



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i4.4612>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año
EGB***

Playful strategy to improve literacy in third grade EGB students

***Estratégia lúdica para melhorar a alfabetização em alunos do terceiro ano do
Ensino Fundamental I (EGB)***

Adriana Dolores Hernández Bedón^I

adherandezb@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-4668-8873>

Paquita Del Cisne Guarnizo Rosillo^{II}

pdguarnizor@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-1800-0411>

Virginia Jacqueline Sánchez Andrade^{III}

vsancheza@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9233-243X>

Correspondencia: adherandezb@ube.edu.ec

*Recibido: 28 de octubre de 2025 *Aceptado: 27 de noviembre de 2025 *Publicado: 08 de diciembre de 2025

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación, Maestrante en la Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- II. Licenciada en Ciencias de la Educación, Maestrante en la Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- III. Doctora en Ciencias Pedagógicas, Docente Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

Resumen

El desarrollo de habilidades de lectoescritura en los primeros años de escolaridad constituye un componente esencial para el éxito académico posterior. No obstante, diversos estudios han identificado bajos niveles de rendimiento en lectura y escritura en estudiantes de Tercero de Educación General Básica (EGB). En este contexto, las estrategias lúdicas emergen como una alternativa pedagógica innovadora, capaz de conectar el aprendizaje con experiencias significativas y motivadoras. El objetivo del presente estudio fue diseñar, aplicar y evaluar una estrategia lúdica denominada Una aventura lúdica para mejorar la lectoescritura en estudiantes de Tercero de EGB, articulando actividades recreativas con objetivos pedagógicos específicos.

La metodología adoptada fue de enfoque mixto, con un diseño cuasi-experimental. Se trabajó con una población de 75 estudiantes divididos en tres paralelos. Se aplicó una evaluación antes y después de la intervención, y se realizaron entrevistas estructuradas a tres docentes responsables del grupo. El análisis cuantitativo se realizó mediante estadística descriptiva e inferencial, aplicando una prueba T de Student, mientras que el análisis cualitativo se abordó a través de la codificación temática y triangulación de resultados. Los hallazgos evidenciaron mejoras significativas en las habilidades lectoescritoras, especialmente en la fluidez, comprensión, ortografía y producción de textos. Asimismo, los docentes destacaron el impacto positivo de las actividades lúdicas en la motivación y participación estudiantil. En conclusión, la estrategia propuesta demostró ser eficaz y pertinente para el contexto escolar, aportando una alternativa metodológica replicable y fundamentada teórica y empíricamente para fortalecer la enseñanza de la lectoescritura en la educación básica.

Palabras Claves: Estrategias; rendimiento académico; lúdico; aprendizaje colaborativo.

Abstract

The development of literacy skills in the early years of schooling is an essential component for later academic success. However, several studies have identified low levels of reading and writing performance among third-grade students. In this context, play-based learning strategies emerge as an innovative pedagogical alternative, capable of connecting learning with meaningful and motivating experiences. The objective of this study was to design, implement, and evaluate a play-based strategy called "A Playful Adventure to Improve Literacy in Third-Grade Students," combining recreational activities with specific pedagogical objectives.

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

The methodology adopted was a mixed-methods approach, with a quasi-experimental design. The study population consisted of 75 students divided into three classes. An assessment was administered before and after the intervention, and structured interviews were conducted with three teachers responsible for the group. The quantitative analysis was conducted using descriptive and inferential statistics, applying a Student's t-test, while the qualitative analysis was approached through thematic coding and triangulation of results. The findings showed significant improvements in literacy skills, especially in fluency, comprehension, spelling, and text production. Likewise, teachers highlighted the positive impact of the play-based activities on student motivation and participation. In conclusion, the proposed strategy proved to be effective and relevant to the school context, providing a replicable methodological alternative, grounded both theoretically and empirically, to strengthen literacy instruction in basic education.

Keywords: Strategies; academic performance; play-based; collaborative learning.

Resumo

O desenvolvimento das habilidades de alfabetização nos primeiros anos de escolaridade é um componente essencial para o sucesso acadêmico posterior. No entanto, vários estudos identificaram baixos níveis de desempenho em leitura e escrita entre alunos do terceiro ano. Nesse contexto, as estratégias de aprendizagem baseadas em brincadeiras surgem como uma alternativa pedagógica inovadora, capaz de conectar a aprendizagem a experiências significativas e motivadoras. O objetivo deste estudo foi projetar, implementar e avaliar uma estratégia baseada em brincadeiras chamada "Uma Aventura Lúdica para Melhorar a Alfabetização em Alunos do Terceiro Ano", combinando atividades recreativas com objetivos pedagógicos específicos.

