, se tiene que generar un alto interés para que exista un compromiso que permita el alcance de la concentración y su posterior almacenamiento. Por ello se trabaja en:

- **Interés:** El fortalecimiento de la memoria requiere principalmente de estimular el interés, proporcionar entretenimiento y mejorar las habilidades cognitivas de forma atractiva y lúdica. Los juegos de memoria suelen ser divertidos y entretenidos. La naturaleza lúdica de estos juegos puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador, lo que contribuye a un mayor interés.
- **Concentración:** mejorar la calidad de la entrada de información y facilita el procesamiento y la retención de la misma. Los juegos de memoria suelen requerir una atención sostenida y concentración para recordar patrones, secuencias o información específica. Este desarrollo de habilidades de concentración puede trasladarse a la lectura, donde la atención sostenida es crucial para entender textos más largos y complejos.

1.6. La lúdica y la comprensión lectora

La lúdica puede ser utilizada como una estrategia pedagógica para promover el aprendizaje en los niños y niñas. A través de las actividades lúdicas, los niños pueden aprender de forma divertida y motivadora “los ambientes y actividades lúdicas permiten contribuir al desarrollo de habilidades y competencias, mejorando los procesos de aprendizaje, elevando la productividad del estudiante y el docente en un entorno gratificante” (Betancourt et al., 2019, p. 13).

1.6.1. Estrategias lectoras

Se vinculan con la búsqueda y creación de espacios adecuados para que los estudiantes desde edades tempranas inicien su interés por la lectura, por lo que se debe trabajar en crear espacios motivantes y significativos, para que generen una atracción sobre el mundo de la lectura. Mismos procesos que deben ser asertivos, es por ello que la escuela cumple con el papel de encabezar dichos procesos y fortalecerlos desde las aulas de clase. Por lo mencionado anteriormente, las estrategias lúdicas son relevantes dentro del aula de clases ya que generan espacios

placenteros, agradables, de disfrute, que permiten el desarrollo de habilidades que enriquecen significativamente la adquisición de conocimientos.

Las habilidades de comprensión lectora se logran alcanzar a través del fortalecimiento de diferentes áreas como el de fluidez lectora, vocabulario y memoria, componentes importantes para manejar el lenguaje, de tal modo que encuentre el sentido y el significado de las actividades pedagógicas en las que se encuentre inmerso a participar.

Metodología

2.1. Tipo de investigación

El presente estudio investigativo fue documental, pues incluye fuentes primarias como la encuesta, y se complementa con fuentes secundarias para la construcción de conceptos. El enfoque de la investigación fue cuali-cuantitativo, donde se hace uso de técnicas e instrumentos cualitativos que permiten la construcción de preguntas y el componente cuantitativo para su respectivo análisis y estandarización de los datos que le otorgan una validez y confiabilidad para crear las conclusiones que contribuyen a la generación de conocimiento.

Dentro del estudio de carácter cuantitativo, en la búsqueda de ser más concreto en los resultados, se planteó la hipótesis nula y la hipótesis alterna que son señaladas por las dos variables involucradas que serán comprobadas utilizando un método estadístico de un programa, que fue de ayuda para establecer las conclusiones que sirvieron para aportar coherencia y una mejora en el problema de la investigación.

2.2. Método

La investigación se basó en el método descriptivo correlacional con cálculo de Chi-cuadrado de Pearson, que permitió conocer la asociación de la lúdica con el desarrollo de la comprensión lectora. Se recolectaron los datos en una sola cohorte de tiempo, con un muestreo deliberado. El método utilizado fue una encuesta, cuyo instrumento fue un cuestionario de 10 preguntas con escala de Likert, fue contestada de manera voluntaria y on-line. Por último, se realizó un análisis estadístico en el programa SPSS, dónde se extrajeron las tablas y datos que fueron presentados en los resultados.

2.3. Modelo estadístico

2.3.1. Chi cuadrado

El chi cuadrado ayuda para determinar si entre las dos variables existe relación entre sí, para verificar si la hipótesis fue nula se verificó en la significación asintótica (bilateral) cuando el resultado es mayor a 0,50 (no hay relación entre las variables) o sí es alternativa si por el contrario es menor a 0,50 (existe relación entre las variables o es aceptable) en el estudio realizado.



A continuación, se presenta la fórmula del chi cuadrado:

$$\chi^2(df) = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

2.3.2. Alpha de cronbach

Se aplicó el Alpha de Cronbach por medio del programa IBM SPSS statistics visor y nos dio el siguiente resultado:

Tabla 1

Encuesta realizada a 26 niños de Educación General Básica.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,723	5

Nota: Datos arrojados con el programa IBM SPSS statistics 25.

