



*Metodologías lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes escolares*

*Playful methodologies to strengthen reading comprehension in school students*

*Metodologias lúdicas para fortalecer a compreensão leitora em alunos escolares*

Rosa Mirian Caamaño Zambrano <sup>I</sup>

[rcaamano@utmachala.edu.ec](mailto:rcaamano@utmachala.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-7221-7992>

Esthela Elizabeth Ruilova Rebillá <sup>II</sup>

[eeruilova@utmachala.edu.ec](mailto:eeruilova@utmachala.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-5380-9194>

Nancy Lorena del Carmen Aguilar Aguilar <sup>III</sup>

[nlaguilar@utmachala.edu.ec](mailto:nlaguilar@utmachala.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-8162-869X>

Lenny Beatriz Capa Benítez <sup>IV</sup>

[lcapa@utmachala.edu.ec](mailto:lcapa@utmachala.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-2841-5219>

**Correspondencia:** [rcaamano@utmachala.edu.ec](mailto:rcaamano@utmachala.edu.ec)

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 20 de abril de 2025 \* **Aceptado:** 17 de mayo de 2025 \* **Publicado:** 13 de junio de 2025

- I. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- III. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- IV. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.

## Resumen

Este análisis se centra en enfoques lúdicos para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Dado que la responsabilidad del docente implica la constante actualización y formación, es necesario buscar nuevas maneras y estrategias de enseñanza, especialmente en el área de Lengua y Literatura, donde los alumnos enfrentan más dificultades en la comprensión de textos de diferentes tipos. La investigación es explicativa y descriptiva; los métodos utilizados para su desarrollo incluyeron el analítico, el histórico-lógico y el comparativo, lo que permitió un examen profundo del objeto de estudio, teniendo en cuenta la evolución de lo lúdico en el contexto educativo y su desarrollo hasta la fecha, además de comparar e interpretar los estudios históricos con los resultados de esta investigación. Las técnicas propuestas fueron la entrevista y la encuesta, utilizando un cuestionario como herramienta de recolección de datos, que presenta preguntas para evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y un conjunto de interrogantes dirigidas a los docentes para analizar la implementación de metodologías lúdicas en el proceso educativo. Los resultados de estas herramientas resaltan la relevancia de integrar actividades lúdicas en el aula; sin embargo, en lo que respecta a su uso para mejorar la comprensión lectora, los avances en los estudiantes no son significativos, ya que enfrentan dificultades para inferir, criticar y valorar textos. Por lo tanto, es crucial abordar esta necesidad e innovar al incorporar metodologías lúdicas interactivas en la formación pedagógica de los docentes, de modo que se respondan a las diversas exigencias que se presentan en el aula, fortaleciendo así las competencias y habilidades lectoras. Para lograrlo, se deben definir actividades que especifiquen con claridad las acciones a seguir en esta propuesta, priorizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación mediante el uso de plataformas digitales interactivas, que facilitarán la creación de varias actividades enfocadas en el desarrollo y refuerzo de los niveles de comprensión lectora y proporcionarán una guía para la implementación de los docentes en sus clases, haciendo que el cumplimiento de las actividades sea más sencillo y ofreciendo beneficios tanto a los docentes como a los estudiantes para alcanzar un mejor rendimiento académico.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas; comprensión lectora; enseñanza-aprendizaje; juegos didácticos; docente; estudiante.

## Abstract

This analysis focuses on playful approaches to improving students' reading comprehension. Given that teachers' responsibility involves constant updating and training, it is necessary to seek new teaching methods and strategies, especially in the area of Language and Literature, where students face greater difficulty understanding texts of different types. The research is explanatory and descriptive; the methods used for its development included analytical, historical-logical, and comparative methods, which allowed for an in-depth examination of the object of study, taking into account the evolution of play in the educational context and its development to date, in addition to comparing and interpreting historical studies with the results of this research. The proposed techniques were interviews and surveys, using a questionnaire as a data collection tool. This questionnaire presents questions to assess students' reading comprehension levels and a set of questions directed at teachers to analyze the implementation of playful methodologies in the educational process. The results of these tools highlight the importance of integrating playful activities in the classroom. However, regarding its use to improve reading comprehension, student progress is not significant, as they struggle to infer, critique, and evaluate texts. Therefore, it is crucial to address this need and innovate by incorporating interactive playful methodologies into teacher training to respond to the diverse demands presented in the classroom, thereby strengthening reading competencies and skills. To achieve this, activities must be defined that clearly specify the actions to be followed in this proposal, prioritizing Information and Communication Technologies through the use of interactive digital platforms. These will facilitate the creation of various activities focused on developing and reinforcing reading comprehension levels and will provide a guide for teachers to implement in their classes, making the activities easier and offering benefits to both teachers and students for improved academic performance.

**Keywords:** Playful activities; reading comprehension; teaching-learning; educational games; teacher; student.

## Resumo

Esta análise centra-se em abordagens lúdicas para melhorar a compreensão leitora dos alunos. Dado que a responsabilidade dos professores passa por uma atualização e formação constantes, é necessário procurar novos métodos e estratégias de ensino, sobretudo na área da Língua e

Literatura, onde os alunos enfrentam maior dificuldade em compreender textos de diferentes tipos. A investigação é explicativa e descritiva; os métodos utilizados para o seu desenvolvimento incluíram métodos analíticos, histórico-lógicos e comparativos, que permitiram um exame aprofundado do objeto de estudo, tendo em conta a evolução do lúdico no contexto educativo e o seu desenvolvimento até ao momento, para além de comparar e interpretar estudos históricos com os resultados desta investigação. As técnicas propostas foram as entrevistas e os questionários, utilizando um questionário como instrumento de recolha de dados. Este questionário apresenta questões para avaliar os níveis de compreensão leitora dos alunos e um conjunto de questões dirigidas aos professores para analisar a implementação de metodologias lúdicas no processo educativo. Os resultados destas ferramentas realçam a importância da integração de atividades lúdicas na sala de aula. No entanto, quanto à sua utilização para melhorar a compreensão leitora, o progresso dos alunos não é significativo, pois têm dificuldade em inferir, criticar e avaliar textos. Assim sendo, é crucial atender a esta necessidade e inovar, incorporando metodologias lúdicas interativas na formação de professores para responder às diversas exigências apresentadas em sala de aula, fortalecendo, assim, as competências e as capacidades de leitura. Para tal, é necessário definir atividades que especifiquem claramente as ações a seguir nesta proposta, dando prioridade às Tecnologias de Informação e Comunicação através da utilização de plataformas digitais interativas. Isto facilitará a criação de diversas atividades focadas no desenvolvimento e no reforço dos níveis de compreensão leitora e fornecerá um guia para os professores implementarem nas suas aulas, facilitando as atividades e oferecendo benefícios tanto para os professores como para os alunos para um melhor desempenho académico.