A metodologia adotada foi uma abordagem de métodos mistos, com um delineamento quase-experimental. A população do estudo consistiu em 75 alunos divididos em três turmas. Uma avaliação foi aplicada antes e depois da intervenção, e entrevistas estruturadas foram conduzidas com três professores responsáveis pelo grupo. A análise quantitativa foi conduzida utilizando estatística descritiva e inferencial, aplicando o teste t de Student, enquanto a análise qualitativa foi abordada por meio de codificação temática e triangulação de resultados. Os resultados mostraram melhorias significativas nas habilidades de alfabetização, especialmente em fluência, compreensão, ortografia e produção textual. Da mesma forma, os professores destacaram o impacto positivo das atividades lúdicas na motivação e participação dos alunos. Em conclusão, a estratégia proposta mostrou-se eficaz

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

e relevante para o contexto escolar, fornecendo uma alternativa metodológica replicável, fundamentada teórica e empiricamente, para fortalecer o ensino da alfabetização na educação básica.

Palavras-chave: Estratégias; desempenho acadêmico; aprendizagem lúdica; aprendizagem colaborativa.

Introducción

En los primeros años de la educación básica, el desarrollo de la lectoescritura constituye un pilar fundamental para la adquisición de aprendizajes posteriores y la participación en contextos sociales y académicos (Rada, 2023). No obstante, en diversas instituciones educativas Buñay-Tipan & Cazorla-Basantes (2023); Cadme-Galabay et al. (2020) y Patiño et al. (2020) se evidencia un bajo rendimiento en habilidades de lectura y escritura en estudiantes de Tercero Año de Educación General Básica (EGB), lo cual limita su progreso académico y afecta su autoestima y motivación escolar.

Este problema se agudiza en contextos donde los métodos de enseñanza tradicionales priorizan la repetición mecánica y el uso de fichas estructuradas, sin considerar las particularidades del desarrollo cognitivo y afectivo en la infancia temprana (Ruvalcabar-Estrada et al., 2021). A pesar de los esfuerzos de los docentes, para Mena & Pachar (2021) los resultados no reflejan una mejora sostenida en el proceso de lectoescritura, lo que evidencia la necesidad de revisar las estrategias pedagógicas implementadas.

El escenario propuesto revela una desconexión entre las prácticas educativas utilizadas en la Unidad Educativa Mario Oña Perdomo dentro del aula y las metodologías que los docentes actuales implementan a los estudiantes de Tercer año EGB, especialmente aquellas que fomentan el aprendizaje a través del juego (Vranešić et al., 2019). La ausencia de estrategias lúdicas estructuradas que integren objetivos de aprendizaje lingüístico limita el desarrollo integral de los estudiantes y dificulta la apropiación funcional del lenguaje (Hernández, 2023). Por tanto, se hace necesario investigar propuestas didácticas innovadoras que, desde un enfoque lúdico, potencien la lectoescritura en esta etapa crucial del desarrollo escolar (Macas & Jumbo, 2023; Patiño-Quizhpi et al., 2020).

Las estrategias lúdicas han emergido como una alternativa metodológica eficaz para transformar los procesos educativos tradicionales en experiencias significativas y participativas. En este sentido, Venegas et al. (2021) proponen un programa basado en actividades lúdicas para mejorar la lectura comprensiva, destacando que el 90% de los estudiantes prefiere que los docentes fomenten la lectura mediante dinámicas lúdicas. Este enfoque permite vincular el aprendizaje con emociones positivas,

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

facilitando la comprensión y la retención de los contenidos (Buñay-Tipan & Cazorla-Basantes, 2023b). De manera complementaria, Wang et al. (2023) evidencian que el aprendizaje basado en juegos digitales (Digital Game-Based Learning, DGBL) no solo mejora la motivación y el compromiso estudiantil, sino que también optimiza los resultados académicos al conectar el contenido educativo con experiencias interactivas e inmersivas.

Desde una perspectiva teórica y empírica, la lúdica cobra especial relevancia en los niveles iniciales, al considerar las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget. Benjumea (2025) demuestra que las estrategias lúdico-pedagógicas aplicadas en preescolar, sustentadas en la teoría cognitiva y la ludo pedagogía, favorecen el desarrollo de habilidades lectoescritoras y de representación simbólica propias de la etapa preoperacional. En la misma línea, Yousif et al. (2024) destacan que las estrategias basadas en el aprendizaje activo, como el trabajo colaborativo, los videos interactivos y las actividades reflexivas, promueven un entorno dinámico donde el estudiante asume un rol protagonista en su proceso formativo.

