



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

LUDIC STRATEGIES FOR THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF
READING AND WRITING IN PRIMARY EDUCATION

**Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller en
Educación**

Autor

Fany Soledad Cahuaya Mamani
<https://orcid.org/0009-0002-0964-389X>

Asesor

María del Carmen Llontop Castillo
<https://orcid.org/0000-0003-4110-3025>

Lima, octubre, 2025



MONOGRAFÍA - Fany Cahuaya FINAL I

6%
Textos sospechosos



- 5% Similitudes
 - 0% similitudes entre comillas
 - 1% entre las fuentes mencionadas
- 0% Idiomas no reconocidos
- < 1% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: MONOGRAFÍA - Fany Cahuaya FINAL I.docx
ID del documento: 640553a7e9e769f73c184d83b587a933b8a97234
Tamaño del documento original: 86,02 kB

Depositante: María del Carmen Llontop
Fecha de depósito: 7/10/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 7/10/2025

Número de palabras: 9014
Número de caracteres: 61.910

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica https://doi.org/10.37811/rd_rcm.v6i4.2913 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (67 palabras)
2	scielo.senescyt.gob.ec http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf 7 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (63 palabras)
3	dspace.utb.edu.ec http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/15168/1/E-UTB-FQSE-EBAS-00332.pdf 7 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (56 palabras)
4	Documento de otro usuario #1c1c3 Viene de otro grupo 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (53 palabras)
5	dspace.ups.edu.ec Estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza de física en lo... http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/30600 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (57 palabras)

DEDICATORIA

A mis adorados padres, por brindarme su amor y apoyo incondicional.

A mi familia, por dedicarme palabras de aliento y animarme a seguir adelante.

A la vida, por las experiencias vividas.

Fany Soledad Cahuaya Mamani

RESUMEN

La presente investigación se concentra en cómo la aplicación de estrategias lúdicas permite el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria. Por tal motivo, se planteó como objetivo principal explicar cómo la aplicación de las estrategias lúdicas permite el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria. Para lo cual, se cuenta con información necesaria que se recopiló mediante un análisis de fuentes, como revistas científicas, repositorios institucionales, base de datos en Google Académico, entre otros. Estas investigaciones dieron a conocer que las estrategias lúdicas, al ser aplicadas en el aula, permiten el desarrollo del proceso-enseñanza de la lectoescritura. Por ello, es esencial desarrollar estrategias adecuadas para una instrucción más eficaz, que reconozca las destrezas de los alumnos y capte su interés durante este proceso de manera positiva. En conclusión, las estrategias lúdicas son una herramienta clave para desarrollar capacidades en los estudiantes, mediante dinámicas que se pueden manejar en el aula, impulsando el análisis, la concentración y la imaginación, y generar emociones únicas a través del juego. Asimismo, es de gran importancia el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura de manera eficiente en educación primaria, para que el alumno tenga la capacidad de comunicarse mediante la decodificación de símbolos y signos, la cual es esencial para la vida diaria.

Palabras clave: estrategias lúdicas; lectoescritura; enseñanza-aprendizaje; educación primaria.

ABSTRACT

This research focuses on how the application of playful strategies allows the development of reading and writing in primary education. For this reason, the main objective was to explain how the application of playful strategies allows the development of the teaching-learning process of reading and writing in primary education. For this, there is necessary information that was collected through an analysis of sources, such as scientific journals, institutional repositories, Google Scholar database, among others. These investigations revealed that playful strategies, when applied in the classroom, allow the development of the teaching process of reading and writing. Therefore, it is essential to develop appropriate strategies for more effective instruction, which recognizes the skills of students and captures their interest during this process in a positive way. In conclusion, playful strategies are a key tool to develop students' abilities, through dynamics that can be managed in the classroom, promoting analysis, concentration and imagination, and generating unique emotions through play. Likewise, the teaching-learning process of reading and writing efficiently in primary education is of great importance, so that the student has the ability to communicate through the decoding of symbols and signs, which is essential for daily life.

Keywords: playful strategies; literacy; teaching and learning; primary education.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I: _ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACION PRIMARIA.....	10
1.1. Definición de estrategias lúdicas	10
1.2. Tipos de estrategias lúdicas para educación primaria.....	12
1.3. Estrategias lúdicas para la lectoescritura en educación primaria.....	15
CAPÍTULO II: _ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA	20
2.1. Definición de la lectoescritura.....	20
2.2. Lectoescritura en educación primaria.....	22
2.3. Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	24
2.3.1. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa presilábica	26
2.3.2. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa silábica	27
2.3.3. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa silábica alfabética.....	27
2.3.4. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa alfabética.....	27
CONCLUSIONES.....	30
REFERENCIAS	32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de juegos	12
Tabla 2. Clasificación de juegos	13

INTRODUCCIÓN

Esta investigación, desde la perspectiva de la pedagogía, busca explicar la aplicación de las estrategias lúdicas dentro del aula, porque permiten el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de educación primaria. Es esencial desarrollar estas estrategias para poder crear una enseñanza más eficiente que posibilite el desarrollo de habilidades y ayude a captar el interés de los alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, para así apoyar y favorecer el progreso del conocimiento en la lectoescritura con estrategias adecuadas y permitir su desarrollo de manera positiva.

Sánchez Benítez (2010) mencionó que las estrategias lúdicas son un recurso eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que su aplicación admite una información actual y ofrece al estudiante ser activo en un ambiente real y agradable que le brinda seguridad en el salón de clase; además, estas pueden incidir en su uso, pues dan facilidades en su proceso y optimizan las diferentes capacidades del estudiante, siendo un elemento motivador que genera un mayor interés. Por tal motivo, las estrategias lúdicas deben cumplir un papel importante en el diseño didáctico. Asimismo, Chi-Cauich (2018) indicó que las estrategias lúdicas incluyen juegos educativos, como actividades en el salón de clase, que los docentes utilizan para poder reforzar el aprendizaje de los estudiantes; también resaltó su relevancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje cuando se aplican en el nivel primario.

Esta investigación reúne información importante sobre las estrategias lúdicas en el aula, las cuales permiten desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria. Su aplicación es fundamental para una enseñanza eficaz, porque desarrolla habilidades, genera interés en el aula y contribuye en el progreso de la lectoescritura a través de estrategias apropiadas.

Mendieta Toledo et al. (2018) indicaron que la aplicación de las estrategias lúdicas en el transcurso de enseñanza de la lectoescritura permite que los niños adquieran sus conocimientos de forma más divertida, ya que, si no se utilizan, pueden generar un vacío en la enseñanza. La lectoescritura es la base de la enseñanza integral de los estudiantes y el uso de estrategias lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura, lo cual ayudaría en su progreso, pues permitiría su desarrollo de forma sistémica en los métodos de enseñanza. Por su lado,

González López (2020) mencionó que se deben desarrollar destrezas en la lectoescritura mediante un diseño y aplicar estrategias para ampliarlas en estudiantes de primaria. Esto es fundamental para generar un diálogo y adquirir nuevas habilidades, actitudes y conocimientos.