**Palavras-chave:** Atividades lúdicas; compreensão leitora; ensino-aprendizagem; jogos educativos; professor; aluno.

## Introducción

Dentro del ámbito educativo, es fundamental tener en cuenta diversas estrategias, métodos y maneras de enseñar que faciliten un aprendizaje efectivo y relevante para los estudiantes, con el propósito de cumplir con los objetivos establecidos en la educación. Así, las actividades deben realmente impulsar el avance, promoviendo la innovación y adaptándose a las circunstancias actuales. Las actividades interactivas fomentan la participación de los alumnos, ya que se centran en la interacción directa y reflejan el interés de los niños por aprender o adquirir conocimientos a

lo largo del tiempo. Esta problemática está relacionada con las dificultades que enfrentan los docentes al impartir clases sobre lectura, ya que la materia de Lengua y Literatura abarca una gran cantidad de textos que deben ser analizados e interpretados. La investigación presenta el tema en cuestión, abordando el problema basado en el uso de las herramientas mencionadas, el cual se encuentra en la materia antes citada, junto con los objetivos, la metodología, la definición de las variables, y las técnicas e instrumentos empleados, así como los resultados obtenidos de estos. También se expone la propuesta formulada como respuesta a la situación problemática, describiendo todo el proceso y las actividades a realizar sobre ciertos temas que buscan mejorar la didáctica y la pedagogía de los docentes que enseñan a los estudiantes en niveles escolares.

### **Diagnóstico objeto de investigación**

En este apartado se presentarán los antecedentes, tanto del pasado como los que se refieren a otros estudios, además se describirá la problemática, los objetivos, las hipótesis y el marco teórico, que ofrecerá la definición del objeto de análisis y sus dimensiones e indicadores. Los mismos, que permitirán la recopilación de datos que se logró a partir de las herramientas y métodos utilizados, y al final se realizarán las discusiones, conclusiones y sugerencias en consecución de los resultados conseguidos.

### **Enfoques y Antecedentes**

Los antecedentes históricos han demostrado que el juego ha cambiado con el tiempo, convirtiéndose en un recurso educativo valioso para el desarrollo humano. Esto se debe a la importancia que diversas disciplinas han atribuido al juego, lo que ha hecho que su enfoque sea muy beneficioso en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Stefani y otros (2014), algunos autores como Huizinga, Caillois y Vigotsky consideran que el juego es esencial para el desarrollo del individuo, ya que permite que los niños se expresen emocional e intelectualmente y fomenta su creatividad. Además, filósofos como Platón y Aristóteles destacan el papel del juego en el aprendizaje, sugiriendo que en los hogares se debe proporcionar a los niños juguetes que estimulen su capacidad cognitiva mediante actividades recreativas, útiles para su vida adulta. Se puede argumentar que el juego se origina y se desarrolla en la era del Paleolítico, apoyándose en las expresiones y rutinas de los seres humanos. De este modo, se le considera un aspecto clave en la historia, siendo beneficioso tanto física como intelectualmente. En este período, la actividad recreativa se veía como una cuestión de supervivencia, como en el caso de la caza o la huida de animales salvajes (Zuluaga y Gómez, 2016, p. 238). El inicio del juego se ha documentado desde

tiempos muy antiguos, a través de hallazgos arqueológicos que han revelado juguetes y objetos utilizados para el entretenimiento. Así, los niños en Egipto disfrutaban de silbatos, figuras en miniatura y pelotas de cuero y afrecho para pasar su tiempo libre, lo que muestra que, desde antaño, las personas han participado en diversas actividades recreativas (Montero, 2017, p. 77). En el siglo XVIII, Rousseau sostenía que los niños adquieren aprendizaje a través de las distintas características del juego. Por su parte, Pestalozzi afirmaba que el niño aprende observando y practicando, lo que le brinda experiencias y estimula su desarrollo. En otras palabras, resulta muy útil, ya que, al ser una forma de diversión y liberación, permite a la persona disfrutar mientras asimila conocimientos (Nevado, 2008, p. 3). Durante el siglo XX, la lúdica comenzó a emerger en el ámbito educativo, destacando a varios autores que concuerdan en que esta contribuye al desarrollo del conocimiento. Una de las defensoras de esta idea es Montessori, quien, con el apoyo de investigaciones de Rousseau, Herbart, Pestalozzi y Fröbel, logró identificar el proceso para implementar lo lúdico en la enseñanza. (Toledo, Bermeo y Vera, 2018, p. 3). Además, los antecedentes señalan que la educación debe ser tratada de manera adecuada en el proceso de enseñanza, subrayando la necesidad de espacios o recursos que mejoren el entorno del aula y faciliten la transmisión de conocimientos de forma efectiva. En este sentido, la lúdica ha sido considerada por varios autores como un recurso para fomentar un aprendizaje más dinámico y agradable, incentivando a los estudiantes a obtener conocimientos a través del juego. Para ello, se han tomado en cuenta diversos estudios que buscan establecer las bases y los principios para el desarrollo del presente análisis.

