

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 | Depositante: María del Carmen Llontop | Número de palabras: 9014 |
| ID del documento: 6d0553a7d9e769f73c184d83b587a933b8a97234 | Fecha de depósito: 7/10/2025 | Número de caracteres: 61.910 |
| Tamaño del documento original: 86,02 KB | Tipo de carga: interface | |
| | fecha de fin de análisis: 7/10/2025 | |

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/cl_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-FCJSE-EBAS-000332.pdf 7 fuentes similares | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (56 palabras) |
| 4 | Documento de otro usuario #1c1cf3 Viene de 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) |

Fuentes con similitudes fortuitas

| Nº | Descripciones | Similitudes | Ubicaciones | Datos adicionales |
|----|--|-------------|-------------|--|
| 1 | hdl.handle.net ESTRATEGIA LÚDICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTO... https://hdl.handle.net/20.500.12802/4884 | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (40 palabras) |
| 2 | Documento de otro usuario #dc9bc0 Viene de de otro grupo | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (33 palabras) |
| 3 | repositorio.its.edu.pe https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/202/10_Archivo digital del traba... | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (30 palabras) |
| 4 | repositorio.umariana.edu.co https://repositorio.umariana.edu.co/bitstream/handle/20.500.14112/30861/Trabajo de Grado... | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (30 palabras) |
| 5 | revistaic.instcamp.edu.mx https://revistaic.instcamp.edu.mx/uploads/Ano2018No14/Ano2018No14_70_80.pdf | < 1% | | Palabras idénticas: < 1% (31 palabras) |

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

| | |
|---|---|
| 1 | https://orcid.org/0009-0002-0964-389X |
| 2 | https://orcid.org/0000-0003-4110-3025 |
| 3 | https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2913 |
| 4 | http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000400171&script=sci_arttext&tlng=pt |
| 5 | http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862023000100151&script=sci_arttext |

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.



repositorio.its.edu.pe

<https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/202/10.%20Archivo%20digital%20del%20trabajo%20de%20investigaci%C3%B3n%20%28PDF%29%20%287%29.pdf?sequence=1>

Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller

en Educación

Autores

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, agosto, 2025

[Captura de informe Compilatio]

DEDICATORIA

A mis adorados padres, por brindarme su amor y apoyo incondicional.
A mi familia, por dedicarme palabras de aliento y animándome para seguir adelante.
A la vida, por las experiencias vividas.
Fany Soledad Cahuaya Mamani

RESUMEN

La presente investigación se concentra en como 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. Por lo cual, se cuenta con información necesaria que se realizó mediante un análisis de fuentes como revistas científicas, repositorios institucionales, base de datos en Google académico, entre otros. Estas investigaciones dan a conocer que las estrategias lúdicas al ser aplicadas en el aula permite 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 captar 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, concentración, 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, donde el alumno tenga la capacidad de lograr comunicarse, mediante la decodificación de símbolos y signos, que 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 enables the development of literacy in primary education. For this reason, the main objective was to explain how the application of playful strategies enables the development of the teaching-learning process of literacy in primary education. Therefore, the necessary information was obtained through an analysis of sources such as scientific journals, institutional repositories, and the Google Scholar database, among others. This research shows that when playful strategies are applied in the classroom, they enable the development of the literacy teaching process. It is therefore essential to develop appropriate strategies for more effective instruction that recognize students' skills and capture their interest in a positive way during this process. In conclusion, playful strategies are a key tool for developing students' abilities through activities that can be managed in the classroom, promoting analysis, concentration, imagination, and generating unique emotions through play. Likewise, the process of teaching and learning literacy efficiently in primary education is of great importance, where students have the ability to communicate by decoding symbols and signs, which is essential for daily life.

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

ÍNDICE

DEDICATORIAiii

RESUMENiv

ABSTRACTv

INTRODUCCIÓN9

CAPÍTULO I: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACION PRIMARIA12

1.1. Definición de estrategias lúdicas12

1.2. Tipos de estrategias lúdicas para educación primaria14

1.3. Estrategias lúdicas para la lectoescritura en educación primaria17

CAPÍTULO II: ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA21

2.1 Definición de la lectoescritura21

2.2 Lectoescritura en educación primaria23

2.3 Aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura25

CONCLUSIONES30

REFERENCIAS32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de juegos13

Tabla 2. Clasificación del juego14

INTRODUCCIÓN

Esta investigación, desde la perspectiva de la pedagogía, busca explicar la aplicación de las estrategias lúdicas dentro del aula, que permiten el desarrollo del proceso- enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de educación primaria, por ello es esencial desarrollar estas estrategias para poder crear una enseñanza más eficiente que permita el desarrollo de habilidades y captar el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esta manera apoyar y favorecer al progreso del conocimiento en la lectoescritura con estrategias adecuadas permitiendo su desarrollo de manera positiva.


Benítez (2010) menciona que las estrategias lúdicas es 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 permite seguridad en el salón de clase y como estas pueden incidir en su uso, dando facilidades en su proceso y optimizando las diferentes capacidades del estudiante, siendo un elemento motivador que genera un mayor interés; es así que las estrategias lúdicas deben cumplir un papel importante en el diseño didáctico. Asimismo, Chi-Cauich (2018) indica que las estrategias lúdicas incluyen juegos educativos como actividades en el salón de clase y que los docentes las utilizan para poder reforzar el aprendizaje de los estudiantes, también resalta su importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se aplican en el nivel primario.