La lectoescritura es una habilidad fundamental en la formación académica temprana, ya que constituye la base para el desarrollo del pensamiento crítico, la comunicación y el aprendizaje autónomo. Numerosos estudios evidencian que, durante los primeros años de escolaridad, los estudiantes enfrentan dificultades significativas en los procesos de codificación, decodificación y comprensión de textos escritos. Cáceres et al. (2024) subrayan que estas limitaciones obedecen, en gran medida, a enfoques pedagógicos fragmentados y poco contextualizados, que no logran conectar los saberes previos del estudiante con el nuevo conocimiento.

Por su parte, Zhu & Li (2025) enfatiza que las estrategias de enseñanza tradicionales, centradas exclusivamente en la repetición, no atienden la diversidad lingüística ni estimulan la creatividad textual, provocando desmotivación en los estudiantes y una escasa apropiación del lenguaje escrito. Ante este panorama, se hace evidente la necesidad de replantear las metodologías utilizadas para la enseñanza de la lectoescritura, considerando las características socioculturales, cognitivas y emocionales del niño en edad escolar.

Además, investigaciones recientes coinciden en que la importancia de estrategias lúdicas pueda ir acompañadas de entornos pedagógicos inclusivos. Hossain et al. (2024) indican que el acceso a prácticas escolares que integren la alfabetización informacional y el desarrollo de competencias lingüísticas contribuye a mejorar no solo el rendimiento académico, sino también la integridad académica y el pensamiento reflexivo desde etapas tempranas.

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

Por otro lado, Rajeswaran (2019) plantean que el uso de enfoques multilingües y *translanguaging* en contextos escolares permite fortalecer la escritura y lectura de los estudiantes, al reconocer y aprovechar sus competencias lingüísticas previas como un recurso didáctico valioso. En conjunto, estos estudios respaldan la urgencia de renovar las prácticas docentes en el ámbito de la lectoescritura inicial, incorporando propuestas metodológicas más interactivas, adaptadas al contexto y basadas en la participación activa del estudiante como sujeto constructor de significado.

El fenómeno que subyace en la enseñanza de la lectoescritura desde un enfoque lúdico puede ser explicado a través de la teoría del aprendizaje constructivista de Piaget (1981), la cual postula que el niño construye el conocimiento a través de la interacción activa con su entorno. En la etapa preoperacional, correspondiente al rango etario de los estudiantes de Tercero de Educación General Básica (EGB), el juego simbólico y la manipulación concreta favorecen la construcción de estructuras cognitivas fundamentales para el lenguaje.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje significativo ocurre cuando los contenidos escolares se presentan en contextos lúdicos que conectan con los intereses y experiencias previas del estudiante, permitiendo así una comprensión más profunda y duradera. En este marco, el juego no solo es un recurso didáctico, sino una vía natural de desarrollo del pensamiento lógico, verbal y social (Alegre Brítez, 2023).

El presente estudio ofrece una novedad sustancial al proponer una estrategia lúdica diseñada específicamente para mejorar la lectoescritura en estudiantes de Tercero de EGB, articulando principios pedagógicos, cognitivos y emocionales de forma integrada. A diferencia de otras investigaciones que han abordado la lúdica o la lectoescritura por separado, esta articula ambas variables en una intervención concreta, contextualizada y aplicable en escenarios escolares reales. La estrategia desarrollada responde a la necesidad de superar las metodologías tradicionales centradas en la repetición y el mecanicismo, integrando dinámicas participativas que estimulan la imaginación, la producción textual y la comprensión lectora en los primeros años de formación.

La justificación de esta investigación radica en las estrategias lúdicas poco efectivas identificadas en los estudiantes, en el nivel Tercero de EGB de la Unidad Educativa Mario Oña Perdomo. Aunque se han documentado beneficios generales del juego en el aprendizaje, pocos estudios han sistematizado experiencias concretas que integren actividades lúdicas con objetivos pedagógicos claros (Patiño-Quizhpi et al., 2020).

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

De esta forma, el objetivo de este estudio fue analizar el impacto de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, evaluando su impacto en la decodificación, comprensión y producción escrita. A través de un enfoque didáctico centrado en el juego, se busca promover aprendizajes significativos, fortalecer el desarrollo comunicativo y potenciar la motivación de los niños hacia el lenguaje escrito como herramienta para pensar, expresar y transformar su realidad.