Según el análisis estadístico del alfa de cronbach dado con el programa IBM SPSS statistics visor da como resultado ,723 lo que significa que existe una confiabilidad de correlación en los ítems que se realizó por medio de la encuesta.

Resultados

Con la aplicación de una encuesta para conocer el criterio de los niños sobre el aprendizaje relacionado o basado en actividades lúdicas, en la cual se incluyeron preguntas con el afán de conocer la afinidad de los niños de desarrollar el aprendizaje mediante actividades de naturaleza lúdicas. Para lo cual se realizó dicha encuesta a estudiantes de 3^{ro} de Educación General Básica (EGB). Obteniendo el siguiente análisis de resultados:

3.1. Chi cuadrado de la encuesta realizada a los 26 niños de EGB.

A continuación, se explica los resultados obtenidos según la interpretación de las relaciones de cada uno de los casos:

Ho. Nos da como resultado mayor a 0.05 lo que significa que no aprueba la hipótesis alternativa no existe relación entre las dos variables.

Ha Nos da como resultado menor a 0.05 lo que significa que se aprueba la hipótesis alternativa donde existe relación entre las dos variables.

Primera relación con la prueba de Chi Cuadrado, entre usar juegos de asociación de letras en clases y cuantas tarjetas pueden memorizar.

Tabla 2*Primera Interpretación de Resultados.*

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,818a	4	,431

Nota: Datos arrojados con el programa IBM SPSS statistics visor.

Según el análisis estadístico del Chi-cuadrado dado con el programa IBM SPSS statistics visor da como resultado mayor a 0.05 lo que significa que no aprueba la hipótesis alternativa (no existe relación entre usar juegos de asociación de letras en clases y cuantas tarjetas pueden memorizar los niños). En este caso, se puede evidenciar que para los juegos de asociación de letras no es una buena opción la inclusión de un gran número de tarjetas. Puesto que no beneficia en nada a la adquisición de las habilidades de comprensión lectora.

3.2. Segunda interpretación de resultados

La segunda relación con la prueba de Chi Cuadrado, se da entre usar los juegos de asociación de letras y aprender con tarjetas.

Tabla 3*Segunda Interpretación de Resultados.*

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	28,280a	4	,000

Nota: Datos arrojados con el uso del programa IBM SPSS statistics visor.

Según el análisis estadístico del Chi-cuadrado dado con el programa IBM SPSS statistics visor da como resultado menor a 0.05 lo que significa la aprobación de la hipótesis alternativa (si existe relación entre usar los juegos de asociación de letras y aprender con tarjetas para los niños). Es decir, los juegos de asociación de letras y aprender con tarjetas ayudan a fortalecer los procesos de fluidez lectora, ya que dichas actividades lúdicas tienen el objetivo de estimular la conexión entre grafema y fonema en el desarrollo de este proceso.

3.3. Tercera interpretación de resultados

Por consiguiente, la relación con la prueba de Chi Cuadrado, entre la recreación con juegos de memorias y aprender con tarjetas.

Tabla 4

Tercera Interpretación de Resultados.

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	13,300 ^a	4	,010

Nota: Datos arrojados con el uso del programa IBM SPSS statistics visor.

Según el análisis estadístico del Chi-cuadrado dado con el programa IBM SPSS statistics visor da como resultado menor a 0.05 lo que significa que se aprueba la hipótesis alternativa (si existe relación entre la recreación con los juegos de memorias y aprender con tarjetas). Es decir, los niños sienten la atracción por participar en los juegos de memoria que impliquen trabajar con tarjetas, entendiendo que de esa forma se va a fortalecer la capacidad del cerebro, que por su parte les permite almacenar, retener y recuperar información, instancia crucial para entender textos más largos y complejos.

3.4. Cuarta interpretación de resultados

Por último, la relación con la prueba de Chi Cuadrado, entre la recreación con juegos de memoria y cuantas tarjetas pueden memorizar.

Tabla 5

Cuarta Interpretación de Resultados.

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,377a	4	,357

Nota: Datos arrojados con el uso del programa IBM SPSS statistics visor.

Según el análisis estadístico del Chi-cuadrado dado con el programa IBM SPSS statistics visor da como resultado mayor a 0.05 lo que significa que no aprueba la hipótesis alternativa (no existe relación entre la recreación con juegos de memoria y cuantas tarjetas pueden memorizar). Esto tiene que ver con el grado de dificultad de los juegos de memoria, pues la cantidad de tarjetas implica mayor esfuerzo. Por ello, es necesario que esta actividad esté adecuada al grupo etario con el que se va a trabajar.