Al utilizar estrategias lúdicas se toman en cuenta las diversas formas de aprendizaje que los estudiantes adquieren durante el proceso de lectoescritura, ya que facilitan la comprensión y la conservación de información. Es de vital importancia conseguir que los estudiantes logren desarrollar sus habilidades mediante la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

La presente investigación parte de la siguiente premisa: la aplicación de estrategias lúdicas permite el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria. En este sentido, se planteó la pregunta: ¿cómo la aplicación de las estrategias lúdicas permite el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria? En esa línea, el objetivo general es explicar cómo la aplicación de las estrategias lúdicas permite el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria, mientras que los específicos son: describir las diferentes estrategias lúdicas aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria; explicar cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria; y explicar cómo la aplicación de estrategias lúdicas permite el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria.

El trabajo monográfico se estructura en dos capítulos. El primero tiene como objetivo explicar cada una de las estrategias lúdicas, cuál es su naturaleza y cómo podrían entenderse para su posterior aplicación. Este capítulo define la estrategia lúdica, explica cada uno de sus tipos y cómo pueden ser aplicadas en la educación primaria. El segundo apartado tiene como objetivo explicar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria y su importancia para una enseñanza eficiente. Este proceso contribuye y favorece el avance en la adquisición de habilidades lectoras y escritoras, pues apoya el desarrollo positivo del conocimiento en lectoescritura. En este sentido, se aborda qué es la lectoescritura, cómo es la lectoescritura en educación primaria y cómo las estrategias lúdicas están presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria.

CAPÍTULO I: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACION PRIMARIA

1.1. Definición de estrategias lúdicas

Las actividades lúdicas son una herramienta clave para desarrollar diversas capacidades en los estudiantes, ya que su aplicación resulta esencial y necesaria en el proceso de aprendizaje. Estas actividades, al ser participativas e interactivas, fomentan la capacidad de análisis y generan emociones positivas, enriqueciendo la experiencia educativa; además, estas estrategias lúdicas ayudan a mejorar el ambiente en donde se enseña. Las más utilizadas y destacadas son: los juegos en equipo, el juego de roles y la creación de historias que parte desde las experiencias cotidianas. Por tal motivo, estas estrategias no solo mejoran las destrezas de la parte cognitiva de los alumnos, sino que también mejoran sus emociones, para así lograr una enseñanza completa (Vera Molina et. al, 2025).

Chi-Cauich (2018) indicó que las estrategias lúdicas engloban aquellas actividades grupales con dinámicas, tales como juegos de mesa y juegos educativos, que los docentes aplican para mejorar las capacidades, la comprensión y la enseñanza de los alumnos fuera y dentro del salón de clase. Es importante cómo estas estrategias ayudan a la mejora de numerosas capacidades durante el transcurso de la enseñanza. A su vez, estas estrategias se pueden presentar de manera involuntaria en nuestra vida cotidiana, ya que se ajustan a otros contextos, incluyendo el ambiente escolar, donde se enriquece y fortalece la enseñanza de los alumnos.

En tal sentido, Venegas Álvarez et al. (2021) mencionaron que la lúdica debe ser diseñada con la intención de lograr la meta que se pretende en el salón de clase a través de la interacción de los alumnos. Sumado a ello, es primordial que estas dinámicas se ajusten a la edad y personalidad de cada estudiante, de modo que se proporcione la resolución de dificultades de manera eficiente, a través de acuerdos divertidos y motivadores, donde los estudiantes interactúen con su entorno.

El componente lúdico contribuye a que los alumnos logren un objetivo en común, desarrollen habilidades adecuadas y optimicen su rendimiento académico. Este componente se beneficia como una herramienta importante que proporciona el paso y el manejo de

indagación principal en el salón de clase. Los juegos mostrados a los estudiantes no solo los vuelven más dinámicos en un ambiente genuino, sino que impulsan la seguridad y colaboración (Sánchez Benítez, 2010). Para Castillo Calderón y Chillogallo Ordóñez (2022), es esencial añadir dinámicas para obtener una educación más eficaz. Al implementar el juego, esta se realiza de una manera intencional delimitada y con un objetivo claro, lo que crea varios beneficios.

Bennasar-García (2023) expresó que la lúdica es un espacio primordial en el proceso del ser humano, ya que se muestra a través de dinámicas, como el juego y la recreación; no obstante, también parte de otros componentes clave para el desarrollo humano. En el ambiente educativo, la lúdica se convierte en un instrumento fundamental, apoyada en la colaboración activa y empleada en varios argumentos para beneficiar la enseñanza. Su ejecución incita la creatividad, la reflexión crítica, la imaginación y la resolución de problemas; de esta forma, impulsa un proceso más didáctico, dinámico y positivo que fortifica la educación y la formación sistémica de los escolares.

Por otro lado, según Vera Molina et al. (2025), el proceso de las actividades lúdicas logra impulsar el aprendizaje de los alumnos para mejorar su ambiente y ayuda el progreso de sus habilidades emocionales. Estas acciones, enriquecedoras y variadas, demuestran ser muy provechosas, porque enfatizan fundamentalmente aquellas que son interactivas y recíprocas. A través de ellas, los escolares mejoran su capacidad de investigación y viven prácticas emocionales específicas que aportan tanto a su desarrollo propio como académico.

El juego cuenta con una sólida base pedagógica que ha sido aplicada en el aula desde hace muchos años. Es una herramienta fundamental para el desarrollo, ya que fomenta la interpretación y exploración de diversos roles sociales; además, contribuye a la regulación emocional (Vygotsky, 1982, como se citó en Manzano-León et al., 2022).

En el mismo sentido, Manzano-León et al. (2022) sostuvieron que el juego tiene el potencial de generar prácticas pedagógicas efectivas al ser estimulado mediante esquemas lúdicos que se relacionan directamente con el comportamiento humano. Así, las estrategias lúdicas se convierten en un pilar fundamental para el aprendizaje, ya que permiten fortalecer las conductas deseadas en los estudiantes mediante experiencias lúdicas gratificantes y significativas.

Por otro lado, Venegas Álvarez et al. (2021) mencionaron que los juegos son un punto de partida esencial para integrar beneficios que mejoran el proceso de enseñanza. Cada uno de ellos se convierte en una herramienta indispensable que fomenta la imaginación y la creatividad, con el propósito de desarrollar el intelecto de los estudiantes. Además, ayudan a fortalecer el desarrollo de la autoestima y el desarrollo corporal, que son elementos clave para una composición general positiva. Las actividades lúdicas, por tanto, no solo estimulan la reflexión lógica; sino también, fortalecen la creatividad, pues brindan una rutina de enseñanza completa y enriquecedora.