Esta investigación reúne información importante sobre las estrategias lúdicas en aula que permite desarrollar el proceso- enseñanza de la lectoescritura en educación primaria, y como la aplicación de estas es fundamental para una enseñanza eficaz, que desarrolle habilidades, generando interés en el aula, y contribuyendo en el progreso de la lectoescritura a través de estrategias apropiadas.

Mendieta et al. (2018) indican 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 y que si no se utilizan pueden generar un vacío en la enseñanza; por lo tanto 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, permitiendo desarrollarse de forma sistémica en los métodos de enseñanza. Por su lado, López (2020) menciona que se deben desarrollar destrezas en la lectoescritura, mediante un diseño y aplicar estrategias para ampliarlas en estudiantes de primaria, y es fundamental para genera 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 facilitando la comprensión y conservación de información. Es de 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 premisa en donde la aplicación de estrategias lúdicas permite el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria. En este sentido se plantea la pregunta: ¿cómo

 **2** dspace.ups.edu.ec | Estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza de física en los estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa "Carlos Crespi..."
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/30600>

la aplicación de las estrategias lúdicas permite el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria? De igual forma el objetivo general es explicar cómo la aplicación de las estrategias lúdicas

permite el desarrollo d

 **3** dspace.utb.edu.ec
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/15168/1/E-UTB-FCJSE-EBAS-000332.pdf>

el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria, mientras que los específicos son: describir las diferentes estrategias lúdicas aplicadas en

 **4** scielo.senescyt.gob.ec
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf>

el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria. Explicar cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje de la

 **5** dspace.utb.edu.ec
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/15168/1/E-UTB-FCJSE-EBAS-000332.pdf>

lectoescritura en

primaria. Explicar cómo la aplicación de estrategias lúdicas permite el desarrollo de la lectoescritura en educación primaria.

El trabajo monográfico consiste en dos capítulos, el primero tiene como objetivo explicar cada una de las estrategias lúdicas en consecuencia también va a implicar cuál es su naturaleza y como podrían entenderse para su posterior aplicación. En tal sentido, este capítulo definirá a la estrategia lúdica, para luego explicar cada uno de sus tipos y como pueden ser aplicadas en la educación primaria; el segundo 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 no solo contribuye, sino que también favorece el avance en la adquisición de habilidades lectoras y escritoras, apoyando el desarrollo positivo del conocimiento en lectoescritura. En este sentido, se definirá qué es la lectoescritura; luego cómo es la lectoescritura en educación primaria y finalmente 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

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, y la más utilizada y la que destacada son los juegos en equipo, el juego de roles, la creación de historias que parte desde las experiencias cotidianas. Es por ello, que estas estrategias no solo mejoran las destrezas de la parte cognitiva de los alumnos, sino que además mejora sus emociones, logrando así una enseñanza completa (Molina et. al, 2025).

Chi-Cauich (2018) indica que las estrategias lúdicas engloban aquellas actividades grupales, con dinámicas tales como juegos de mesa, juegos educativos, que los docentes manejan para mejorar las capacidades, la comprensión y enseñanza de los alumnos, tanto afuera como dentro del salón de clase. Es importante el cómo estas estrategias ayudan a la mejora de numerosas capacidades durante el transcurso de enseñanza. Además, estas estrategias, varias veces se presentan de manera involuntaria en nuestra vida cotidiana, se ajustan a otros contextos, incluyendo el ambiente escolar, donde se enriquece y fortalece la enseñanza de los alumnos. En tal sentido, Venegas et al. (2021) menciona que la lúdica deben de ser diseñadas con la intención de lograr la meta que se pretende en el salón de clase a través de la interacción de los alumnos. Además, es primordial que estas dinámicas se ajusten a la edad y personalidad de cada estudiante, proporcionando la resolución de dificultades de manera eficiente, mediante acuerdos divertidos y motivadores, donde los estudiantes interactúen con su entorno.

El componente lúdico admite a los alumnos lograr un objetivo en común, desarrollar habilidades adecuadas y optimizar su rendimiento académico. Este componente se beneficia como una herramienta importante que proporciona el paso y manejo de indagación principal en el salón de clase. Los juegos mostrados a los estudiantes no solo los hacen más dinámicos en un ambiente genuino, sino que además impulsan la seguridad y colaboración (Benítez, 2010). Por su lado, Castillo y Chillogallo (2022) mencionan que 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 (2023) indica que la lúdica es un espacio primordial en el proceso del ser humano, ya que se muestra a través de las dinámicas, como el juego y la recreación, igualmente 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 se emplea en varios argumentos para beneficiar la enseñanza. Su ejecución incita la creatividad, la reflexión crítica, la imaginación y la resolución de problemas, originando un proceso más didáctico, dinámico y positivo que fortifica tanto la educación como la formación sistémica de los escolares.