De forma similar, los referentes internacionales sobre el problema señalado son coincidentes con lo que expresa Zumaquero (2018), quien en su artículo titulado “Los juegos de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias”, considera que la técnica del juego de roles es una herramienta didáctica lúdica, que ayuda a mejorar el estado emocional de los alumnos y a desarrollar las habilidades necesarias para facilitar un aprendizaje efectivo. (p. 44) Con esto en mente, la investigación se fundamentó en el uso del juego de roles, involucrando a un grupo de estudiantes a quienes se les asignaron diferentes roles para llevar a cabo la actividad mencionada. En cuanto a la evaluación, se utilizó una rúbrica que consideró tanto la calidad como la cantidad de los argumentos presentados. Los resultados revelan que el juego de roles es una estrategia muy beneficiosa que ayuda a aumentar la autoestima de las personas y a comprender los aspectos tanto positivos como negativos de implementar esta técnica en el aula. Este estudio está

relacionado con el tema actual, dado que el juego de roles es una de las actividades lúdicas que pueden ser introducidas en un entorno de aprendizaje. Además, la investigación demostró que este método se utiliza como una forma de evaluar conocimientos, al tiempo que favorece la interacción y el manejo de las emociones entre los estudiantes.

Lo mencionado se relaciona con otro análisis que se sitúa dentro de este tema, llevado a cabo por Tamayo et al. (2017), en su artículo titulado “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos”. En este trabajo, se considera la ludicidad como un factor importante en los procesos emocionales y conductuales del ser humano, lo que le otorga un gran valor en el ámbito educativo, ya que contribuye de forma esencial al aprendizaje de los alumnos. Se diseñaron técnicas e instrumentos como grupos focales y entrevistas abiertas, que permitieron dinamizar de manera más efectiva los resultados obtenidos, los cuales destacan que la educación debe entenderse de manera integral, buscando guiar y formar a las personas desde diversas perspectivas, tanto físicas como mentales. Por lo tanto, es crucial crear espacios y metodologías lúdicas que abandonen el modelo tradicional y abran nuevas vías para facilitar un aprendizaje óptimo. Este trabajo está vinculado con el tema de la investigación actual porque sostiene que la ludicidad es una herramienta que debería aplicarse en el ámbito educativo, ya que actúa como un apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje y favorece el desarrollo integral de las personas. Otro análisis que cabe mencionar es el de Reyes (2015), quien en su tesis doctoral titulada “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria” subraya la importancia de integrar actividades lúdicas como un elemento clave para adquirir habilidades lectoras, ya que la práctica de la lectura abre la puerta a un mayor desarrollo del pensamiento. (p. 2) De esta forma, para el desarrollo de este trabajo se utilizó una guía de observación, entrevistas semiestructuradas y ejercicios, con un tipo de investigación que se orientó a la creación de un proyecto factible, con el objetivo de incluir actividades lúdicas en la enseñanza. Además, la muestra estuvo constituida por docentes y estudiantes de 9 a 10 años del Cuarto año de básica en la Escuela Nacional Bolivariana Antonio María Martínez, ubicada en Porlamar. Los resultados obtenidos en este proyecto están relacionados con el tema tratado, ya que la implementación de este plan estratégico provocó un cambio significativo y mejoró las habilidades en la lectura, resaltando la necesidad de que los docentes apliquen metodologías lúdicas creativas, puesto que fomentan la reflexión y la crítica, apoyando así su práctica profesional. Este estudio es pertinente y está vinculado con el tema en cuestión

porque es fundamental priorizar y reconocer las actividades de comprensión lectora, las cuales transforman la mente del ser humano, siendo la ludicidad un excelente vehículo para ello, potenciando y fortaleciendo competencias y habilidades. Asimismo, otro estudio relevante en relación al tema que se investiga fue llevado a cabo por Tamayo et al. (2017), en su artículo “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos”, que considera y comprende la ludicidad como un aspecto importante en los procesos emocionales y comportamentales del ser humano, lo que le confiere un gran significado en el ámbito educativo, al aportar de manera sustancial al aprendizaje de los estudiantes. (p. 106) Este análisis se fundamentó en un enfoque cualitativo, con la unidad de trabajo formada por la comunidad educativa de la fundación Funpaz, incluyendo profesionales de diferentes áreas, docentes y 2 niños y 2 niñas de entre 10 y 12 años en edad mental, pero no cronológica, que pertenecen a la fundación. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron grupos focales, entrevistas abiertas y un cuaderno de notas. Los resultados obtenidos enfatizan que la educación debe ser vista de forma integral, pues lo que se busca es guiar y formar a las personas desde diversas perspectivas, tanto físicas como mentales; por ello, es necesario crear espacios y metodologías lúdicas que abandonen el enfoque tradicional y exploren nuevas oportunidades que faciliten la adquisición de aprendizajes de forma óptima. Este trabajo está relacionado con el tema de la investigación actual, debido a que se centra en la idea de que la ludicidad es una herramienta que debe ser implementada en el campo educativo, ya que funciona como un apoyo y complemento en los procesos de enseñanza-aprendizaje, además de contribuir al desarrollo integral de las personas. Otro análisis que se puede destacar es el de Reyes (2015), quien en su disertación titulada “Uso de actividades recreativas en la enseñanza de la lectura para niños en educación primaria” subraya la importancia de incorporar actividades recreativas como un elemento clave en el desarrollo de destrezas lectoras, ya que la práctica de la lectura abre la puerta a una mayor capacidad de pensamiento. En este contexto, para la realización de este trabajo se aplicó una guía de observación, una entrevista semiestructurada y ejercicios, tomando como método de investigación el diseño de un Proyecto Factible con el objetivo de integrar el uso de actividades recreativas en la enseñanza. Además, se incluyó en la muestra a docentes y estudiantes de entre 9 y 10 años del Cuarto año de educación básica. Los resultados obtenidos de este proyecto están relacionados con el tema iniciado, ya que la ejecución de este plan estratégico generó un notable cambio y mejoró las habilidades lectoras. Se destaca que el docente debe emplear metodologías creativas y lúdicas,

puesto que estas fomentan la reflexión crítica y, de alguna forma, apoyan su práctica profesional. Este análisis es relevante y pertinente al tema tratado, dado que se debe priorizar y reconocer las actividades que mejoran la comprensión lectora, ya que transforman la mente del ser humano, y qué mejor forma de hacerlo que a través de la lúdica, ya que así se potencian y refuerzan las competencias y habilidades.