En suma, las habilidades lúdicas en la educación primaria han sido señaladas como una técnica poderosa para desplegar experiencias en los alumnos y amplificar su beneficio en el proceso de enseñanza. Implementarlas adecuadamente es clave para fomentar una enseñanza más eficiente, que respalde y potencie el progreso del aprendizaje de manera dinámica y atractiva. Al utilizar estas estrategias, se consideran diversas formas de aprendizaje que los estudiantes adquieren a lo largo de su proceso educativo.

1.2. Tipos de estrategias lúdicas para educación primaria

Ramírez Moncada y Rodríguez Torres (2023) plantearon juegos didácticos para elevar los conocimientos; por ejemplo, “Salta y escribe la palabra” está diseñado para fortalecer la ortografía a través de la escritura correcta de palabras. El docente anuncia una palabra y el estudiante, tras realizar una serie de saltos, debe escribirla en el espacio asignado. Esta actividad combina movimiento físico con aprendizaje, por lo que incentiva la concentración, la memoria y la coordinación mientras refuerza las habilidades ortográficas.

Por otro lado, Stefani et al. (2014) clasificaron los tipos de juego de la siguiente manera:

Tabla 1. *Tipos de juegos*

Juego simbólico	Este juego se especializa por utilizar abundante simbolismo desarrollado a partir de la imitación. El estudiante imita escenas de la vida cotidiana cambiándolas de acuerdo con sus necesidades. A través de este tipo de juego, el estudiante se interna en los roles sociales, canalizando los conflictos.
Juegos motores	Son aquellos juegos que están en movimiento intenso, pues incorporan las capacidades motoras, tales como las escondidas, rayuela, bolitas, soga, entre otros.

Juegos de mesa	Este tipo de juego incluye la mente y se utiliza un tablero o fichas, permite utilizar símbolos de manera física, tales como cartas, ajedrez, dados entre otros.
Juegos electrónicos	Son considerados digitales o electrónicos. Tienen incorporadas ciertas reglas.
Otros juegos	Son establecidas como juegos residuales, tales como dibujar, pintar, rompecabezas, etc. Permiten la habilidad de la creación de diferentes diseños, donde se pueden utilizar trozos de plástico o madera.

Fuente: Elaboración propia

Para Castillo Calderón y Chillogallo Ordóñez (2022), el uso de la “sopa de letras” para deletrear sílabas es una actividad clave en el proceso de enseñanza. Sin embargo, también existen otras estrategias igualmente valiosas, como la dramatización de historias o cuentos, la lectura de imágenes, la resolución de crucigramas, la interpretación de adivinanzas, el juego “veo, veo” y el aprendizaje de rimas. Por ello, es fundamental diversificar las metodologías de enseñanza, ya que esto potencia las destrezas de los estudiantes y fomenta su motivación. Al utilizar diversas estrategias, se facilita que los alumnos alcancen sus objetivos de aprendizaje de manera creativa y significativa.

En tal sentido, se ha identificado la clasificación de los diferentes tipos de juego presentado por Piaget (1946, como se citó en Montañés Rodríguez et. al, 2000), mediante el comportamiento de cada uno de ellos.

Tabla 2. *Clasificación de juegos*

Juego de ejercicio	Se observan conductas que permiten expresiones espontáneas, generadas de manera voluntaria en lo sensorial y lo motor, a través de una representación conjunta. En este tipo de juego, el niño realiza movimientos y gestos repetitivos por placer.
Juego simbólico	Implica la sustitución de un objeto por otro en su representación, convirtiéndolos en símbolos. Lo esencial no es la acción del objeto en sí; sino, lo que este simboliza, recreando así sucesos ficticios.
Juego de construcción o montaje	Adopta una perspectiva intermedia entre los otros niveles de juego, donde los movimientos en conjunto se realizan de manera coordinada. El juego adopta distintas formas hasta que se convierte en montaje.
Juego de reglas	La participación en el aula permite que el niño se sensibilice hacia este tipo de juego, favoreciendo su desarrollo a través de acciones con objetivos claros. A medida que el niño controla su perspectiva, se vuelve más competente.

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con la investigación de Santamaría Chávez y Vega Intriago (2022), para desarrollar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes, se emplean actividades como juegos de palabras y la narración de historias o cuentos cortos. Por ejemplo, escuchar un cuento antes de dormir, leído con expresión y entonación adecuada, puede enriquecer la experiencia. Esto se debe a que la lectura expresiva, casi teatral, ayuda a captar la atención de los estudiantes, pues los motiva a disfrutar del proceso de aprendizaje y a obtener resultados satisfactorios.

Por su parte, Rüssel (1970, como se citó en Montañés Rodríguez et. al, 2000), determinó otros tipos de juego:

- El juego configurativo: Permite al niño materializar su infancia, es decir, le da forma a través de la manipulación de materiales.
- El juego de entrega: Los niños se adaptan a las características y condiciones del material y exploran sus posibilidades.
- El juego de representación de personajes: Invita al niño a interpretar roles, ya sea de personas o animales; reconoce las características que más le llaman la atención y experimenta la vida desde otra perspectiva, pues deja temporalmente de lado la suya.
- El juego reglado: Se desarrolla siguiendo normas específicas, lo que fomenta el orden y la estructura. Los niños suelen ser muy meticulosos en estas actividades, ya que el cumplimiento de las reglas garantiza la viabilidad del juego, ya que su objetivo es ganar.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas ofrecen una amplia variedad de actividades que los estudiantes pueden utilizar en el aula para enriquecer su aprendizaje. A partir de los juegos pedagógicos, se fortifica la comprensión y concentración, incluso los juegos imaginarios innovan cosas en símbolos, es decir, cada idea posee una intención formativa. Los juegos de tablero incitan la reflexión lógica, mientras que los juegos manuales armonizan ciertos reglamentos con la enseñanza.

Por otra parte, los juegos sistematizados instruyen el valor de continuar con reglas y de ocuparse con objetivos claros, lo que promueve el orden. Además, las dinámicas, como los juegos de frases, fortalecen la lectura, y los juegos de escritura estimulan a los niños al

apoderarse de roles y ampliar su imaginación. Todas estas actividades no solo fortalecen las habilidades cognitivas y emocionales, sino que también crean un entorno motivador, donde los estudiantes se sienten cómodos con su aprendizaje.

1.3. Estrategias lúdicas para la lectoescritura en educación primaria

La lectura y la escritura son pilares fundamentales en los primeros años de educación, ya que facilitan el desarrollo de habilidades sociocomunicativas esenciales que son clave para el aprendizaje integral del estudiante. Este proceso de lectoescritura influye directamente en la adquisición de conocimientos y en el progreso académico y personal, al potenciar las competencias comunicativas necesarias para su formación. Por ello, es trascendental implementar la lectoescritura a partir de una temprana edad, dado que forma las bases para aprendizajes venideros y apoya al proceso sistémico del alumno.

Estas habilidades logran concentrarse en diferentes momentos de la clase: en la apertura, para determinar a los alumnos y disponer el contenido; durante el avance, mediante acciones prácticas de lectura y escritura; y al cierre, para fortalecer lo estudiado. Estas dinámicas incluyen cuentos, fábulas, crucigramas y otros textos, las cuales promueven una enseñanza específica y eficiente para el alumnado (Cuasapud Morocho y Maignashca Quintana, 2023).