Por otro lado, Molina et al. (2025) refieren que el proceso de las actividades lúdicas logran impulsar el aprendizaje de los alumnos para mejorar su ambiente y ayuda el progreso de sus habilidades emocionales. Estas acciones, enriquecedoras y variadas, implican ser hondamente provechosas, enfatizando fundamentalmente aquellas que son interactivas e 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 de contribuir a la regulación emocional (Vygotsky, 1982, como se citó en Manzano et al, 2022). En el mismo sentido, Manzano et al. (2022) refiere 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. En este sentido, 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 et al. (2021) mencionan 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 desarrollo corporal que son compendios clave para una composición general positiva. Las actividades lúdicas, por tanto, no solo estimulan la reflexión lógica, sino que además fortalecen la creatividad, brindando una rutina de enseñanza completa y enriquecedora.

En este sentido, se piensa que las habilidades lúdicas en la educación primaria han señalado ser 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.

Tipos de estrategias lúdicas para educación primaria

Ramírez y Rodríguez (2023) plantean juegos didácticos para elevar los conocimientos. Salta y escribe la palabra; este juego 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 el aprendizaje, promoviendo la concentración, la memoria y la coordinación mientras refuerza las habilidades ortográficas.

Por otro lado, Stefani et al. (2014) menciona 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 a 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 incorporando las capacidades motoras, tales como las escondidas, rayuela, bolitas, sogas entre otras.

Juegos de mesa Este tipo de juego incluye utilizar la mente y se utiliza un tablero o fichas, permite utilizar símbolos de manera física, tales como las 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 y pintar, rompecabezas, permiten la habilidad de la creación de diferentes diseños donde se pueden utilizar trozos de plástico o madera.

Fuente: Elaboración propia

Castillo y Chillogallo (2022) indican que 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 del 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 estudiantes alcancen sus objetivos de aprendizaje de manera creativa y significativa.

En tal sentido, se dan a conocer la clasificación de los diferentes tipos de juego, presentado por Piaget (1946, como se citó en Montañés et. al, 2000), mediante el comportamiento de cada uno de ellos y que se presenta de la siguiente manera:

Tabla 2. Clasificación del juego

Juego de ejercicio Se observan conductas que permiten expresiones espontáneas, generadas de manera voluntaria tanto en lo sensorial como en 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 va adoptando distintas formas hasta que 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

Santamaría y Vega (2022) mencionan que 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. Además, escuchar un cuento antes de dormir, leído con expresión y entonación adecuada, puede enriquecer la experiencia. La lectura expresiva, casi teatral, ayuda a captar la atención de los estudiantes, motivándolos a disfrutar del proceso de aprendizaje y a obtener resultados satisfactorios.

Sin embargo, Rüssel (1970, como se citó en Montañés et. al, 2000), determina otros tipos de juego, tales como; el juego configurativo que permite al niño materializar su infancia, dándole forma a través de la manipulación de materiales. Por otro lado, en el juego de entrega, los niños se adaptan a las características y condiciones del material, explorando sus posibilidades.

El juego de representación de personajes invita al niño a interpretar roles, ya sea de personas o animales, asumiendo las características que más le llaman la atención y experimentando la vida desde otra perspectiva, dejando temporalmente de lado la suya. Finalmente, 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, teniendo como objetivo ganar el juego.

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 juegos pedagógicos que fortifican la comprensión y concentración, incluso juegos imaginarios que innovan cosas en símbolos, cada idea posee una intención formativa. Los juegos de tablero incitan la reflexión lógica, mientras que los juegos manuales armonizan ciertos reglamentos más la enseñanza. Los juegos sistematizados instruyen el valor de continuar con reglas y ocuparse con objetivos claros, promoviendo el orden. Además, las dinámicas como los juegos de frases fortalecen la lectura, y los juegos de escritura estimulan a los niños a apoderarse de roles, ampliando 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.

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 socio-comunicativas esenciales y 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 implantar la lectoescritura a partir de una temprana edad, ya que forma las bases para aprendizajes venideros y apoya al proceso sistémico del alumno. Estas habilidades logran concentrarse en otros períodos 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. Por ejemplo de estas dinámicas incluyen cuentos, fábulas, crucigramas y otros textos que promueven una enseñanza específica y eficiente (Cuasapud y Manguashca, 2023).

Solano y Cabrera (2018) indican que al enseñar la lectoescritura a través de habilidades lúdicas 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 ya que les admite a los niños a desplegar con superación tanto en la escuela como en casa y 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 el oído, que 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 puedan disfrutar 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, 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, tales como, al inicio con los juegos como "veo, veo" o la interpretación de adivinanzas, durante el desarrollo con actividades como la sopa de letras, crucigramas, la dramatización de historias o cuentos y cerrando con la actividad de aprendizaje de rimas, útiles para 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 y Chillogallo, 2022).

Santamaría y Vega (2022) mencionan que para impulsar la enseñanza de la lectura se solicita una voluntad firme y el uso de habilidades creativas que causen a los alumnos a estar comprometidos de manera activa con su aprendizaje. El docente es un pilar importante al renovar en sus técnicas, elegir contenidos apropiados y analizarlos con expresión, lo que estimula el rendimiento y disfrute de la lectura. Estas acciones consiguen formar en el inicio, progreso y cierre de la sesión de clase, mediante el relato de cuentos cortos, juegos de frases o lecturas de leyendas. Igualmente, oír una fábula previa al dormir, y que sea leída con un apropiado término y tono, engrandece la práctica lectora, originando a los estudiantes a divertirse del proceso y formar un enlace 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, originando una enseñanza representativa y eficiente. Al implicarse de manera activa, el estudiante se convierte en el intérprete de su mismo proceso formativo, lo que le consiente vincular tanto con su ambiente escolar como con su contexto diario. Por ello, es esencial 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, que es 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 desde el comienzo (Chalá y Pérez, 2019).