### **El problema central**

El problema principal se plantea a través de la pregunta: ¿Cómo contribuir al desarrollo de metodologías lúdicas que mejoren la comprensión lectora en estudiantes de diversos niveles escolares?; creando metodologías mediante actividades lúdicas que guíen de manera efectiva la comprensión lectora de los alumnos en distintos grados de educación, lo que permite incrementar los niveles de comprensión lectora.

De manera análoga, las referencias internacionales sobre la cuestión mencionada coinciden con lo que indica Zumaquero (2018), quien en su artículo titulado “Los juegos de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias” plantea que la metodología del juego de roles es un recurso didáctico lúdico, que contribuye a mejorar el bienestar emocional de los estudiantes y a desarrollar las competencias necesarias para facilitar un aprendizaje eficiente. Con este enfoque, la investigación se basó en la implementación del juego de roles, implicando a un grupo de alumnos a quienes se les asignaron distintos papeles para ejecutar la actividad mencionada. En relación a la evaluación, se utilizó una rúbrica que tomó en cuenta tanto la calidad como la cantidad de los argumentos expuestos. Los hallazgos indican que el juego de roles es una estrategia muy beneficiosa que contribuye a aumentar la confianza de los individuos y a entender los aspectos tanto positivos como negativos de aplicar esta técnica en el aula. Este estudio está vinculado con el tema actual, ya que el juego de roles es una de las actividades lúdicas que se pueden integrar en un ambiente de aprendizaje. Además, la investigación demostró que este método sirve como una manera de evaluar conocimientos, al mismo tiempo que promueve la interacción y el manejo de las emociones entre los estudiantes.

Lo expuesto anteriormente se conecta con otro estudio que aborda este mismo tema, realizado por Tamayo y colaboradores en 2017, en su artículo titulado “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos”. Este estudio examina la importancia del juego en los aspectos emocionales y conductuales de los individuos, que lo convierte en un elemento valioso en la educación, dado que favorece el aprendizaje de los

estudiantes. Se implementaron métodos e instrumentos como grupos de discusión y entrevistas abiertas, que facilitaron la obtención de resultados más dinámicos, resaltando que la educación debe ser considerada de forma integral, con el objetivo de orientar y formar a las personas desde variadas perspectivas, tanto físicas como mentales. Por lo tanto, es fundamental establecer espacios y metodologías lúdicas que se alejen del enfoque tradicional y que abran nuevas rutas hacia un aprendizaje más efectivo. Este estudio está relacionado con la temática de la investigación actual porque argumenta que el juego es una herramienta que debería integrarse en el contexto educativo, ya que actúa como un apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo el desarrollo integral de los individuos.

### **Conceptualización de variables**

Las actividades de juego, de acuerdo con lo que afirman Tamayo y Restrepo (2017), la lúdica tiene un impacto fundamental en el contexto educativo, ya que se considera un recurso que favorece el aprendizaje constante, además de moderar las conductas de los estudiantes. (p. 108). Esto implica que la lúdica debe ser vista como un elemento clave en el desarrollo completo del individuo, dado que facilita la adquisición de conocimientos de manera más eficaz, así como también influye en su comportamiento.

Por otro lado, Córdoba y colaboradores (2017) indican que la lúdica ofrece una perspectiva que activa las relaciones sociales y promueve la participación y colaboración de los estudiantes en pro del bienestar del entorno escolar y, en consecuencia, de la sociedad en general. (p. 83). Por ello, el aspecto lúdico es considerado esencial en el ámbito educativo porque favorece las interacciones entre las personas y contribuye a que todos los miembros de la comunidad educativa se involucren en las actividades que se llevan a cabo en la institución.

En lo que respecta a su relevancia, la lúdica ofrece un claro beneficio, ya que estimula las diversas habilidades del ser humano, que incluyen lo corporal, lo racional y lo emocional, creando una relación entre estas dimensiones y el aprendizaje, la adaptación al entorno social, la autonomía, y promoviendo cambios culturales en el individuo. (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 111). De acuerdo con lo anterior, es importante señalar que las actividades lúdicas potencian las capacidades, habilidades y destrezas del ser humano, favoreciendo así la creación de conocimientos desde diferentes enfoques, ya sean físicos, intelectuales o emocionales, contribuyendo a la formación integral y cultural de la persona. Además, Martínez (2019) menciona que el juego es una actividad que permite a los niños vivir y acercarse a situaciones reales e imaginarias de la vida, ayudándolos

a entender el mundo que los rodea. Esto significa que, a través de la lúdica, se pueden experimentar variados escenarios, ya sean ficticios o reales, que servirán para fomentar la imaginación y creatividad en el estudiante, permitiéndole a su vez comprender y abordar diferentes situaciones sociales.

### **Estrategias lúdicas**

Córdoba y Martínez (2016) indican que la implementación de estrategias lúdicas en el aula genera nuevos entornos de aprendizaje donde los niños pueden expresarse libremente y también generar, aprender e internalizar conocimientos nuevos. (p. 32). Por esta razón, es fundamental que los docentes empleen estas estrategias con enfoque lúdico, buscando crear condiciones y espacios de aprendizaje innovadores que incentiven a los estudiantes a seguir aprendiendo. Así, al aumentar el nivel de emoción en los alumnos, estos se sentirán capacitados para realizar sus tareas de manera efectiva, logrando así concentrarse y dar lo mejor de sí. En línea con esto, Jaramillo (2017) indica que las estrategias lúdico-pedagógicas fueron desarrolladas para motivar al niño y utilizar sus habilidades, lo que genera predisposición e incentivo hacia el aprendizaje, ayudando a que se enfoquen mejor en las actividades que deben realizar. (p. 46).