Zuloeta Solano y Cabrera Cabrera (2018) indicaron que, al enseñar la lectoescritura a través de habilidades lúdicas, se rescata un papel trascendental en el progreso de la concentración y curiosidad de los alumnos, estableciendo ser un pilar fundamental para su progreso propio y general. Esta práctica es esencial porque ayuda a los niños a superarse en la escuela, en casa y con la colectividad, siendo la meta para su práctica en varios ambientes competitivos. La enseñanza lúdica proporciona la potestad de lo leído, lo que a su vez fortifica la enseñanza en otros espacios, originando buenas prácticas de lectura y escritura a partir de un período temprano.

Igualmente, la lectoescritura implica la composición de elementos motores, como las manos, los ojos e, inclusive, los oídos, los cuales son precisos para demostrar, sintetizar y formular opiniones complicadas. Por ello, el juego lúdico se muestra como una táctica elemental para conseguir los objetivos pedagógicos. Se puede incorporar a lo largo del desarrollo de la sesión de aprendizaje, a través de actividades como juegos para observar

palabras o juegos para formar palabras, haciendo de la lectura y la escritura experiencias que los estudiantes disfruten durante su proceso de aprendizaje.

El desarrollo de la lectoescritura surge de manera natural en la vida cotidiana, a través de las enseñanzas adquiridas en el entorno familiar y social. Sin embargo, su enseñanza formal se consolida en la escuela, donde la lectura y la escritura se abordan como habilidades esenciales del currículo educativo, pues son fundamentales para el aprendizaje en otras áreas. Por esta razón, es crucial que los docentes utilicen métodos dinámicos y activos que permitan a los estudiantes interactuar en un contexto estimulante y disfrutar del conocimiento adquirido.

El uso de juegos y actividades lúdicas aporta múltiples beneficios, siempre que los objetivos estén bien definidos. Estas actividades pueden incorporarse en diferentes momentos de la sesión de clase: al inicio con los juegos como “veo, veo” o la interpretación de adivinanzas; durante el desarrollo con actividades, como la “sopa de letras”, los crucigramas, la dramatización de historias o cuentos; y durante el cierre, con la actividad de aprendizaje de rimas. Estas acciones ayudan a consolidar los conocimientos adquiridos; por ello, es esencial mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante tácticas y métodos aplicables que promuevan el proceso del alumno (Castillo Calderón y Chillogallo Ordóñez, 2022).

De acuerdo con Santamaría Chávez y Vega Intriago (2022), para impulsar la enseñanza de la lectura, se necesita una voluntad firme y se requiere del uso de habilidades creativas que motiven el compromiso de los alumnos de manera activa con su aprendizaje. Por tal razón, el docente es un pilar fundamental, ya que, al renovar sus técnicas, elegir contenidos apropiados y analizarlos con expresión, estimula el rendimiento y el disfrute de la lectura en el alumnado. Estas acciones consiguen formar a los educandos durante el inicio, el progreso y el cierre de la sesión de clase, mediante el relato de cuentos cortos, juegos de frases o lecturas de leyendas. Por ejemplo, oír una fábula previa al dormir, y que sea leída con un apropiado término y tono, engrandece la práctica lectora, lo que origina que los estudiantes se diviertan en el proceso y formen un vínculo independiente y agradable con la lectura.

La práctica de la lúdica en el transcurso de enseñanza-aprendizaje de la lectura debe ser un medio para promover el disfrute, a fin de que origine una enseñanza representativa y eficiente. Al implicarse de manera activa, el estudiante se convierte en el intérprete de su propio proceso formativo, lo que le permite vincular su ambiente escolar con su contexto diario. Por tal razón, es imprescindible adecuar el medio de enseñanza para establecer áreas interesantes e inspiradoras donde los escolares logren recrearse mientras logran conocimientos.

La lúdica también es un instrumento motivador capaz de despertar emociones reales que engrandecen la enseñanza y fortifican la responsabilidad con el proceso pedagógico. Estas estrategias, como la lectura mediante diálogos, pueden incorporarse al inicio de la sesión de aprendizaje para captar el interés y la participación de los estudiantes (Chalá Molina y Pérez Padrón, 2019).

Asimismo, Venegas Álvarez et al. (2021) explicaron que la lectura es un medio eficiente para adquirir conocimientos, ya que fortalece, desarrolla y promueve la creatividad, el pensamiento lógico y la capacidad de expresión oral en los estudiantes. Para desarrollar este beneficio, los dinamismos lúdicos deben de ser planteados en línea con los objetivos pedagógicos pronosticados y deben concordar con las metas determinadas del aula.

Estas acciones deben impulsar la diversión y el esparcimiento de manera abierta, con el objetivo de establecer un ambiente favorable para la enseñanza eficiente y enriquecedora. Igualmente, las habilidades lúdicas consiguen emplearse durante la sesión de enseñanza a través de acciones como fábulas, cuentos, adivinanzas y poesías, las cuales benefician el conocimiento lector.

La lectoescritura es un paso imprescindible en la enseñanza; por tal motivo, es fundamental efectuar destrezas transformadoras para su progreso. Estas tácticas engrandecen los procesos de enseñanza de la lectura y la escritura; además, la lúdica juega un papel primordial, ya que maneja al juego como un instrumento para extender el léxico, optimizar la expresión, fortificar la comunicación e impulsar la enseñanza continua. Se logran concentrar en el progreso de la sesión de enseñanza con dinamismos como el memorama temático de símbolos, la lectura del colibrí, los rompecabezas, los crucigramas

temáticos de palabras, la descripción de un compañero, la fotografía de un animal y los caligramas.

Además, el juego favorece al progreso de experiencias en el pensamiento, porque desarrolla el interés de los escolares y proporciona el dominio de habilidades lingüísticas en la lectura y la escritura. Para alcanzar estos objetivos, es preciso comenzar con las habilidades para especificar, explicar y observar, lo que fortifica el conocimiento y la expresión gramatical (González López, 2020).

Así también, según el estudio de Mendieta Toledo et al. (2018), los métodos lúdicos en la instrucción de la lectoescritura tienen como objetivo establecer prácticas de enseñanza específicas y atractivas. En el transcurso de esta actividad, el juego se convierte en un componente fundamental, ya que proporciona la reconstrucción del conocimiento en un contexto placentero. En consecuencia, a través del juego, los educandos logran participar, colectivizar y enunciar sus emociones, pues disfrutan de la enseñanza mientras se entretienen.

Estas dinámicas logran contener políticas, reglas, valores y contextos frecuentes, apoyando a la formación del distintivo del alumno. Los procesos lúdicos logran emplearse durante la sesión de aprendizaje; entre las acciones que se obtienen al contener estas dinámicas se encuentran el uso de contenidos breves, los juegos en conjunto, el intercambio de hábitos de lectura y escritura, y los juegos con objetos del medio.