Asimismo, Venegas et al. (2021) indican 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 dinámicos lúdicos deben de ser planteadas en situación de los objetivos pedagógicos pronosticados, concordar a las metas determinadas del aula. Además, estas acciones deben impulsar la diversión y el esparcimiento de manera abierta, estableciendo 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, que benefician el conocimiento lector.

La lectoescritura es un paso imprescindible en la enseñanza, por lo que es fundamental efectuar destrezas transformadoras para su progreso. Estas tácticas engrandecen los procesos de enseñanza de la lectura y la escritura, y 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 dinámicos como el memorama temático de símbolos, la lectura del colibrí, rompecabezas, crucigramas temáticos de palabras, la descripción de un compañero, fotografía de un animal, y caligramas de palabras. Además, el juego favorece al progreso de experiencias en el pensamiento, desarrollando el interés de los escolares y proporcionando el dominio de habilidades lingüísticas tanto en la lectura como en 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 gramática (González, 2020). Además, Mendieta et al. (2018) mencionan que los métodos lúdicos en la instrucción de la lectoescritura obtienen como objetivo establecer prácticas de enseñanza específicas y atractivas. En este transcurso, el juego se convierte en un componente fundamental, ya que proporciona la reconstrucción del conocimiento en un contexto placentero. A través del juego, los educandos logran participar, colectivizar y enunciar sus emociones, gozando de la enseñanza mientras se recrean. 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 son el uso de contenidos breves, juegos en conjunto, el intercambio de hábitos de lectura y escritura, y juegos con objetos del medio. La lectoescritura, como experiencia primordial, consiente a los estudiantes decodificar signos y símbolos para alcanzar mensajes, siendo fundamental en la vida cotidiana. Su progreso se funda en preparaciones previas y se ve desarrollado por la concentración de métodos lúdicos, que no solo promueven el conocimiento de forma divertida, sino que además impiden posibles vacíos en el transcurso de enseñanza. Además, estos procesos optiman 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 imprescindibles, ya que proporcionan el progreso de experiencias socio-comunicativas fundamentales para cada alumno. La lectoescritura no solo es importante en la vida diaria, sino que además admite obtener instrucciones y fortificar las capacidades demostrativas en varios espacios del espacio educativo. A través de estas tácticas, los educandos experimentan a decodificar 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, afirmando una enseñanza sólida y continua que promueva tanto el progreso académico como propio de los alumnos.

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

2.1 Definición de la lectoescritura

La lectoescritura tiene la capacidad de que un individuo pueda lograr comunicarse, ya que es un proceso de tipo intelectual compleja que se da durante su aprendizaje y que trata de decodificar los símbolos y los signos que poseen las palabras. Por ello, es fundamental para la vida cotidiana, permitiendo el aprendizaje y la comunicación mediante la lectoescritura. Asimismo, la lectoescritura es fundamental en los primeros años de escolaridad, lo que exige que los docentes cuenten con capacidades didácticas actualizadas para facilitar la lectura y la escritura de manera efectiva. Por lo tanto, la lectoescritura no solo proporciona información y aprendizaje, sino que también fomenta la imaginación y el disfrute de los estudiantes (Mendieta et al.2018).

Pérez (2019) menciona que la lectoescritura es necesaria, ya que permite el progreso sistémico de los estudiantes, ya que el saber leer y escribir admite el inicio de los diversos ámbitos, tales como el pensamiento, la comunicación, o la aplicación a contextos diferentes. Asimismo, es uno de los instrumentos básicos para acceder a información, transferir y obtener aprendizaje y conocimiento. Se suele comenzar y 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 de alcanzar apropiadamente los procesos de lectura y escritura, permitiendo desarrollar el pensamiento organizado y lógico, la responsabilidad e independencia que el estudiante posee. También permite desarrollar las capacidades comunicativas, ya sean de manera oral o escrita, entendiendo y escuchando de manera activa o comunicando ideas que el estudiante tenga.

Lucas (2014) también menciona que la lectoescritura establece un apoyo esencial en la vida del ser humano y que no solo es una herramienta necesaria para tener acceso a los contenidos y objetivos pedagógicos, ya que es primordial para el conocimiento existente. La importancia que reside en la lectura y 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 permite la adquisición de conocimiento, 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 escritura con varias metodologías y conocimientos, tales como las metodologías habituales que son diseñadas para el logro de la lectura y escritura del estudiante, donde debe lograr la destreza de decodificar aquellos elementos que acceden al texto escrito para posteriormente interpretar el contenido o 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, ya sea cómo funciona en su entorno cotidiano y auténtico, mediante la satisfacción de las necesidades del estudiante. Por otro lado, el aprendizaje de la lectura no consta en desglosar el lenguaje con palabras acorcionadas o en grupos, ni tampoco dividirlos, ya que leer y escribir se deben de enseñar de manera compuesta y que no se vuelva dificultoso e inexistente (Guerra y Cuevas, 1994).