Por otro lado, Cepeda y Belalcázar (2019) recalcan que la lúdica, como método pedagógico, debe implicar una organización adecuada del entorno, creando las mejores oportunidades para aprender, adaptándose al contexto del aula y fomentando valores éticos mediante la participación activa de los estudiantes. Esto enfatiza que la relevancia de estas estrategias está en su capacidad para desarrollar y promover valores que hacen que el proceso de aprendizaje sea efectivo. Un aspecto crucial a tomar en cuenta es que el uso de estrategias lúdicas contribuye a vivir de manera armoniosa en el aula, fortaleciendo así el entorno de aprendizaje, puesto que es el momento donde se desarrollan y aumentan las habilidades afectivas, esenciales para identificar y entender emociones propias y de los demás. (Núñez et al., 2019, p. 23). Es imperativo fomentar la convivencia y relaciones positivas en el aula, y por ello, el apoyo de estas estrategias ayudará al docente a trabajar en las emociones de sus estudiantes para que sean reforzadas y proyectadas adecuadamente.

### **Los juegos dentro y fuera del aula**

Montero (2017) menciona que, al incorporar el juego en el aula, es necesario mantener metas y actividades claras que se implementarán durante la clase, enfocándose principalmente en el rendimiento académico en cada área y materia, considerándose un recurso valioso para los

estudiantes; además, el juego es un elemento fundamental que le permite al maestro mantener la atención y dinámica de la clase. (p. 76). Sin duda, la lúdica es un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilita el desarrollo de los contenidos tratados en clase y también motiva al estudiante, elevando su ánimo y estimulando su aprendizaje. De igual forma, Andrade (2020) enfatiza que, en el contexto del juego en el aula, el docente debe adaptar los intereses, necesidades, potenciales y estilos de aprendizaje de cada alumno a las actividades lúdicas que se quieran aplicar, para que esos estudiantes puedan disfrutar de las mismas. (p. 132). Por lo tanto, es crucial implementar juegos que se ajusten al grupo de estudiantes con el que se trabajará; así, los niños podrán ver la lúdica como un método de distracción y liberación que les ayude a seguir adquiriendo conocimientos. Complementariamente, Martínez y Salinas (2020) señalan que el juego en el aula transforma el proceso educativo convirtiéndolo en un acto participativo y divertido, lo que permite al estudiante aumentar su autoestima, resolver diversas situaciones cotidianas, interactuar socialmente, controlar su comportamiento y aprovechar sus inteligencias múltiples. (p. 433). Esto indica que, a través de la lúdica, podemos provocar la participación activa de los estudiantes y, al mismo tiempo, mejorar sus habilidades, destrezas y capacidades, llevándolos a resolver problemas.

### **Relación del juego con las diferentes asignaturas**

Aristizábal et al. (2016) subrayan que el juego en el área de matemáticas activa las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles analizar, expresar e informar sobre conceptos matemáticos de manera verbal y gráfica; esto facilitará la comprensión de las nociones matemáticas, lo que resultará en un conocimiento más profundo. (pp. 118-119). En línea con lo que se ha mencionado anteriormente, el uso de juegos en la materia de matemáticas promueve un aumento en la adquisición de conocimientos relevantes que luego pueden ser aplicados. Todo esto está diseñado para ayudar a los estudiantes a diferenciar, identificar y exponer diferentes expresiones matemáticas. En lo que respecta a Ciencias Naturales, el entorno natural ofrece la posibilidad de crear numerosos recursos que facilitan la comprensión de conceptos vinculados a la vida cotidiana. Además, se subraya la importancia de la estrategia docente que se centra en el juego, la cual debe implementarse de forma efectiva para motivar y entretener al estudiante. (Vánchez, 2019). De esta manera, el juego utilizado en esta materia fomenta en el docente la capacidad de generar aprendizajes mediante los diversos elementos que se pueden hallar en la naturaleza, estableciendo así un vínculo entre conocimientos y experiencias. En el área de Lengua y Literatura, se puede

señalar que el juego es beneficioso para todas las actividades que forman parte de esta asignatura. Sin embargo, como indican Acurio y Núñez (2019), tanto el juego como las actividades interactivas han mejorado el proceso de escritura y vocabulario, así como la comunicación oral y escrita, y también están relacionados con la comprensión e interpretación de textos. (p. 56). En resumen, el juego es un elemento clave para el desarrollo del lenguaje y la escritura en los estudiantes, por lo cual se reconoce su relevancia en esta área. Finalmente, en el ámbito de Estudios Sociales, Barros et al. (2015) mencionan que las actividades lúdicas permiten explorar la cultura e historia de nuestra comunidad mediante la introducción de juegos tradicionales y populares que tienen conexiones entre sí. Por este motivo, es fundamental utilizar la lúdica en esta materia ya que facilita el conocimiento de nuestra diversidad cultural a través de la implementación de juegos clásicos y recreativos.

### **Aprendizajes**

En lo que respecta a la definición de aprendizaje, Molina y García (2019) consideran que implica una combinación de actividades llevadas a cabo por los estudiantes con el objetivo de lograr resultados destacados y cambios en su comportamiento, intelecto y emociones que conduzcan al éxito. (p. 396). De este modo, el aprendizaje se refiere al proceso en el que el alumno pone a prueba sus variadas habilidades, destrezas y capacidades para alcanzar las metas establecidas. También, García et al. (2015) afirman que el aprendizaje es un proceso complejo en el que intervienen varios factores determinantes como el refuerzo, la autoevaluación, la ejecución y la perseverancia, entre otros. (p. 142). Esto implica que, para lograr aprendizajes, se deben tener en cuenta ciertos factores inherentes al ser humano que le permitirán alcanzar los conocimientos necesarios.

### **Habilidades**

Según lo indicado por Cerisola (2019), el juego tiene un papel crucial en el desarrollo de habilidades para resolver problemas, fomentar la participación y estimular la imaginación, habilidades estas que son esenciales para que el niño esté preparado para su vida adulta. En relación a esto, es esencial que el individuo desarrolle estas habilidades para su formación integral, siendo la lúdica una opción para su avance. Además, la implementación de actividades lúdicas en el proceso educativo brinda a los estudiantes habilidades de interacción y socialización con los demás, lo que se relaciona con lo que menciona Guzmán (2019), quien argumenta que el juego se puede utilizar como una herramienta para que los niños desarrollen habilidades interpersonales que fortalezcan la convivencia armoniosa y la adquisición de aprendizajes en conjunto.