La lectoescritura, como experiencia primordial, contribuye a que los estudiantes decodifiquen signos y símbolos para alcanzar mensajes, siendo fundamental en la vida cotidiana. Su progreso se funda en preparaciones previas y se desarrolla por la concentración de métodos lúdicos, que no solo promueven el conocimiento de forma divertida, sino que impiden posibles vacíos en el transcurso de enseñanza. Estos procesos optimizan la práctica académica y originan la prosperidad del educando.

En tal sentido, las habilidades lúdicas para la instrucción de la lectoescritura en educación primaria son indispensables, ya que proporcionan el progreso de experiencias sociocomunicativas fundamentales para cada alumno. La lectoescritura es importante en la vida diaria, porque permite obtener instrucciones y fortificar las capacidades demostrativas en varios espacios del medio educativo.

A través de estas tácticas, los educandos experimentan la decodificación de signos y símbolos para entender diferentes tipologías de textos: un paso que se forma en el ambiente familiar y se fortalece de forma prudente en la escuela. Por ello, el adecuado uso de estas habilidades es trascendental para evadir vacíos en el transcurso de su enseñanza, de modo que se consolide una enseñanza sólida y continua que promueva el progreso académico y personal de los alumnos.

CAPÍTULO II: ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

2.1. Definición de la lectoescritura

La lectoescritura es la capacidad de un individuo para lograr comunicarse, ya que es un proceso de tipo intelectual complejo que se produce durante el aprendizaje y que trata de decodificar los símbolos y signos que poseen las palabras. Es fundamental para la vida cotidiana, porque permite el aprendizaje y la comunicación mediante la lectoescritura.

Asimismo, la lectoescritura es primordial en los primeros años de escolaridad; por tanto, es imprescindible que los docentes cuenten con capacidades didácticas actualizadas para facilitar la lectura y la escritura de manera efectiva. A su vez, la lectoescritura no solo proporciona información y aprendizaje, sino que también fomenta la imaginación y el disfrute de los estudiantes (Mendieta Toledo et al., 2018).

Pérez Reyes (2019) mencionó que la lectoescritura es necesaria porque permite el progreso sistémico de los estudiantes, ya que saber leer y escribir posibilita el inicio de los diversos ámbitos, tales como el pensamiento, la comunicación y la aplicación a contextos diferentes. Así también, es uno de los instrumentos básicos para acceder a información y para transferir y obtener aprendizaje y conocimiento. Se suele comenzar a trabajar en la educación primaria, ya que es uno de los procesos principales del ser humano.

La lectoescritura es el intermedio para lograr los contenidos y objetivos didácticos. Para esto se deben alcanzar apropiadamente los procesos de lectura y escritura, a fin de desarrollar el pensamiento organizado y lógico, y la responsabilidad e independencia que el alumno posee. También contribuye a desarrollar las capacidades comunicativas, ya sean de manera oral o escrita, entendiendo y escuchando activamente o comunicando ideas que el estudiante tenga.

Lucas Griñán (2014) sostuvo que la lectoescritura establece un apoyo esencial en la vida del ser humano, pues no solo es una herramienta necesaria para tener acceso a los contenidos y objetivos pedagógicos; sino, es primordial para el conocimiento existente. La importancia que reside en la lectura y la escritura es que funciona como un agente necesario

en la comunicación didáctica entre el entorno y las personas de forma universal, siendo el conector que habilita la adquisición de conocimientos, información y enseñanzas de manera global. Así, la lectoescritura compone aquellos objetivos importantes que los estudiantes deben lograr a lo largo de su educación primaria.

Por otro lado, existen métodos para la enseñanza de la lectura y la escritura con varias metodologías y conocimientos, tales como las metodologías habituales que son diseñadas para el logro de la lectura y la escritura del estudiante, donde se busca lograr la destreza de decodificar aquellos elementos que acceden al texto escrito para posteriormente interpretar el contenido o el significado. Asimismo, no hay un procedimiento eficaz y exacto, pues cada estudiante posee características únicas y distintas.

El desarrollo de la lectoescritura adquiere una gran influencia en el proceso del aprendizaje que comprende aspectos únicos de la educación. Así también, su forma de enseñanza es aquella en la que el estudiante logra aprender su lengua, es decir, cómo funciona en su entorno cotidiano y auténtico mediante la satisfacción de las necesidades del alumno. Por otro lado, el aprendizaje de la lectura no se trata de desglosar el lenguaje con palabras acordonadas o en grupos, ni tampoco dividir las, ya que leer y escribir se deben enseñar de manera compuesta, para que así no se vuelva dificultoso e inexistente (Guerra Lozano y Cuevas De Jesús, 1994).

Desde sus inicios la lectoescritura ha tenido una gran relevancia, pero hoy en día es indispensable para nuestra sociedad, por lo que su enseñanza es un apoyo imprescindible en el progreso social y cognitivo de los estudiantes, pues significa una destreza fundamental en este paso. La lectoescritura no solo es una práctica académica; es un instrumento poderoso que conduce al ser humano a lo largo de su existencia. Nos permite informar, concebir el mundo y pronunciar lo que concebimos, ya que, a partir de los principales años de escuela, leer y escribir abren puertas a la comprensión.

Por tal razón, es tan significativo que los docentes estén dispuestos e implicados con este paso, concibiendo que cada alumno es único y que asimila a su adecuado compás. Enseñar a leer y a escribir no es solo enseñar letras; es ayudar a construir puentes entre las personas, fomentar la autonomía y cultivar el pensamiento. La lectoescritura es, en esencia, una forma de conectar con los demás y con uno mismo.

2.2. Lectoescritura en educación primaria

La lectoescritura es un proceso complejo que implica enseñar a leer y a escribir. Para lograrlo el docente debe poseer las competencias necesarias y estar familiarizado con diversas metodologías que se adapten a las necesidades de los estudiantes. La instrucción en lectoescritura debe ir más allá de la simple alfabetización: debe desarrollar habilidades de reflexión e información que promuevan un aprendizaje continuo. Es imprescindible que los alumnos obtengan experiencias lingüísticas previas para ingresar al colegio, ya que estas son fundamentales para su alineación y proporcionan la aplicación de habilidades reales.

Las prácticas gramáticas, tales como el análisis, la representación, la memorización y la simbolización, son decisivas para la lectura y la escritura. Al mismo tiempo, es esencial que los estudiantes experimenten la manipulación de numerosas fuentes de investigación. Las acciones de instrucción deben acomodarse a los diferentes períodos de los alumnos, lo que ayudará al docente a efectuar una orientación que forme consecuencias efectivas en la enseñanza (González López, 2020).