3.5. Discusión

De acuerdo con la información recabada a nivel bibliográfico con respecto a la situación de comprensión lectora en el Ecuador, que resulta ser desalentadora, se presentan las estrategias lúdicas como una alternativa para el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora; las cuales se presentan, de acuerdo con la opinión de las fuentes aquí citadas, como estrategia activa que permita fortalecer la competencia lectoras de los estudiantes, sobre todo de EGB, la cual

ayuda a mejorar las habilidades de comprensión lectora a través de cada una de sus fases de desarrollo.

Sin embargo, atendiendo a los campos que se requiere desarrollar para poder desarrollar la comprensión lectora se propuso actividades lúdicas según se muestra en la *Tabla 1*, en la cual se marca cual es el campo de la comprensión lectora que incide cada una de las actividades, mismas que fueron integradas en una encuesta aplicada a estudiantes de 3^{er} grado de EGB para entender el grado de receptividad a las mismas por parte de los estudiantes.

Tabla 6

Actividades Lúdicas para Trabajar los Componentes de Fluidez Lectora, Vocabulario y Memoria.

Actividades lúdicas	Fluidez lectora	Vocabulario	Memoria
Dominó de letras	X	X	
Asociación de letras	X	X	
Memorama de palabras	X		X
Sopa de letras física		X	
Teatro musical		X	X
Juego de roles		X	
Historias colaborativas		X	X
Scrabble	X	X	
Yincanas, escape room educativo	X	X	X

Nota: Datos arrojados en las encuestas aplicados en la escuela Nahím Isaías Barquet.

Además, se tuvo en cuenta que con esta actividad se pretende alcanzar componentes esenciales. Sin embargo, estas alternativas pueden ser empleadas, adecuadas o sustituidas de acuerdo con la necesidad del componente a desarrollar y la experticia de cada docente.

El análisis de resultados arrojados de la encuesta corrobora la información del marco teórico, pues, se tiene que en los juegos de asociación de letra a través en el que se usa tarjetas requiere de un numero adecuado de las mismas *Tabla 2* ayudan a fortalecer los procesos de fluidez lectora, ya que dichas actividades lúdicas tienen el objetivo de estimular la conexión entre grafema y fonema en el desarrollo de este proceso *Tabla 3* la ventaja es que los niños sienten atracción por participar en los juegos de memoria que impliquen trabajar con tarjetas. Aquí es importante tener en cuenta que es una forma de va a fortalecer la capacidad del cerebro, que por su parte les permite almacenar, retener y recuperar información, instancia crucial para entender textos más largos y complejos; mientras que en la *Tabla 4* indica que emplear la lúdica para desarrollar la comprensión lectora en los niños no solo que ayuda a nivel cognitivo; sino que, fortalece la auto estima, su estado de ánimo y sobre todo su implicación en el proceso de aprendizaje.

Conclusiones

Se reconoce que de Lengua y Literatura por lo general tiende a ser una de las áreas con más problemas al momento de alcanzar los objetivos. Esto se debe a que las estrategias utilizadas son muy tradicionales; por lo tanto, el estudiante cumple con un papel pasivo que hace de este un proceso mecánico que en su mayoría de veces no hace posible el alcance de los aprendizajes, es por ello, que puntos como la comprensión lectora siguen siendo bajos a nivel nacional, esto incluye a los niños y a los jóvenes, quienes arrastran consigo las malas prácticas a la hora de adquirir esta habilidad.

Por esta, se hace hincapié en la lúdica, puesto que presenta una visión recreativa que le da el papel activo al estudiante, donde utilizar todos sus sentidos es un requisito indispensable, proporcionando un ambiente en el que se sienta motivado y atraído, logrando que el estudiante participe por gusto y no por obligación. Uno de los principales ejes para conseguir el involucramiento y la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por tanto, la lúdica es relevante dentro del aula de clases ya que generan espacios placenteros y de disfrute, que hace posible el desarrollo de habilidades que enriquecen significativamente la adquisición de conocimientos.