Metodología

El presente estudio se enmarcó en un enfoque mixto cuantitativo, con un diseño cuasi-experimental de tipo pretest y postest con un solo grupo intervenido. Este enfoque permite medir de manera objetiva el impacto de una estrategia lúdica en el desarrollo de la lectoescritura, a partir de la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Así mismo, se incorporan elementos cualitativos mediante entrevistas estructuradas a docentes, con el fin de triangular la información y profundizar en la comprensión del fenómeno educativo (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

La población estuvo conformada por 75 estudiantes de Tercero de Educación General Básica (EGB), distribuidos en tres paralelos de una institución educativa pública. Para la implementación del estudio, se gestionó el respectivo consentimiento institucional mediante solicitud formal a las autoridades escolares, quienes aprobaron el uso del instrumento de evaluación. Además, se obtuvo el consentimiento de los estudiantes, garantizando la confidencialidad y el uso ético de la información recolectada. La selección de los participantes fue no probabilística e intencional, considerando como criterio de inclusión que los estudiantes presentaran niveles iniciales o medios de desempeño en lectoescritura, según los informes académicos institucionales.

Para el componente cualitativo del estudio, se seleccionaron intencionalmente tres docentes responsables de los paralelos intervenidos en el Tercero de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mario Oña Perdomo”. La elección se basó en su experiencia directa en la enseñanza de la lectoescritura, así como en su disposición para participar activamente en el proceso de implementación y evaluación de la estrategia lúdica.

Se diseñó una evaluación diagnóstica y final específica para medir el desempeño lectoescritor de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica. El instrumento fue estructurado en tres dimensiones: (1) reconocimiento y discriminación de letras y sílabas (5 ítems), (2) comprensión de textos breves narrativos e instructivos (5 ítems) y (3) producción de frases y oraciones

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

escritas coherentes (5 ítems). Cada ítem se calificó sobre una escala de 0,5 a 2 puntos, con un puntaje total máximo de 10.

La aplicación del pretest se realizó en la semana uno del estudio, cabe recalcar que tanto el pre y postest son el mismo instrumento su variación se vio reflejada en el postest, mismo que fue aplicado en la semana cinco. El instrumento fue validado por juicio de expertos en pedagogía y educación inicial, y se aplicó de forma individual y grupal, considerando las condiciones del aula y disponibilidad del docente.

A fin de complementar los resultados cuantitativos y enriquecer el análisis desde la perspectiva docente, se aplicó una entrevista estructurada a los tres docentes de los paralelos involucrados. Esta fue validada por dos docentes expertos en el área de Pedagogía y Educación, mismos que poseían títulos de Cuarto nivel con una amplia trayectoria docente. Después de su revisión no se obtuvo cambios en las preguntas por lo que la entrevista se organizó y detalló en cuatro dimensiones, cada una con dos preguntas concretas.

Los datos cuantitativos obtenidos mediante el instrumento fueron procesados en el software estadístico SPSS, realizando una prueba t de Student para muestras relacionadas, con el objetivo de determinar si existían diferencias significativas entre los puntajes del pretest y el postest.

Se estableció un nivel de significancia de 0,05. Adicionalmente, las entrevistas docentes fueron analizadas a través de una codificación temática basada en las dimensiones señaladas, permitiendo una triangulación metodológica entre los resultados cuantitativos y cualitativos. Esta estrategia busca fortalecer la validez de los hallazgos e identificar patrones comunes que respalden o contrasten los efectos observados en el grupo de estudiantes intervenido.

Resultados

El análisis de los resultados contempló tanto las puntuaciones obtenidas en el pretest y postest aplicados a los 75 estudiantes participantes, como los resultados de la prueba estadística t de Student para muestras relacionadas. Asimismo, se incluyen los estadísticos descriptivos que permiten observar la evolución del desempeño lectoescritor de los estudiantes, así como los niveles de variabilidad antes y después de la intervención. Este análisis se complementa con información cualitativa obtenida mediante entrevistas estructuradas a los docentes, con el propósito de triangular los hallazgos cuantitativos.

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

La interpretación de los resultados obtenidos en la distribución de frecuencias y porcentajes del pretest y postest permite evidenciar un cambio positivo en el desempeño lectoescritor de los estudiantes tras la aplicación de la estrategia lúdica. En el pretest, los puntajes más frecuentes se concentraron en los niveles bajos, destacando que el 34,7 % de los estudiantes obtuvo una puntuación de 4, mientras que un 20 % alcanzó un 5 y un 16 % obtuvo un 6. Estas cifras reflejan que la mayoría de los estudiantes se encontraban en un nivel inicial o en proceso respecto a las habilidades de lectoescritura, con un porcentaje considerable (13,4 %) en niveles muy bajos (puntuaciones de 2 y 3). En contraste, los resultados del postest muestran una mejora significativa en los niveles de logro. El 36 % de los estudiantes obtuvo una puntuación de 8, el 25,3 % logró un 10 y el 21,3 % alcanzó un 9, lo que indica que más del 80 % de los estudiantes se ubicaron en los niveles más altos de desempeño tras la intervención.