Por su lado, Barboza y Peña (2014) explicaron que la enseñanza de la lectura, que se produce durante el transcurso de la educación primaria y se extiende a lo largo de su vida, debe abordarse desde sus inicios de manera constante, ya que servirá como base para el aprendizaje posterior. La lengua escrita no se adquiere de manera genética; requiere ser aprendida y enseñada de manera diaria. Asimismo, la enseñanza de la lectura es el pilar en la educación en general; por ello, existen estrategias didácticas para su enseñanza. El papel que desempeña la lectura es primordial, pues, más allá de ser una actividad formativa y de enseñanza, es una herramienta para el conocimiento.

Según Pérez Ruiz y La Cruz Zambrano (2014), el proceso de desarrollo de las habilidades en la lectura y la escritura, sobre todo, en los principales grados de la educación primaria, se relaciona con enseñar a los niños de manera significativa el aprendizaje del lenguaje escrito y verbal desde su perspectiva. Por su parte, Lucas Griñán (2014) indicó que la lectoescritura compone uno de los principales objetivos que los estudiantes deben lograr durante la etapa de educación primaria; por tanto, es necesario que la lectoescritura sea la base para adquirir nuevos contenidos para trabajar.

De otro lado, Puñales Ávila et al. (2017) argumentaron que la lectoescritura en educación primaria pretende conseguir la alineación de los estudiantes, es decir que estén dispuestos a afrontar los diferentes cambios de la actualidad, desde una representación en la enseñanza de la lectoescritura en el primer grado. Para ello, es necesario mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de modo que se pueda compensar el potencial de los educandos.

Así también, durante este proceso de la lectoescritura en primer grado de primaria, se deben considerar las dificultades que se manifiestan en su aprendizaje, de manera que se responda a las potencialidades de los niños. En tal sentido, es importante intervenir didácticamente considerando la diversidad de metodologías que se pueden emplear, de tal manera que funcione como conector hacia una diversidad lingüística.

La enseñanza en la educación primaria es un apoyo esencial en el proceso cognitivo y social de los estudiantes, por lo que la lectoescritura se posiciona como una destreza fundamental en este paso; los niños han demostrado el desarrollo de destrezas compactas en la lectoescritura teniendo un buen desempeño académico. Al ser un paso complicado, se necesita de un enfoque sistemático y estratégico en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Esto involucra reconocer la fonética y la escritura de manera sincrónica (Vera Ramos y Zambrano Gallardo, 2020).

En suma, la lectoescritura no es solo una meta académica; es una herramienta vital que acompaña a cada niño en su desarrollo como persona y ciudadano del mundo. Enseñar a leer y a escribir va mucho más allá de transmitir letras y sonidos: es ayudar a los estudiantes a comprender su realidad, a expresarse, a descubrir nuevas ideas y a construir su identidad. Por tal motivo, es clave que los docentes posean tácticas numerosas y sensitivas, y estén aptos para adecuarse a las tipologías y equilibrios de cada alumno. La instrucción de la lectoescritura debe ser percibida como un transcurso activo, próximo y propio, donde cada expresión escrita o estudiada abra las puertas a la reflexión, la información y la enseñanza continua. Solo así conseguiremos constituir escolares capacitados no solo para leer; sino también, para convertir desde su frecuencia y su mirada.

2.3. Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

Los investigadores han destacado la importancia de la lectoescritura como un proceso que comienza de manera informal en la niñez dentro del entorno familiar y se formaliza en la escuela. Tanto la lectura como la escritura son fundamentales para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, por lo que el docente debe aplicar métodos activos y dinámicos que motiven a los estudiantes.

También, se ha enfatizado el uso del juego como una técnica adicional en el transcurso de la enseñanza-aprendizaje, ya que progresa la interacción, fortalece las destrezas expresivas y promueve un contexto de enseñanza efectiva. No obstante, el deterioro de inducción y la insuficiente colaboración de ciertos alumnos crean problemas en la lectura, la escritura y la organización de palabras. En consecuencia, es preciso fortificar la lectoescritura mediante habilidades apropiadas que originen la interacción entre los educandos, para así favorecer una enseñanza más colaborativa y efectiva. En ese sentido, el docente debe crear un entorno participativo que impulse el logro de los objetivos pedagógicos (Castillo Calderón y Chillogallo Ordóñez, 2022).

El juego es una acción que ayuda al proceso de socialización, interpretación y decisión del estudiante, pues la emplea de manera considerada; además, compone una estrategia valiosa para el paso pedagógico. Por ello, en el transcurso de la enseñanza y el aprendizaje de la lectura, este método se compone con destreza con el objetivo de desarrollar la capacidad de enseñanza de manera efectiva. Puede ser utilizada por el docente en diferentes contextos para obtener el desarrollo de destrezas y habilidades de comprensión forma oral y escritora.

Cabe mencionar que el proceso educativo en los primeros años se debe basar en la actividad lúdica, pues esta es la acción primaria que motiva la enseñanza al proporcionar la indagación del entorno. Así, el juego se establece como un medio y una estrategia para divertir y entretener al alumno, para despertar su necesidad e interés y para instruirse en la lectura mediante una actividad agradable (Reyes León, 2016).

Según Cuasapud Morocho y Maignashca Quintana (2023), las estrategias lúdicas en el ambiente de la educación son importantes, dado que estas actividades permiten al

estudiante desenvolverse a través del juego. Para lo anterior, el rol del docente es fundamental, pues debe indagar y tener diferentes estrategias que logren dar un estímulo en el proceso de reflexión de los alumnos, teniendo como intención que cada niño pueda ser autosuficiente, tanto en lo académico como en lo personal. Por lo tanto, es necesario considerar la aplicación de estrategias lúdicas en la educación, ya que concibe ambientes donde los alumnos estén en familiaridad y logren ampliar sus acciones de manera positiva a través del juego y de una manera práctica y entretenida. Al usar las estrategias lúdicas, se refuerzan los conocimientos adquiridos mediante el juego; asimismo, la lúdica brinda activamente al docente estrategias innovadoras para el estudiante.

Por su parte, Moya Gómez (2024) mencionó que la estrategia lúdica se relaciona con manejar el juego como un instrumento positivo en el paso de enseñanza-aprendizaje. Mediante las actividades lúdicas, los alumnos logran apreciar una enseñanza más interactiva, significativa y dinámica. Se pretende conseguir que se diviertan mientras aprenden y que su participación y motivación crezcan, lo que ayuda a retener conocimiento y lograr una enseñanza dinámica, participativa y motivadora. No hay una fecha de inicio para poder usar el juego como estrategia lúdica en la educación, pero es gran importancia en el aprendizaje, puesto que, en la actualidad, la lúdica se ha transformado en una orientación didáctica reconocida por ser viable para la promoción del aprendizaje significativo y la creatividad.

Los juegos desde la antigüedad han sido parte de nuestra vida cotidiana, así que es importante establecer lugares donde estas actividades sean parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, para de esta manera crear conocimiento y experiencias previas, a fin de que sean adquiridas. Cabe recalcar que, con el pasar del tiempo, los juegos han cambiado, han pasado de ser tradicionales a nuevos o actuales. El objetivo de las habilidades lúdicas es extender el descanso y el esparcimiento; es decir, los juegos intentan articular las emociones (Venegas Álvarez et al., 2021).