En definitiva, la comprensión lectora puede definirse como la capacidad de la persona para comprender lo que lee. Esto incluye tanto entender las palabras que forman un texto, como entender el mismo texto en su totalidad. Por lo mismo, para desarrollar habilidades de comprensión lectora hay puntos clave para priorizar en los planes de aprendizaje, entre ellos se destaca la fluidez lectora que busca que los estudiantes lean de corrido y de forma precisa para que puedan comprender lo que han leído, a través de un proceso gradual que va desde la decodificación, el reconocimiento de palabras hasta la prosodia. Así también, el enriquecimiento del vocabulario es crucial ya que se conoce que los estudiantes con un vocabulario amplio que conocen el significado de las palabras, se le hará más fácil comprender los contenidos. De igual forma, para alcanzar estos procesos es necesario trabajar la memoria, puesto que el fortalecimiento del mismo le permitirá al estudiante recordar lo que han leído, incluido detalles adicionales. Es así que se han seleccionado estos componentes como parte principal para desarrollar en los estudiantes la comprensión lectora.

Por último, la literatura en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es de vital importancia debido a que los niños van a ir alcanzando una comprensión adecuada de los textos, a medida que van trabajando en los componentes de fluidez lectora, vocabulario y memoria. Donde la lúdica juega un papel importante, que a través de actividades recreativas que inducen al juego como una forma de aprendizaje entre ellas, yincanas, escape room educativo, scrabble, tarjetas, etc. Alternativas que pueden ser empleadas de acuerdo con la necesidad del componente a desarrollar y la experticia de cada docente. De esta forma, participar en el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo y viendo un cambio positivo en las diferentes áreas del conocimiento y en su desempeño académico en general.



Referencias

- Arancibia, B., León, H., Castro, G., Bizama, M., y Sáez, K. (2022). Comprensión de lectura, reconocimiento de palabras y fluidez lectora en escolares de sexto año básico. *Onomázein Revista de Lingüística Filología y Traducción*, (55),156–173. <https://doi.org/10.7764/onomazein.55.05>
- Bargetto, M. y Riffo, B. (2019). El reconocimiento de palabras y acceso lexico: revisión de modelos y pruebas experimentales. *Boletín de Filología*, 54(1), 341-361 <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-93032019000100341>
- Betancourt, C., Hermosa, D., y Peña, P. (2019). *La lúdica como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior*. Editorial Universidad de la Amazonía. <https://www.researchgate.net/publication/348675121>
- Bizama, M., Saldaño, D., y Rodríguez, C. (2019). Fluidez y comprensión de lectura en escolares chilenos. *Revista electrónica de investigación psicoeducativa*, 17(48), 295-316. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v17i48.2251>
- Figuerola, S. y Gallego, J. (2021). Relación entre vocabulario y comprensión lectora: Un estudio transversal en educación básica. *Revista Signos*, 54(106), 354–375. <https://doi.org/10.4067/s0718-09342021000200354>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2021). *Estudio regional comparativo y explicativo (ERCE 2019): reporte nacional de resultados; Ecuador*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380246>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2022). *El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en Lectura*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382747?locale=en>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (15 de noviembre de 2017). *Resultados PISA 2022 (Volumen II) Aprendiendo durante y a partir de las disrupciones*. OCEDE. <https://uis.unesco.org/en/search/site/M%C3%A1s%20de%20la%20Mitad%20de%20los%20Ni%C3%B1os%20y%20Adolescentes%20en%20el%20Mundo%20No%20Est%C3%A1%20Aprendiendo%20?f%5B0%5D=type%3Adocument>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE] (2023). *Resultados PISA 2022 (Volumen II) Aprendiendo durante y a partir de las disrupciones*. OCDE. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-ii_a97db61c-en/full-report.html
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* [Tesis de posgrado, Universidad Andina Simón Bolívar]. UASB digital. <http://hdl.handle.net/10644/8119>

- Ramírez, J., Expósito, A., y Coba, D. (2020). Juegos didácticos que contribuyen a elevar el aprendizaje de la contabilidad en el primer año de contador. *Innovación tecnológica*, 26(2), 1-10 <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/442/4422329014/4422329014.pdf>
- Roldán, L., Formoso, J., Zabaleta, V., y Barreyro, J. (2022). Las relaciones entre prosodia y comprensión lectora en alumnos hispanohablantes: revisión sistemática y metaanálisis. *Interdisciplinaria, revista de psicología y ciencias afines*, 39(3), 121-135. <https://doi.org/10.16888/interd.2022.39.3.7>
- Urgilés, K. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura* [Tesis de grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. Archivo digital. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12650/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-132.pdf>



Copyright (2025) © Franklin Guillermo Baño Cabezas, María Kassandra Cedeño Zambrano y Anggie Adhamaris Espinosa Pullas



Este texto está protegido bajo una licencia internacional [Creative Commons](#) 4.0.

Usted es libre para Compartir—copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material—para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios.

Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) – [Texto completo de la licencia](#)