Además, se observa una reducción drástica de los puntajes bajos: solo el 5,3 % obtuvo un 6, y no se registraron puntuaciones por debajo de ese nivel. Este cambio en la distribución demuestra que la estrategia lúdica aplicada no solo incrementó las habilidades de lectura y escritura, sino que también redujo significativamente la brecha entre estudiantes con bajo rendimiento, promoviendo un avance generalizado en el grupo intervenido.

Tabla N° 1. Porcentajes de los test aplicados

PRETEST Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido	POSTEST Puntaje	Frecuencia	Porcentaje válido
2	5	6,7 %	6	4	5,3 %
3	5	6,7 %	7	9	12,0 %
4	26	34,7 %	8	27	36,0 %
5	15	20,0 %	9	16	21,3 %
6	12	16,0 %	10	19	25,3 %
7	7	9,3 %			
8	5	6,7 %			
Total	75	100 %	Total	75	100 %

Elaborado: Autores

Con el fin de determinar si las diferencias observadas entre las puntuaciones del pretest y postest son estadísticamente significativas, se aplicó una prueba t para muestras relacionadas que se presente en la Tabla N° 2. Los resultados obtenidos muestran una diferencia media de 3,627 puntos a favor del postest, con una desviación estándar de 2,039 y un error estándar de la media de 0,235. Estas cifras

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

reflejan que, en promedio, los estudiantes mejoraron significativamente su rendimiento tras la aplicación de la estrategia lúdica.

El valor de t calculado fue de -15,406 con 74 grados de libertad, y el valor de significancia (p) fue de 0,000, lo cual indica una diferencia altamente significativa entre los resultados del pretest y postest, considerando un nivel de confianza del 95 % ($\alpha = 0,05$). Además, el intervalo de confianza del 95 % para la diferencia de medias se encuentra entre -4,088 y -3,165, sin incluir el valor cero, lo que refuerza la existencia de un efecto real de la intervención.

En consecuencia, los resultados permiten concluir que la estrategia lúdica implementada tuvo un impacto estadísticamente significativo en la mejora de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

Tabla N° 2. Prueba de muestras relacionadas T-student

Diferencias emparejadas						t	gl	pvalor
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza promedio	inferior	Superior		
Par 1	PRE POST	- 3,627 2,039	0,235	-4,088	-3,165	-	74	0,000
						15,406		

Elaborado: Autores

Análisis cualitativo

El análisis cualitativo de las entrevistas aplicadas a los tres docentes encargados de los paralelos intervenidos aporta evidencia valiosa para comprender el impacto pedagógico de la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Desde la dimensión metodológica, los docentes coincidieron en que, antes de la intervención, sus prácticas se centraban en métodos tradicionales, como la repetición de fonemas, dictados y copias de palabras.

Reconocen que estas estrategias resultaban poco efectivas para captar la atención de los estudiantes y no se adaptaban a los diferentes estilos de aprendizaje. Al respecto, uno de ellos manifestó: “*Los niños se aburrían con las fichas repetitivas, y no todos avanzaban al mismo ritmo*” (Docente 1, comunicación personal, 2025). En contraste, valoraron positivamente el enfoque lúdico de la estrategia, ya que facilitó la participación activa, el trabajo colaborativo y el uso funcional del lenguaje en contextos significativos.

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

En la dimensión perceptiva, los docentes expresaron que la motivación de los estudiantes aumentó de forma notoria durante la aplicación de la estrategia. Indicaron que los niños se mostraban entusiasmados, esperaban con interés las sesiones lúdicas y participaban espontáneamente en las actividades propuestas. Uno de ellos destacó: “*Con los juegos y canciones, hasta los más tímidos se animaban a leer y escribir*” (Docente 2, comunicación personal, 2025). Esta percepción refuerza la idea de que el componente emocional del juego potencia la disposición al aprendizaje, lo que favorece una actitud más positiva hacia la lectura y la escritura.

En cuanto a la dimensión evaluativa, los tres docentes afirmaron haber notado mejoras concretas en las habilidades de los estudiantes, especialmente en la segmentación silábica, la formación de palabras y la producción de frases completas. Consideraron que la estrategia permitió desarrollar competencias que antes no se manifestaban con claridad. Un docente puntualizó: “*Ahora los estudiantes escriben oraciones más completas y entienden mejor lo que leen*” (Docente 3, comunicación personal, 2025). Esta valoración cualitativa es coherente con los resultados estadísticos del pretest y postest, fortaleciendo la validez interna del estudio.

Finalmente, desde la dimensión institucional, los docentes indicaron que recibieron apertura por parte de la dirección escolar, aunque reconocen que aún existen limitaciones en cuanto a recursos y formación continua en metodologías activas. No obstante, los tres coincidieron en que la estrategia lúdica es viable, replicable y debería ser incorporada como parte de la planificación institucional. Uno de ellos concluyó: “*Sería ideal que más docentes apliquen este tipo de estrategias; el cambio en los estudiantes es evidente*” (Docente 1, comunicación personal, 2025).