La lectoescritura no solo es una experiencia académica; sino, un instrumento fundamental para que los estudiantes perciban el mundo y se pronuncien en él a partir de una edad temprana. Este paso inicia en el hogar y se fortifica en la escuela; por ello, el rol del docente es clave. Sin embargo, comenzar a leer y a escribir no debe ser algo estricto o molesto; por el contrario, debe innovarse con creatividad, afecto y habilidades vinculadas

con los alumnos. En ese sentido, el juego se transforma en un eficaz aliado que recrea y motiva, que incita la reflexión, que guía y que estimula la esperanza de formarse. A través del juego, los infantes, además de experimentar la lectura y la escritura, amplían las experiencias generales, cognitivas y emocionales. Por eso, componer la lúdica al paso pedagógico no es solo una elección; es una necesidad para obtener una enseñanza más humana, significativa y duradera.

2.3.1. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa presilábica

Durante el proceso de enseñanza de la escritura, el estudiante transita por una serie de fases por las que gradualmente desenvuelve su escritura (Ferreiro, 1986, como se citó en Pérez Reyes, 2019). En el nivel presilábico, el niño emprende y descubre la diferencia entre un dibujo y la escritura; a medida que relaciona el dibujo, esta representa las particulares. El estudiante en este nivel es capaz de distinguir el dibujo de la escritura y reconocer la cadena de letras que son sustituidas por los nombres de objetos, animales, personas, entre otros.

Para poder estimular esta etapa, es preciso acercar a los estudiantes al material escrito: revistas, cuentos, afiches, periódicos, revistas, etc. Sin embargo, se debe tener cuidado al momento de leer, pues el alumno debe escuchar y observar al docente, para que de esta manera ellos puedan manifestar que leer es importante y que requiere de ciertas conductas: hacerlo de derecha a izquierda o de arriba a abajo.

A medida que avanza en este nivel, entra a una etapa intermedia, donde se trata de explicar la diferencia entre un término y otro; para esto es necesario reconocer cuál es la palabra más corta o larga. Sumado a ello, se debe representar particularmente a una persona, animal u objeto, mediante la lectura de sus nombres. Por ejemplo, una abeja es pequeña y una silla es grande, pero la palabra “abeja” es más larga que la palabra “silla” (Pérez Reyes, 2019).

Por su lado, para Torres Vásconez et al. (2024), el nivel presilábico se da cuando al niño se le pide descifrar el significado de un contenido o enunciado que esté escrito; no obstante, ciertos estudiantes no están capacitados para comprender lo que perciben en lo absoluto. En esta etapa los alumnos utilizan su imaginación para descifrar las palabras escritas de forma muy abierta y no metódica; en otras palabras, aquí es cuando asimilan escribir letras sin percibir totalmente su significado.

2.3.2. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa silábica

Según Pérez Reyes (2019), en este nivel el estudiante fortifica su conocimiento fonológico: comienza desde la agrupación entre sonidos y letras, para luego preguntarse por qué es necesario expresar una palabra y no otras. El niño está capacitado para crear comunicación entre el sonido silábico y su representación; igualmente, simboliza una sílaba con una letra, pero, por otro lado, busca las diferencias detalladas en los escritos, ya que dos cosas distintas no se logran escribir similar. Para poder lograr un estímulo y avanzar en este nivel, se tienen que examinar frases que inicien y finalicen con similar sonido y observar su escrito y descubrir vocabulario con igual sonido al centro.

De acuerdo con el estudio de Torres Vásconez et al. (2024), durante esta etapa, el estudiante ha entendido el aspecto de la cantidad de lectura; por ejemplo, cuando comienza a distinguir el tamaño de las frases escritas, pero aún no percibe totalmente el vocabulario ni se dice cuáles son las palabras más largas o complicadas. También es cuando los alumnos deducen que las frases están constituidas por sílabas y manejan estos elementos para poder escribir.

2.3.3. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa silábica alfabética

El nivel silábico alfabético tiene un período de transformación; por ende, es una etapa combinada en la que los estudiantes armonizan la suposición silábica con las aperturas de las suposiciones alfabéticas. En esta etapa, los alumnos están preparados para escribir fragmentos del vocablo según su nivel silábico, mientras que otros tienen comunicación alfabética, por lo que ciertas letras simbolizan grupos silábicos, mientras que otras constituyen sonidos.

Sumado a ello, el estudiante está listo para utilizar letras supuestas y también abiertas; en algunos casos, simboliza las consonantes con cualquier letra, pero a las vocales las representan continuamente con la letra adecuada, para así lograr un estímulo y avanzar en esta etapa. Se tienen que perfeccionar las letras en una expresión y comparar frases que sean parecidas; por ejemplo: “pesa-pela” (Pérez Reyes, 2019).

2.3.4. Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa alfabética

Según Pérez Reyes (2019), el nivel alfabético nace cuando los estudiantes han entendido el medio de nuestro procedimiento de escritura, el cual consiste en encontrar la correlación de

una letra para cada sonido. En esta etapa, el alumno se encuentra capacitado para constituir el mensaje entre fonema-grafía, en otras palabras, entre el sonido y letra; al mismo tiempo, emplea las grafías comunes, por lo que el niño también está capacitado para percibir lo que escribe.

Para lograr un estímulo y avanzar en esta etapa, se tiene que impulsar al estudiante a informar lo que piensa por escrito y qué es lo que siente y quiere; en consecuencia, se facilitarán contextos que logren motivar su realización: escribir una carta y remitir mensajes a sus compañeros. Se pueden aplicar ciertos ejercicios para desenvolverse en esta etapa: los estudiantes redundan oralmente un enunciado y pueden identificar las frases que la constituyen. Así también, se apartan las frases de una oración mostrada en un solo enunciado; por ejemplo: “Lupesalióconsutío”.

A su vez, Torres Vásquez et al. (2024) señalaron que en este nivel el estudiante está preparado para poder explorar y distinguir las letras y las frases, lo que le permite descifrar educadamente el contenido escrito, lo cual es un progreso propio hacia poder comprender lo que está leyendo. Sumado a ello, los educandos perciben que cada letra simboliza un sonido específico y manejan esta idea para leer y escribir frases fáciles.

Durante estos niveles, los estudiantes amplían gradualmente su capacidad de leer y descifrar contenidos de modo sistemático, emprendiendo desde su imaginación hasta alcanzar a un conocimiento preciso y estructurado de las frases y expresiones. Igualmente, es preciso detallar que los alumnos transitan por etapas progresivas en la escritura que comienzan primordialmente por el reconocimiento de las letras hasta descubrir cómo se tratan para establecer expresiones mediante los sonidos definidos (Torres Vásquez et al., 2024).