Por lo tanto, la lectoescritura hoy en día es indispensable para nuestra sociedad y por ende es de gran importancia desde sus inicios y en su enseñanza es un apoyo imprescindible en el progreso social y cognitivo de los estudiantes donde la lectoescritura significa una destreza fundamental en este paso. La lectoescritura no solo es una práctica académica, sino un instrumento poderoso que conduce al ser humano a lo largo de su existencia. Nos admite informar, concebir el mundo, pronunciar lo que concebimos, ya que, a partir de los principales años de escuela, leer y escribir abre puertas a la comprensión. Por eso, es tan significativo que los docentes estén dispuestos y implicados con este paso, concibiendo que cada alumno es único y que asimila a su adecuado compás. Enseñar a leer y 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 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, buscando 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, tal como el análisis, representación, memorización y simbolización, son decisivas para la lectura y escritura. Al mismo tiempo, es esencial que los estudiantes experimenten a manipular numerosas fuentes de investigación.

Las acciones de instrucción deben acomodarse a los diferentes períodos de los alumnos, lo que accederá al docente efectuar una orientación que forme consecuencias efectivas en la enseñanza (López, 2020).

Por su lado, Barboza y Peña (2014) refieren que la enseñanza de la lectura se da durante el transcurso de la educación primaria y se extiende a lo largo de su vida, es fundamental abordarlo en sus inicios de manera constante ya que servirá como base para el aprendizaje posterior y que lengua escrita no se adquiere de manera genética, sino que requiere ser aprendida y enseñada de manera diaria, asimismo, la enseñanza de la lectura es el pilar en la educación en general y para esto existe estrategias didácticas para su enseñanza. Es de importancia el papel que desempeña la lectura ya que no solo es una actividad formativa, sino que también de enseñanza e herramienta para el conocimiento.

Según Pérez y La Cruz (2014) el proceso de desarrollo de las habilidades en la lectura y escritura, sobre todo en los principales grados de la educación primaria es enseñar a los niños de manera significativa el aprendizaje del lenguaje escrito y verbal. Desde su perspectiva. Asimismo, Lucas (2014) indica que la lectoescritura compone uno de los primordiales objetivos que los estudiantes deben lograr durante la etapa de educación primaria, por ello, es necesario que la lectoescritura sea la base para adquirir nuevos contenidos para trabajar.

Por su parte, Puñales et al. (2017) mencionan que la lectoescritura en educación primaria pretende conseguir la alineación de los estudiantes y 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, para de esta manera compensar el potencial que posee los estudiantes. También, durante este proceso de la lectoescritura en primer grado de primaria se deben de tener en cuenta las dificultades que se manifiestan en su aprendizaje, de manera que 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, y la lectoescritura significa una destreza fundamental en este paso, donde los niños han demostrado el desarrollo de destrezas compactas en la lectoescritura teniendo un buen desempeño académico. Este es un paso complicado, se pide de un enfoque sistemático y estratégico, en este proceso de aprendizaje de la lectoescritura se involucra reconocer la fonética y la escritura de manera sincrónica (Vera y Zambrano, 2020).

En ese sentido, la lectoescritura no es solo una meta académica, sino una herramienta vital que acompaña a cada niño en su desarrollo como persona y ciudadano del mundo. Enseñar a leer y 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 eso, es clave que los docentes tengan tácticas numerosas y sensitivas, 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 además de 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 destacan 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 destaca 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 estudiantes crean problemas en la lectura, escritura y en la organización de palabras. Por ello, es preciso fortalecer la lectoescritura mediante habilidades apropiadas que originen la interacción entre los alumnos, beneficiando una enseñanza más colaborativa y efectiva. El docente debe crear un entorno participativo que impulse el logro de los objetivos pedagógicos (Castillo y Chillogallo, 2022). El juego es una acción que ayuda al proceso de la socialización, interpretación, decisión del estudiante, empleándola en manera considerada, compone una estrategia valiosa para el paso pedagógico. Por ello, en el transcurso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, este método se compone con destreza desarrollando 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 compone la primordial acción que motiva la enseñanza al proporcionar la indagación del entorno, es por ello, que el juego establece ser un medio y estrategia para divertir y entretener al estudiante, para despertar su necesidad e interés para instruirse a leer mediante una actividad agradable (Reyes, 2016).

Según Cuasapud y Maiguashca (2023) las estrategias lúdicas en el ambiente de la educación son importante, ya que estas actividades permiten al estudiante desenvolverse a través del juego y para esto 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 estudiantes, 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, de una manera práctica y entretenida de aprender. Al usar las estrategias lúdicas refuerza los conocimientos adquiridos a través del juego, asimismo, la lúdica brinda al docente innovadoras estrategias de manera activa en el estudiante.