En síntesis, el análisis cualitativo respalda la efectividad de la intervención lúdica desde la experiencia directa del cuerpo docente, destacando beneficios tanto en el rendimiento académico como en la motivación y participación estudiantil. Esta información complementa y triangula los hallazgos cuantitativos, fortaleciendo la interpretación integral de los resultados.

La tabla 3 sintetiza los aportes cualitativos al estudio, facilitando la identificación de patrones significativos en la experiencia docente, vinculando claramente las observaciones empíricas con las variables analizadas y destacando temas emergentes que enriquecen la comprensión integral del fenómeno educativo. ¿Deseas que pasemos ahora a la sección de discusión o conclusiones?

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

Tabla N° 3. Análisis cualitativo: características observadas, relación con variables y temas emergentes

Nuevas características observadas	Relación con las variables	Tema emergente
Mayor motivación y entusiasmo en los estudiantes	Estrategia lúdica → incrementa interés por aprender	Afectividad como motor del aprendizaje
Participación incluso de estudiantes con bajo rendimiento	Estrategia lúdica → inclusión y equidad en el aula	Aprendizaje cooperativo y participativo
Producción de frases más coherentes y estructuradas	Lectoescritura → mejora en la competencia expresiva	Desarrollo de la competencia escrita
Mejora en la comprensión de textos narrativos simples	Lectoescritura → avance en la comprensión lectora	Pensamiento secuencial y comprensión de tramas
Identificación de limitaciones metodológicas previas	Estrategia lúdica → superación de enfoques tradicionales	Necesidad de renovación
Viabilidad y replicabilidad de la estrategia en el contexto escolar	Estrategia lúdica ↔ condiciones institucionales favorables	pedagógica
		Sostenibilidad y proyección de prácticas efectivas

Elaborado: Autores

Discusión

La evidencia empírica obtenida en esta investigación confirma que la implementación de una estrategia lúdica incide de manera significativa en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de Tercero de Educación General Básica (EGB). Los resultados del pretest revelaron un rendimiento inicial bajo, con una media de 4,87 puntos, mientras que el postest mostró una mejora sustancial al alcanzar una media de 8,49 puntos.

Esta diferencia fue estadísticamente significativa según la prueba T de muestras relacionadas ($p = 0,000$), lo que demuestra que la intervención lúdica tuvo un efecto positivo y medible en las competencias lingüísticas de los participantes. Este hallazgo está en concordancia con estudios previos que evidencian las limitaciones de los métodos tradicionales basados en la repetición mecánica y las fichas estructuradas Ruvalcabar-Estrada et al. (2021) y Zhu & Li (2025), los cuales no estimulan suficientemente los procesos cognitivos implicados en la adquisición del lenguaje escrito.

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

En este sentido, los hallazgos de este estudio coinciden con lo propuesto por Venegas et al. (2021), quienes argumentan que los juegos y dinámicas lúdicas no solo generan mayor motivación en los estudiantes, sino que también mejoran la comprensión lectora. La intervención Una aventura lúdica fue valorada positivamente por los docentes entrevistados, quienes señalaron que los estudiantes demostraron mayor entusiasmo, participación y autonomía durante las actividades (Marina & Gamboa, 2016).

Tal como uno de ellos expresó: “Con los juegos y canciones, hasta los más tímidos se animaban a leer y escribir”, lo cual evidencia el impacto emocional de la estrategia y refuerza la relación entre juego y disposición al aprendizaje, como también lo sugiere Hernández (2023). Esta percepción se alinea con el enfoque de aprendizaje activo y participativo propuesto por Piaget (1981), en el cual el estudiante construye el conocimiento a través de la manipulación concreta y el juego simbólico, especialmente en la etapa pre-operación.

Desde una perspectiva cualitativa, los docentes destacaron que las actividades diseñadas no solo mejoraron habilidades como la segmentación silábica, la escritura de oraciones y la comprensión de frases, sino que también generaron cambios en el clima de aula y en la dinámica entre pares (Peñata et al., 2024). Estas observaciones cualitativas fortalecen la validez interna del estudio y evidencian que la estrategia no solo tuvo efectos cognitivos, sino también socioemocionales. De acuerdo con Hossain et al. (2024), este tipo de entornos pedagógicos integrales promueven el pensamiento reflexivo y la alfabetización informacional desde edades tempranas, en sintonía con los resultados alcanzados en la presente investigación.