La lectoescritura es un transcurso progresivo, repleto de revelaciones, preguntas y adelantos que cada estudiante vive a su ritmo. Comenzando con la fase presilábica, donde escasamente se empieza a distinguir el dibujo de la escritura, hasta el nivel alfabético, en donde consiguen enunciar sus opiniones con sentido. Cada etapa significa un resultado propio en su progreso. En este camino, el rol del docente es la meta, no solo para mandar; sino, para determinar con comprensión y paciencia.

Las habilidades lúdicas se reconcilian entre el juego y la enseñanza, pues proporcionan que los alumnos experimenten el carácter original, entretenido y significativo. A través de juegos, comparaciones, canciones y del escrito creativo, los estudiantes leen, escriben y razonan sobre el valor de las frases para participar con los demás. En definitiva, enseñar a leer y a escribir no es solo un objetivo escolar; sino, una forma de abrir el mundo al niño. Si ese camino se recorre con alegría, curiosidad y juego, el aprendizaje será más profundo, humano y duradero.

CONCLUSIONES

1. Al plantear la explicación sobre cómo la aplicación de las estrategias lúdicas permite el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria, se tomaron en cuenta varias formas de aprendizaje que los alumnos adquieren durante el proceso de lectoescritura, proporcionando comprensión y conservación de la información. Es fundamental desarrollar estas habilidades para poder crear una enseñanza más eficaz que permita el desarrollo de destrezas y que ayuda a captar el interés de los alumnos. Asimismo, es de gran importancia la aplicación de estrategias lúdicas adecuadas que logren desarrollar sus experiencias de manera positiva.
2. La herramienta clave para desarrollar diversas capacidades en los estudiantes son las estrategias lúdicas. Es fundamental y necesario aplicarlas en el proceso de aprendizaje, pues la lúdica ofrece una extensa diversidad de dinámicas que los alumnos pueden manejar en clase para fortalecer su aprendizaje. Estas actividades, al ser participativas y recíprocas, impulsan a los estudiantes a ser capaces de analizar y generar emociones auténticas, con el fin de engrandecer la práctica educativa a través del juego, fortalecer la comprensión, el pensamiento lógico, la imaginación y la concentración, y crear un ambiente motivador donde los alumnos se sientan motivados en el aprendizaje.
3. El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria es de gran importancia para una enseñanza eficiente. Este proceso contribuye y favorece el avance en la adquisición de habilidades lectoras y escritoras, pues apoya el desarrollo positivo del conocimiento en lectoescritura y la capacidad para que el estudiante pueda comunicarse mediante la decodificación de símbolos y signos. Esto es fundamental para la vida diaria, porque permite la enseñanza y la información mediante la lectoescritura.
4. Es necesario que los docentes concentren estrategias lúdicas de manera planeada y constante en la enseñanza de la lectoescritura en el ámbito de la educación primaria, ya que, durante este proceso, no solo se fortalecen destrezas escritas y lectoras; sino también, se logra la motivación, la concentración y la creatividad, y se generan

emociones únicas. Sumado a ello, es importante la aplicación de estrategias lúdicas adecuadas que logren desarrollar experiencias positivas dentro del aula. De este modo, la enseñanza deja de ser un proceso educativo y se convierte en una experiencia enriquecedora, pues el juego se transforma en conocimiento e innova el desarrollo general de los alumnos.

REFERENCIAS

- Barboza, F. D. y Peña, F. J. (2014). El problema de la enseñanza de la lectura en educación primaria. *Educere*, 18(59), 133-142. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35631103015.pdf>
- Bennasar-García, M. I. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista Educare*, 27(1), 231-251. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894>
- Castillo Calderón, A. C. y 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
- Chalá Molina, B., y Pérez Padrón, M. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en la asignatura Lengua Castellana, primer ciclo de la Educación Básica Primaria. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(4), 171-176. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000400171&script=sci_arttext&tlng=pt
- Chi-Cauich, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista IC Investigación*, 14(11), 70-80. https://revistaic.instcamp.edu.mx/uploads/Ano2018No14/Ano2018No14_70_80.pdf
- Cuasapud Morocho, J. J. y Maiguashca Quintana, 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>
- González López, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios en Educación*, 3(4), 45-68. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>
- Guerra Lozano, C. y Cuevas De Jesús, E. (1994). Lenguaje integral y lectoescritura. *Revista de Educación de Puerto Rico (REduca)*, (8), 24-38. <https://revistas.upr.edu/index.php/educacion/article/view/16405>
- Lucas Griñán, V. (2014). *La lectoescritura en Educación Primaria* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/8314>
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A., Rodríguez-Moreno, J., y Aguilar-Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, 43(04), 29-45. <https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Mendieta Toledo, L., Bermeo Muñoz, S. y Vera Reyes, J. (2018). Técnicas lúdicas en el

- aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación*, 2(23), 1-18. <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/view/388/319>
- Montañés Rodríguez, J., Parra Casado, M., Sánchez Sánchez, M., López Honrubia, R., Latorre Postigo, J., Blanc Portas, P. y Turégano Moratalla, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete*, (15), 235-260. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <http://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Pérez Reyes, D. (2019). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura: una revisión teórica* [Trabajo de fin de grado, Universidad de La Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15570>
- Pérez Ruiz, V. del Carmen y La Cruz Zambrano, A. R. (2014). Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. *Zona próxima*, (21), 1-16. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442014000200002&script=sci_arttext
- Puñales Ávila, L., Fundora Martínez, C. L. y Torres Estrada, C. D. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37), 125-134. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/478055147009.pdf>
- Ramírez Moncada, J. A. y Rodríguez Torres, E. (2023). Lúdica para la acentuación mediante clases de Educación Física en alumnos de primaria. *Revista Guatemalteca De Educación Superior*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.46954/revistages.v6i1.106>
- Reyes León, T. del J. (2016). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Abierta]. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789>
- Sánchez Benítez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (11), 1-68. <https://www.redalyc.org/pdf/921/92152537016.pdf>
- Santamaría Chávez, E., y Vega Intriago, J. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista Educare*, 26(Extraordinario), 476-493. <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641/1627>
- Stefani, G., Andrés, L. y Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39-55. <https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>

- Torres Vásconez, G., Mastarreno Tumbaco, M., Amaya Peñaranda, R., Campoverde Ziade, M. y Marfetan Freire, E. (2024). Neuroaprendizaje: Estrategias Lúdicas Innovadoras para el Fortalecimiento de la Lectoescritura y el Rendimiento Académico en Estudiantes de Educación General Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 4730-4756. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/15195/21667>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S. y Tello Cóndor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vera Molina, A. N., Huayamave Castro, A. M., Sandoval Aucay, C. y Chele Delgado, S. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(2), 1-11. <http://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3398>
- Vera Ramos, R. E. y Zambrano Gallardo, G. E. (2023). El aprendizaje significativo de lectoescritura en la educación básica. *Maestro y Sociedad*, (número especial), 180-196. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6313>
- Zuloeta Solano, K. y Cabrera Cabrera, X. (2018). Lúdica en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria. *Revista Científica Epistemia*, 2(2), 57-64. <https://doi.org/10.26495/re.v2i2.898>