Por su parte, Moya (2024) menciona que la estrategia lúdica se asienta en manejar el juego como un instrumento positivo en el paso de enseñanza-aprendizaje. Mediante estas actividades lúdicas, los alumnos logran apreciar una enseñanza más interactiva, significativa y dinámica. Teniendo como idea conseguir que se diviertan mientras aprenden, asimismo, su participación y motivación crecen, lo que ayuda a retener conocimiento y lograr una enseñanza dinámica, participativa y motivadora. Para esto no hay una fecha de inicio para poder usar el juego como estrategia lúdica en la educación, pero es gran importancia en el aprendizaje, que actualmente la lúdica se ha transformado en una orientación didáctica reconocida por ser viable al promover el aprendizaje significativo y la creatividad.

Los juegos desde la antigüedad han sido parte de nuestra vida cotidiana, y es de importancia establecer lugares donde estas actividades sean parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, para de esta manera crear conocimiento, experiencias previas y sean adquiridas, con el pasar del tiempo los juegos han cambiado de ser tradicionales a nuevos juegos actuales. El objetivo de las habilidades lúdicas es extender el descanso y esparcimiento. Es decir, los juegos intentan articular las emociones (Venegas 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, en el que el rol del docente es clave. Sin embargo, iniciar a leer y escribir no debe ser algo estricto o molesto; por el contrario, debe innovarse con creatividad, afecto y habilidades que vinculen con los alumnos. En ese sentido, el juego se transforma en un eficaz aliado, no solo recrea y motiva, sino que además incita la reflexión, guía, y estimula la esperanza de formarse. A través del juego, los infantes no solo experimentan a leer y escribir, sino que además amplían experiencias generales, cognitivas y emocionales. Por eso, componer la lúdica al paso pedagógico no es solo una elección, sino 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 irá desarrollando su escritura (Ferreiro, 1986, como se citó en Pérez et. al, 2019).

En el nivel presilábico el niño emprende y va descubriendo la diferencia entre un dibujo y la escritura, a medida que va relacionando el dibujo, esta va representando de las particulares. El estudiante en este nivel es competente para poder distinguir el dibujo de la escritura, reconocer la cadena de letras que son sustituidos por los nombres de objetos, animales, personas, entre otros, y para poder estimular esta etapa es preciso ubicar a los estudiantes en acercamiento con material escrito como revistas cuentos, afiches, periódicos revistas, también tener cuidado al momento de leer, el estudiante debe de escuchar y observar al docente, para que de esta manera ellos puedan manifestar que leer es importante y que requiere de ciertas conductas como hacerlo de derecha a izquierda o de arriba hacia abajo, hacer que pongan atención. A medida que se va avanzando en este nivel sale una etapa intermedia, donde se trata de explicar la diferencia entre un término de otro y para esto es necesario comparar que palabra es la más corta o la más larga, representar particulares de una persona, animal, objetos, mediante la lectura de sus nombres, como, por ejemplo: una abeja es pequeña y una silla es grande, pero la palabra "abeja" es más larga que la palabra "silla" (Pérez, 2019).

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

2.3.2 Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa silábica

Según Pérez (2019) en este nivel el estudiante fortalece su conocimiento fonológico, comenzando desde la agrupación entre los sonidos y letras, para luego preguntarse el por qué en establecidas letras es necesario expresar una palabra y no otras. En esta etapa el niño está capacitado para crear comunicación entre el sonido silábico y su representación, también, simboliza una sílaba con una letra, por otro lado, busca las diferencias detalladas en los escritos ya que, dos cosas distintas no se logran escribir similar. Y para poder logra un estímulo y avanzar en este nivel se tiene que, examinar frases que inicien y que finalicen con similar sonido e ir observando su escrito, descubrir vocabulario con igual sonido al centro. Asimismo, Torres et al. (2024) mencionan que esta etapa el estudiante ha entendido el aspecto de cantidad de la lectura, es decir, cuando emprende a distinguir el tamaño de las frases escritas, pero aún no percibe totalmente el vocabulario y decir cuál es más largas o complicada, y también es cuando los estudiantes inician a deducir 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

En el nivel silábico alfabético tiene un período de transformación y por ende es una etapa combinada, en la que los estudiantes armonizan la suposición silábica con las aperturas de las suposiciones alfabéticas. Y en este nivel el niño está preparado para escribir fragmentos del vocablo según su nivel silábico, mientras que otras tienen comunicación alfabética, por lo que ciertas letras simbolizan grupos silábicos y otras constituyen ya sonidos, también el estudiante está listo para utilizar letras supuestas, pero asimismo abiertas, en algunos casos simboliza las consonantes con cualquier letra, pero a las vocales las representa continuamente con la letra adecuada, para lograr un estímulo y avanzar en esta etapa se tiene que, perfeccionar las letras en una expresión, así como también, comparar frases que sean parecidas, como por ejemplo: pesa-pela (Pérez, 2019).