## **Conocimientos**

Nava (2017) define el conocimiento como el proceso mediante el cual se establece una conexión entre la capacidad cognitiva del ser humano y lo que se desea conocer. Esto significa que tanto la parte intelectual como nuestro entorno son elementos complementarios que se combinan para facilitar el conocimiento. Cuando hablamos de conocimiento, podemos identificar tres componentes fundamentales que deben considerarse: lo que sabemos, que corresponde a la parte cognitiva, los saberes adquiridos y asimilados, y nuestras suposiciones o conceptos relacionados con lo mencionado. (Esparza y Rubio, 2016). En cierto modo, estos elementos se combinan para alcanzar el conocimiento deseado.

## **Retroalimentación**

La retroalimentación es un componente fundamental en el proceso de evaluación, ya que sirve de apoyo tanto para los docentes como para los estudiantes al ofrecer una comprensión clara de lo que se sabe y lo que aún falta por aprender. (Cedeño y Moya, 2019). En este contexto, la retroalimentación tiene como función consolidar los conocimientos que no se han adquirido efectivamente y al mismo tiempo brinda a docentes y estudiantes la oportunidad de enriquecer su aprendizaje. Asimismo, Sánchez y Manrique (2018) describen la retroalimentación como un proceso comunicativo que ocurre entre un grupo de personas, donde se comparte información de manera temporal. (p. 91). Esto sugiere que la retroalimentación se entiende como un acto de conocimiento y expresión verbal que mantiene a las personas informadas y abiertas a la búsqueda de nuevos saberes.

## **Rendimiento académico**

Se entiende que el rendimiento académico tiene que ver con la verificación del impacto que se ha producido respecto al avance del estudiante en su formación diaria, evidenciado a través de la presentación de los contenidos preparados previamente. En este sentido, Ariza et al. (2018) indican que el rendimiento académico busca confrontar los resultados obtenidos en relación a los aprendizajes que se han ido adquiriendo a lo largo del curso y que se reflejan en los planes de estudio. (p. 139). Asimismo, Avendaño y colaboradores (2016) enfatizan que el rendimiento escolar depende de varios factores, tanto internos como externos, del estudiante, que pueden tener un impacto positivo o negativo en el cumplimiento de sus metas de aprendizaje. De esta forma, el profesor tiene la responsabilidad de crear las condiciones óptimas para el desarrollo efectivo del proceso educativo y garantizar que el rendimiento académico mejore de manera continua.

## **Frecuencia y preferencia**

Respecto a las preferencias en juegos recreativos, se destaca el juego psicomotor, ya que los participantes suelen disfrutar de la diversión que estos brindan, más que de la competencia por ganar (Alonso et al, 2011, p. 23). Así, la mayoría de los estudiantes muestran una inclinación hacia juegos que son dinámicos y al aire libre, además de facilitar la interacción con otras personas. Adicionalmente, Chacón (2008) indica que el juego didáctico puede integrarse en cualquier modalidad y nivel educativo; sin embargo, a menudo los docentes no son conscientes de los numerosos beneficios que aporta el juego en el ámbito educativo, lo que resulta en un uso limitado en las clases. Por ello, es fundamental fomentar una capacitación continua y actualizar los métodos que contribuyan al aprendizaje, haciendo énfasis en la lúdica como una estrategia práctica e interesante que se puede implementar casi a diario en el aula.

## **Actividades lúdicas**

En este contexto, Rubicela (2018) describe las actividades lúdicas como acciones que implican el movimiento físico, la diversión en grupo, juegos de mesa, entre otros, los cuales deben ser adaptados por los profesores para consolidar conocimientos, habilidades y competencias en el estudiante (p. 70). Así, se puede afirmar que las actividades lúdicas son el conjunto de tareas que realiza el alumno para potenciar sus capacidades y adquirir un aprendizaje significativo. Además, Pérez y Vásquez (2020) mencionan que, a través de estas actividades, los niños pueden recrear situaciones, adentrándose en un mundo de imaginación donde expresan sus pensamientos y emociones mientras generan conocimientos y relacionan estos aspectos con los hábitos de lectura (p. 12). En otras palabras, esto favorece la recreación del niño, proporcionándole felicidad, libertad y estableciendo una conexión entre juego y aprendizaje, ayudando a formar hábitos efectivos.

## **Juegos educativos**

De igual manera, Franco y Sánchez (2019) indican que los juegos pueden ser una estrategia eficaz para promover el aprendizaje y la motivación, por lo que es necesario que los educadores impulsen metodologías innovadoras (p. 21). En este sentido, el juego educativo se presenta como una estrategia que el docente puede utilizar para motivar y estimular al alumnado en su proceso de aprendizaje. Vallejo y López (2002) resaltan que el valor educativo de los juegos se basa en la relación entre varios elementos que influyen en la enseñanza, como la motivación, la comunicación, la retroalimentación, el cambio de roles y la competencia, que se manifiestan correctamente en una organización adecuada (p. 137). Por lo tanto, es esencial que el docente

integre la lúdica como un recurso viable de aprendizaje, promoviendo todos estos elementos indispensables para el desarrollo en el aula.

### **Motivación**

Al referirse a la motivación, Alemany y otros la describen como el surgimiento, el camino y la persistencia necesarios para alcanzar los objetivos deseados, los cuales dependen del propio individuo, orientándose hacia la adquisición de conocimientos (Usan y Salavera, 2018, p. 96). Así, la motivación implica el impulso y la perseverancia para aprender, llevando al estudiante a establecer un claro objetivo en cuanto a la adquisición de saberes y al desarrollo de su aprendizaje. Además, Granados y Gallegos (2016) señalan que el proceso de motivar conlleva ciertas pautas que el individuo debe considerar según lo que considera necesario, lo que está centrado en su propia lógica y en lo que creen que son capaces de lograr (p. 73). Es decir, influye en cómo se realiza una tarea, estimulando a partir de sus métodos de aprendizaje y de lo que desean conocer y pueden hacer.