Por otra parte, la estrategia responde a una necesidad identificada en la literatura científica regional, donde persiste un vacío en cuanto a propuestas metodológicas concretas y contextualizadas para mejorar la lectoescritura mediante actividades lúdicas en los primeros años de escolaridad (Castillo Calderón et al., 2022; Cuasapud & Maiguashca, 2023). La novedad de esta intervención radica en su estructuración progresiva, intencionada y alineada con objetivos pedagógicos claros, lo cual la diferencia de enfoques lúdicos ocasionales o poco articulados. El uso de juegos como “El cazador de tildes”, “Detectives de palabras perdidas” o “Arma y escribe” permitió integrar habilidades ortográficas, fonológicas, sintácticas y de producción textual en un marco lúdico y accesible.

Además, la diversidad de actividades favoreció la inclusión de diferentes estilos de aprendizaje y niveles de desempeño (Cancino, 2024). Los estudiantes que inicialmente presentaban dificultades lograron avances importantes gracias a la mediación docente y al uso de recursos visuales, auditivos

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

y kinestésicos, lo que valida el enfoque multimodal adoptado. Esto es coherente con lo señalado por Yousif et al. (2024), quienes destacan que las estrategias basadas en el aprendizaje activo y colaborativo promueven un entorno donde el estudiante asume un rol protagónico en su formación. Finalmente, los hallazgos refuerzan la importancia de replantear las prácticas docentes en los niveles iniciales, incorporando metodologías más creativas, participativas y centradas en el estudiante. En consecuencia, este estudio aporta evidencia empírica relevante que respalda la incorporación sistemática de la lúdica en la planificación institucional, como una vía legítima y transformadora para alcanzar mejores resultados de aprendizaje.

Conclusiones

- A lo largo del estudio, se comprobó que las actividades diseñadas favorecieron no solo el desarrollo de habilidades técnicas del lenguaje escrito, sino también aspectos fundamentales del aprendizaje como la motivación, la participación y la confianza en las propias capacidades de los estudiantes. Los estudiantes respondieron de forma efectiva al pretest que aplicado sin la intervención lúdica se obtuvo malos resultados. Posteriormente, la misma evaluación aplicada después de 5 semanas tuvo cambios significativos que comprobó el estadístico *de t-student* con una significancia alta.
- Desde la perspectiva de los docentes, la propuesta permitió transformar las prácticas pedagógicas centradas en la repetición y la memorización por dinámicas más interactivas y significativas, adaptadas a los intereses y estilos de aprendizaje de los niños. El enfoque lúdico, más allá de ser un medio de entretenimiento, se consolidó como un facilitador del aprendizaje, capaz de integrar el desarrollo cognitivo, emocional y social en el proceso educativo.
- Asimismo, la estrategia lúdica aplicada demostró ser viable dentro del contexto escolar, evidenciando que, con una planificación adecuada y el compromiso docente, es posible generar cambios sustanciales en los resultados de aprendizaje, incluso en escenarios con limitaciones de recursos. La participación institucional y el acompañamiento pedagógico fueron elementos clave para su implementación efectiva.
- Finalmente, esta propuesta contribuye al campo educativo al ofrecer una alternativa concreta y replicable frente a los métodos tradicionales que aún predominan en muchas aulas. Las evidencias recogidas constituyen una base sólida para futuras investigaciones que deseen

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

explorar la enseñanza de la lectoescritura desde enfoques lúdicos, creativos y centrados en el estudiante, abriendo camino hacia una educación más inclusiva, motivadora y significativa.

Referencias

1. Alegre Brítez, M. Á. (2023). Estrategias pedagógicas para la enseñanza de la contabilidad financiera basadas en teorías educativas. *Revista de Análisis y Difusión de Perspectivas Educativas y Empresariales*, 3(5), 37–43. <https://doi.org/10.56216/radee012023jun.a03>
2. Benjumea, A. (2025). Estrategias lúdico-pedagógicas en la lectoescritura preescolar: un enfoque Piagetiano y udopedagógico en la institución Ana Joaquina Rodríguez, La Guajira (Colombia). *Revista Investigación & Praxis En CS Sociales*, 1, 2–24. <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/ripcs/article/view/4024/8033>
3. Buñay-Tipan, R., & Cazorla-Basantes, A. (2023a). Estrategias de aprendizaje multisensorial en la lecto-escritura del segundo año de educación básica. *Polo Del Conocimiento*, 8(5), 405–422. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i5>
4. Buñay-Tipan, R., & Cazorla-Basantes, A. (2023b). Estrategias de aprendizaje multisensorial en la lecto-escritura del segundo año de educación básica. *Polo Del Conocimiento*, 8(5), 404–422. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i5>
5. Cáceres, M., Trujillo, J., Romero, J., & Berral, B. (2024). Teachers' perceptions and experiences with mobile apps to enhance literacy skills in the classroom. *Porta Linguarum*, 2024(11), 61–74. <https://doi.org/10.30827/portalin.viXI.30130>
6. Cadme-Galabay, T. A., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Comprensión lectora e innovación educativa: estrategias para mejorar la lectoescritura en los jóvenes del bachillerato. *CIENCIAMATRÍA*, 6(1), 337–363. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.337>
7. Cancino, G. A. C. (2024). What is the creative teacher like? A descriptive study from the voice of the students. *Revista de Investigacion En Educacion*, 22(2), 179–195. <https://doi.org/10.35869/reined.v22i2.5377>
8. Castillo Calderón, A. C., Castillo Calderón, A. C., & Chillogallo Ordóñez, J. E. (2022). La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 4016–4030. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