2.3.3 Aplicación de las estrategias lúdicas en la etapa alfabética

Según Pérez (2019) el nivel alfabético nace cuando los estudiantes han entendido el medio de nuestro procedimiento de escritura, que consiste en encontrar la correlación de una letra para cada sonido. Y en este nivel el estudiante está capacitado para constituir el mensaje entre fonema-grafía, en otras palabras, entre el sonido y letra, como también, emplear las grafías comunes, el niño también está capacitado para percibir lo que escribe. Para lograr un estímulo y lograr avanzar en esta etapa se tiene que impulsar al estudiante a informar lo que piensa por escrito, que es lo que siente y quiere, facilitándole contextos que logren motivar a realizarlo, como por ejemplo el escribir una carta, remitir mensajes a sus compañeros. Se pueden aplicar ciertos ejercicios para desenvolver esta etapa, tales como, que los estudiantes redunden oralmente un enunciado y puedan identificar las frases que la constituyen, también, que aparten las frases de una oración mostrada en un solo enunciado, como, por ejemplo: "Lupesalióconsulto". También, Torres et al. (2024) señalan que en este nivel el estudiante está preparado para poder explorar y distinguir las letras y las frases, lo que le consiente descifrar educadamente el contenido escrito, por lo cual es un progreso propio hacia poder comprender lo que está leyendo, también es esta etapa los estudiantes 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, comenzando primordialmente en reconocer las letras hasta descubrir cómo se tratan para establecer expresiones mediante los sonidos definidos (Torres 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, en el que escasamente empiezan 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 del mismo modo para determinar con comprensión y paciencia. Las habilidades lúdicas se reconcilian entre el juego y la enseñanza, proporcionando que los alumnos experimenten de carácter original, entretenido y significativo. A través de juegos, comparaciones, canciones y el escrito creativo, los alumnos no solo estudian a leer y escribir, sino de la misma manera a razonar el valor de las frases y a participar con los demás. En definitiva, enseñar a leer y escribir no es solo un objetivo escolar, sino una forma de abrir el mundo al niño. Y si ese camino se recorre con alegría, curiosidad y juego, el aprendizaje será más profundo, humano y duradero.

CONCLUSIONES

Al plantear la explicación de cómo la aplicación de las estrategias lúdicas permite el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en educación primaria, se toman

en cuenta varias formas de aprendizaje que los alumnos adquieren durante el proceso de lectoescritura proporcionando comprensión y conservación de la información, por ello, es fundamental desarrollar estas habilidades para poder crear una enseñanza más eficaz que permita el desarrollo de destrezas y 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.

La herramienta clave para desarrollar diversas capacidades en los estudiantes son las estrategias lúdicas, ya que es fundamental y necesaria 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, engrandeciendo la práctica educativa a través del juego, fortaleciendo la comprensión, pensamiento lógico, imaginación y concentración, creando un ambiente motivador, donde los alumnos se sientan motivados en el aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la educación primaria es de gran importancia para una enseñanza eficiente. Este proceso no solo contribuye, sino que también favorece el avance en la adquisición de habilidades lectoras y escritoras, apoyando el desarrollo positivo del conocimiento en lectoescritura, como también, la capacidad de que el estudiante pueda lograr comunicarse, mediante la decodificación de símbolos y signos, que es fundamental para la vida diaria, consintiendo la enseñanza y la información mediante la lectoescritura.

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, concentración, creatividad, generando emociones únicas, asimismo, 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, donde a través del juego se convierte en conocimiento y se innova el desarrollo general de los alumnos.

REFERENCIAS

Barboza, F., y Peña, F. (2014).



9

Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

El problema de la enseñanza de la lectura en educación primaria. Educere,

18(59), 133-142. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35631103015.pdf>

Benítez,



10

repositorio.espe.edu.ec | Aplicación del método lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de ...

<http://repositorio.espe.edu.ec:8080/bitstream/21000/22685/5/T-ESPE-043958.pdf.txt>

G. (2010).



11

www.redalyc.org | LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO

<https://www.redalyc.org/pdf/921/92152537016.pdf>

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>

Bennasar, M.



12

revistas.investigacion-upelipb.com

<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1894>

(2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación

primaria. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 27(1), 231-251. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1894>

Castillo, A. y Chillogallo, J.



13

doi.org | La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913

(2022). La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(4), 4016-4030.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2913>

Chalá, B., y Pérez, M.



14

repositorio.cuc.edu.co | Ambientes de aprendizaje mediados por herramientas digitales para el fortalecimiento de la lectoescritura en básica primaria

<https://repositorio.cuc.edu.co/>

(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&lng=pt



15

doi.org | La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913

Chi-Cauchic, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecytc Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. Revista



16

dspace.ups.edu.ec | Estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza de física en los estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa "Carlos Cre...

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/30600>

IC Investigación



17

repositorio.ucv.edu.pe

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/164113/1/5_Ramos_QCV-SD.pdf

n, 14(11).

https://revistaic.instcamp.edu.mx/uploads/Ano2018No14/Ano2018No14_70_80.pdf

Cuasapud, J., y



18

scielo.senescyt.gob.ec | ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ACENTUACIÓN Y TILDACIÓN EN EL NIVEL PRIMARIO

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-67222024000300278

Maiguashca, M. (2023).



scielo.senescyt.gob.ec

<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf>

Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General



scielo.senescyt.gob.ec | ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ACENTUACIÓN Y TILDACIÓN EN EL NIVEL PRIMARIO

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-67222024000300278

Básica. Revista Científica UISRAEL, 10(1), 151-165.

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862023000100151&script=sci_arttext

Guerra, C., y Cuevas, 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/16405/13941>



dx.doi.org | Efectos de las estrategias para la lectoescritura en niños de segundo año en la escuela "Santiago de Guayaquil", cantón Guayaquil

<http://dx.doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.1228-1249>

López, M.



Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

(2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación



Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

primaria. Revista Estudios en Educación, 3(4), 45-68.

<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>

Lucas, V. (2014). La lectoescritura en Educación Primaria. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/8314>

Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., y Aguilar-Parra,



revistainvecom.org

<http://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3398>

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.researchgate.net/profile/Ana-Manzano-Leon/publication/360313045_La_relacion_entre_las_estrategias_ludicas_en_el_aprendizaje_y_la_motivacion_un_estudio_de_revision/links/626fad9e3a23744a725cb1ae/La-relacion-entre-las-estrategias-ludicas-en-el-aprendizaje-y-la-motivacion-un-estudio-de-revision.pdf

Mendieta, L., Bermeo, S. y



doi.org | La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913

Vera, 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>

Molina, A., Castro, A., Aucay, C., y Delgado, S. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. Revista InveCom/ISSN en línea: 2739-0063, 5(2), 1-11.

<http://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3398>

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, M., López, R., Latorre, J., Blanc, P. y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete, 15, 235-260. https://www.researchgate.net/profile/Jose-Latorre-2/publication/341540867_El_juego_en_el_medio_escolar/links/55af699608aed614b09a8fda/El-juego-en-el-medio-escolar.pdf

Moya, B.



repositorio.umariana.edu.co

<https://repositorio.umariana.edu.co/bitstream/handle/20.500.14112/30861/Trabajo%20de%20Grado%20Blanca%20final%20original.pdf?sequence=2>

(2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Revista Neuronum, 10(2), 275-294. <http://eduneuro.com/revista/index.php/revistanuronum/article/view/533>

Pérez, D. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura: una revisión teórica. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15570>

Pérez, V., y La Cruz,



up-rid.up.ac.pa | El uso de estrategias didácticas para mejorar la lecto - escritura en estudiantes de primero a tercer grado de la Escuela En Busca de un Mañana

<http://up-rid.up.ac.pa/9234/1/yelitzarodriguez.pdf>

A.



doi.org | Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas : una mirada al aprendizaje escolar.

<https://doi.org/10.17151/eleeu.2019.21.2>

(2014). Estrategias de enseñanza y aprendizaje



dx.doi.org | Efectos de las estrategias para la lectoescritura en niños de segundo año en la escuela "Santiago de Guayaquil", cantón Guayaquil

<http://dx.doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.1228-1249>

de la lectura y escritura en educación primaria. Zona próxima,



doi.org | Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas : una mirada al aprendizaje escolar.

<https://doi.org/10.17151/eleeu.2019.21.2>

(21), 1-16.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442014000200002&script=sci_arttext

Puñales, L., Fundora, C., y



doi.org | La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913

Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación



polodelconocimiento.com | Educación lúdica para la enseñanza de la lectoescritura: una revisión bibliográfica | Jiménez Barreto | Polo del Conocimiento
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5988>

Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. Atenas, 1(37),

125-134. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/478055147009.pdf>

Ramírez, J., y



scielo.senescyt.gob.ec | ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ACENTUACIÓN Y TILDACIÓN EN EL NIVEL PRIMARIO
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=52550-67222024000300278

Rodríguez, E. (2023). Lúdica para la acentuación mediante clases de Educación Física en alumnos de primaria. Revista Guatemalteca De Educación Superior, 6(1),



Documento de otro usuario
Viene de de otro grupo

1-14.

<https://doi.org/10.46954/revistages.v6i1.106>



doi.org | Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

Reyes, T. (2016).



scielo.senescyt.gob.ec
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf>

Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación



doi.org | Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

Primaria.

[Tesis de doctorado: Universidad Nacional Abierta]. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789>

Santamaría, E., y Vega, J.



Documento de otro usuario
Viene de de otro grupo

(2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. Revista

EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 476-493. <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641/1627>

Solano, K., y Cabrera, X. (2018).



Documento de otro usuario
Viene de de otro grupo

Lúdica en la



scielo.senescyt.gob.ec
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf>

enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de

primaria. Revista Científica Epistemia, 2(2), 57-64.

https://www.researchgate.net/publication/346460253_LUDICA_EN_LA_ENSEANANZA_APRENDIZAJE_DE_LA_LECTOESCRITURA_PARA_MEJORAR_LA_ATENCION_Y_LA_CONCENTRACION_DEL_ESTUDIANTE_DE_PRIMARIA

Stefani, G., Andrés, L., y Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas:



revistaic.instcamp.edu.mx
https://revistaic.instcamp.edu.mx/uploads/Ano2018No14/Ano2018No14_70_80.pdf

Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. Interdisciplinaria,

31(1), 39-55. <https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>

Torres, G., Mastarreno, M., Amaya, R., Campoverde, M., y Marfetan, E. (2024).



ciencialatina.org | Vista de Neuroaprendizaje: Estrategias Lúdicas Innovadoras para el Fortalecimiento de la Lectoescritura y el Rendimiento Académico en Estudiantes ...
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/15195/21667>

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, G., Proaño, C., Tello, G., y



revistainvecom.org
<http://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3398>

Castro, S. (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, R., y Zambrano, G. (2023). El aprendizaje significativo de lectoescritura en la educación básica. *Maestro y Sociedad*, 180-196.

<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6313>