### **Conclusiones**

La creación de este proyecto se fundamentó en la observación realizada durante las prácticas profesionales, evidenciando un desafío en los estudiantes de edad escolar, relacionado con la lectura. A pesar de los esfuerzos de los docentes, las actividades de lectura en cada sesión no lograban obtener los resultados deseados. Asimismo, los instrumentos utilizados apoyan lo anteriormente mencionado, lo que lleva a que la propuesta se enfoque en dinámicas lúdicas para fortalecer la comprensión lectora mediante talleres pedagógicos en los cuales se incorporará la tecnología como un recurso relevante en la actualidad. Las dificultades mencionadas ayudan a definir la dirección del proyecto investigativo, pues son una guía fundamental para las acciones que se llevarán a cabo con el fin de ofrecer soluciones al problema identificado. A partir de la información recopilada, se evidencia una situación problemática en el nivel lector correspondiente al grado que cursan los estudiantes, lo cual coincide con lo revelado por los instrumentos aplicados. Los resultados obtenidos señalan que los docentes utilizan actividades lúdicas en sus clases, pero lo hacen de manera general y no abordan específicamente este problema que afecta a numerosos alumnos, lo que provoca deficiencias en el proceso de aprendizaje y dificultades en la lectura adecuada para su grado. Además, se destaca la necesidad de que los educadores sean conscientes de la importancia de incorporar estas actividades en sus planes de estudio. La propuesta tiene como

objetivo mejorar la habilidad lectora, buscando que los niños no solo lean por obligación, sino que también comprendan, interioricen, desarrollen su pensamiento crítico, fomentando un buen hábito por la lectura y analicen las conexiones con la realidad. Se pretende potenciar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, además de señalar a los docentes la importancia de utilizar métodos alternativos de enseñanza en el ámbito de la lectura. Dada la finalidad de esta propuesta, es responsabilidad de los educadores aplicar y gestionar estrategias variadas y adaptadas a las necesidades específicas de sus alumnos, para anticipar y mitigar las dificultades que se presenten en los años académicos venideros.

### **Recomendaciones**

Con la adición de estos talleres pedagógicos, se busca que los educadores los apliquen en su trabajo diario, dado que es esencial innovar en las metodologías que aporten beneficios a la formación académica de los estudiantes, haciendo énfasis en este formato virtual donde los pedagogos-mentores o docentes, deben poseer un sólido conocimiento acerca de las estrategias activas. La implementación de una estrategia motivadora que genere interés en los alumnos es fundamental, por lo que se presentan algunas recomendaciones que se aconseja seguir a los docentes. En primer lugar, se sugiere incluir actividades lúdicas casi a diario en la planificación, acorde a la materia que se enseñará; esto permitirá que los alumnos mantengan su interés y continuidad en el aprendizaje. Igualmente, se puede indagar sobre los juegos que prefieren los estudiantes para que puedan ser adaptados a los contenidos que se van a tratar. También se sugieren juegos al aire libre; si la institución tiene espacios verdes, esta es una buena alternativa para que los estudiantes no sientan la presión del aula, sino que disfruten de un entorno agradable, donde se sientan libres y seguros para explorar la naturaleza.

### **Referencias**

1. Acurio, B., & Núñez, A. (2019). Creo, juego y aprendo con estrategias y recursos para mejorar la comprensión lectora. Digital Publisher, 4(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7144029>
2. Alcaraz, N. (2015). EVALUACIÓN VERSUS CALIFICACIÓN. Aula de encuentro, 2(17), 209-236. Obtenido de [https://www.academia.edu/23482917/Evaluaci%C3%B3n\\_vs\\_calificaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/23482917/Evaluaci%C3%B3n_vs_calificaci%C3%B3n)

3. Alonso, J., López de Sosoanga, A., & Segado, F. (2011). Análisis de la relación entre preferencia lúdica y la estructura de las actividades programadas en festivales lúdicodeportivos. *Cultura CCD*, 6(16), 15-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3830202>
4. Andrade, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631>
5. Antón, María Cecilia (2012). El aburrimiento. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 9(3),104-109. [fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1668-7175. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483549016015>
6. Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201-206. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4867/486755023011>
7. Aristizábal Z., Jorge Hernán, & Colorado T., Humberto, & Gutiérrez Z, Heiller (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas.
8. *Sophia*, 12(1),117-125.[fecha de Consulta 17 de Febrero de 2021]. ISSN: 1794-8932. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4137/413744648009>
9. Ariza, C., Sardoth, J., & Rueda, L. (2018). EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: UNA PROBLEMÁTICA COMPLEJA. *B O L E T Í N V I R T U A L*, 7(7). Obtenido de: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/527/501> 70
10. Avendaño, Catherine A, Gutiérrez, Karol A, Salgado, Camila F, & Dos-Santos, Manuel Alonso. (2016). Rendimiento Académico en Estudiantes de Ingeniería Comercial: Modelo por Competencias y Factores de Influencia. *Formación universitaria*, 9(3), 03- 10. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000300002>
11. Baena, A., Ruíz, P. (2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN. *EmásF, Revista Digital de Educación Física* (38), 73-83. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/DialnetElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf>