9. Cuasapud, J. J., & Maiguashca, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
10. Hernández, M. S. (2023). Beliefs and attitudes of canarians towards the chilean linguistic variety. *Lenguas Modernas*, 8, 43–72. <https://doi.org/10.13039/501100011033>
11. Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la Investigación (Séptima).
12. Hossain, Z., Çelik, Ö., & Hertel, C. (2024). Academic integrity and copyright literacy policy and instruction in K-12 schools: a global study from the perspective of school library professionals. *International Journal for Educational Integrity*, 20(1). <https://doi.org/10.1007/s40979-024-00150-x>
13. Macas, J., & Jumbo, G. (2023). La literatura infantil: un recurso educativo en los procesos de enseñanza de la lecto-escritura. *Revista INVECOM*, 3(2), 1–22. <https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/1363/155>
14. Marina, L., & Gamboa, G. (2016). Development of Literacy Skills in Fourth and Fifth Grade New School Students, Based on a Playful-Pedagogical Proposal from Context Reading at the Rural Educational Office San José de La Montaña in the Municipality of Mutiscua. Mutiscua. *CIE*, 2(2), 39–46.
15. Mena, K., & Pachar, M. (2021). Estrategia didáctica para la optimización de la lecto escritura de los estudiantes de segundo grado. *Revista Cognosis*, 7(Speciall), 181–200. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5620/6451>
16. Patiño-Quizhpi, D. A., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408–427. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>
17. Peñata, M. I., Campo, L. E., & Garavito, E. (2024). Estrategias de enseñanzas para el mejoramiento de la lectoescritura en los niños. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8925–8936. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12048
18. Piaget, J. (1981). La Teoría De Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 4(sup2), 13–54. <https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>
19. Rada, D. la R. (2023). Uso de las tic para potenciar el desarrollo de la comprensión lectora como estrategia pedagógica para la implementación de las políticas públicas en la gestión del

Estrategia lúdica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercero año EGB

- conocimiento. CIEG, 62, 241–254. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2023/06/Ed.62240-255-De-la-Rosa.pdf>
20. Rajeswaran, C. M. (2019). Task, formulaic language, and role play for developing ESL students' academic language. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(3), 536–544. <https://doi.org/10.17509/ijal.v8i3.15252>
21. Ruvalcabar-Estrada, O., A. Hilt, J., & Omar Trisca, J. (2021). Comprensión lectora en estudiantes de escuela preparatoria abierta: efecto de una intervención basada en la motivación y las estrategias metacognitivas. *Apuntes Universitarios*, 11(3), 311–330. <https://doi.org/10.17162/au.v11i3.708>
22. Venegas, G., Proaño, C., Castro, S., & Condor, G. T. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura compresiva en estudiantes de educación básica. *Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 503–514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
23. Vranešić, P., Aleksić-Maslać, K., & Sinković, B. (2019). Influence of Gamification Reward System on Student Motivation. *MIPRO*, 766–772.
24. Wang, K., Liu, P., Zhang, J., Zhong, J., Luo, X., Huang, J., & Zheng, Y. (2023). Effects of Digital Game-Based Learning on Students' Cyber Wellness Literacy, Learning Motivations, and Engagement. *Sustainability (Switzerland)*, 15(7). <https://doi.org/10.3390/su15075716>
25. Yousif, M. R., Ameen, L. T., Jassim, B. M., & Majeed, B. H. (2024). The Impact of Two Proposed Strategies Based on Active Learning on Students' Achievement at the Computer and Their Social Intelligence. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 14(1), 39–49. <https://doi.org/10.3991/ijep.v14i1.47085>
26. Zhu, K., & Li, X. (2025). Enhancing academic writing through translanguaging strategies: a case study of Chinese students. *Innovation in Language Learning and Teaching*. <https://doi.org/10.1080/17501229.2025.2517305>