12. Barros Morales, Roosvelt, Rodríguez Domínguez, Luisa de los Ángeles, & Barros Bastida, Carlos Isaa. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 137-144. Recuperado en 17 de febrero de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S221836202015000200020&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S221836202015000200020&lng=es&tlng=es).
13. Bautista-Vallejo, J.M. & Raquel-López, N. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, 4, 134- 141. Obtenido de: [https://www.researchgate.net/publication/28073772\\_El\\_juego\\_didactico\\_como\\_estrategia\\_de\\_atencion\\_a\\_la\\_diversidad/link/5ae9b123aca2725dabb60f95/download](https://www.researchgate.net/publication/28073772_El_juego_didactico_como_estrategia_de_atencion_a_la_diversidad/link/5ae9b123aca2725dabb60f95/download) Benoit, C. (2019). Procesamiento inferencial durante la comprensión escrita y oral en estudiantes de una escuela primaria. *Espacios*, 40(33). Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n33/a19v40n33p09.pdf>
14. Bobadilla, G. (s.f.). Tiempo-espacio y literatura. *Revista Universidad de Sonora*, 48-49. Obtenido de <http://www.revistauniversidad.uson.mx/revistas/21-El%20tiempoespacio%20en%20la%20literatura.pdf>
15. CASTRO AZUARA, MARÍA CRISTINA, & SÁNCHEZ CAMARGO, MARTÍN (2013). LA EXPRESIÓN DE OPINIÓN EN TEXTOS ACADÉMICOS ESCRITOS POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(57),483-506.[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021]. ISSN: 1405-6666. Disponible en: [https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=140/14025774008\\_71](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=140/14025774008_71)
16. Cedeño, E., & Moya, M. (2019). LA RETROALIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MEJORAMIENTO DEL PROCESO FORMATIVO DE LOS EDUCANDOS. *Atlante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/retroalimentacioneducandos.html#:~:text=La%20retroalimentaci%C3%B3n%20es%20fundamental%20dentro,estudiantes%20como%20a%20los%20docentes>
17. Cepeda, N. J. y Belalcázar, A. P. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista Criterios*, 26(2), 87-105. Obtenido de: <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/2160/2391>

18. Cerisola, Alfredo. (2019). El poder del juego: el rol del pediatra para promover el desarrollo en niños pequeños. *Archivos de Pediatría del Uruguay*, 90(1), 25-28. <https://dx.doi.org/10.31134/ap.90.1.5>
19. CERVANTES CASTRO, Rosa Delia, & PÉREZ SALAS, José Antonio, & ALANÍS CORTINA, Mayra Dariela (2017). NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA. SISTEMA CONALEP: CASO ESPECÍFICO DEL PLANTEL N° 172, DE CIUDAD VICTORIA, TAMAULIPAS, EN ALUMNOS DEL QUINTO SEMESTRE. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XXVII (2),73-114. [fecha de Consulta 21 de Enero de 2021]. ISSN: 1405-3543. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=654/65456039005>
20. Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula* (6). Obtenido de <http://www.ehistoria.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
21. Cisneros-Estupiñán, M., Olave-Arias, G., Rojas-García, I. (2012) Cómo mejorar la capacidad inferencial en estudiantes universitarios. *Educ. Educ.* Vol. 15, No. 1, 45-61. Obtenido de: <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v15n1/v15n1a04.pdf>
22. Córdoba, D., & Martínez, L. (2016). La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez. *Revista de la Facultad 72 de Educación*, 23, 31-41. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/10379/1/C%C3%B3rdoba2016La.pdf>
23. Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> Corral, Y. (2010). Diseño de cuestionarios para recolección de datos. *Ciencias de la Educación*, 20(38). Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>
24. Díaz-Narváez, Víctor Patricio, & Calzadilla Núñez, Aracelis (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud. *Revista Ciencias de la Salud*, 14(1),115-121.[fecha de Consulta 14 de Abril de 2021]. ISSN: 1692-7273. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56243931011>

25. Durango Herazo, Z. R. (2017). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria Rafael Núñez (Cartagena de Indias). *Revista Virtual Universidad ESPARZA PARGA, RODRIGO, & RUBIO BARRIOS, JULIO.* (2016). La pregunta por el conocimiento. *Saber*, 28(4), 813-818. Recuperado en 18 de febrero de 2021, de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S131501622016000400016&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131501622016000400016&lng=es&tlng=es). Franco Montenegro, M. P., &
26. Cárdenas Rodríguez, R., & Santrich Sánchez, E. R. (2016). Factores asociados a la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado de Barranquilla. *Psicogente*, 19(36),296-310. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4975/497555221014>
27. Franco-Mariscal, Antonio-Joaquín y Simeoli Sánchez, Paola (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45, 1-24. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=298/29859101009>
28. Gallardo, S., & López, E. (2019). CONOCIMIENTO Y USO DE ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA. *Revista 73 Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(2), 2066-2083. Obtenido de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/70156/61984> García, E., & Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com* (153). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-eldesarrollo.htm>
29. García, F., Alonso, L., Noriega, R., Romero, J., López, F., & Antolín, A. (2015). La enseñanza y el aprendizaje. *Especial N°1*, 12(57). Obtenido de <http://revistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/viewFile/782/748>
30. Gómez-Esteban, Jairo Hernando (2016). El acontecimiento como categoría metodológica de investigación social. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1),133-144.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1692-715X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77344439008>
31. Gordillo, A., & Flórez, M. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Revista Actualidades Pedagógicas* (53), 95-107. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/277843481\\_Los\\_niveles\\_de\\_compreesion](https://www.researchgate.net/publication/277843481_Los_niveles_de_compreesion)

- \_lectora\_hacia\_una\_enunciaci3n\_investigativa\_y\_reflexiva\_para\_mejorar\_la\_compr  
ension\_lectora\_en\_estudiantes\_universitarios
32. Granados López, Hedilberto y Gallego López, Felipe Antonio (2016). MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE AUTORREGULADO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE TRES UNIVERSIDADES DE CALDAS Y RISARALDA. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 12 (1), 71-90. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134149742005.pdf>
  33. Gustems Carnicer, Josep, & Calder3n Garrido, Diego, & Calder3n Garrido, Caterina (2017). Escena y personaje: an3lisis interdisciplinar de s3mbolos sonoros y musicales para la educaci3n superior. Foro de Educaci3n, 15(22),1-15. [fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1698-7799. Disponible en: [https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447549523004\\_74](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447549523004_74)
  34. Guti3rrez Fresnada, R. (2016). La lectura dial3gica como medio para la mejora de la comprensi3n lectora. Investigaciones sobre lectura, (5), 52-58. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243923005.pdf>
  35. Gutierrez-Braojos, Calixto, & Salmer3n P3rez, Honorio (2012). ESTRATEGIAS DE COMPENSI3N LECTORA: ENSEÑANZA Y EVALUACI3N EN EDUCACI3N PRIMARIA. Profesorado. Revista de Curr3culum y Formaci3n de Profesorado, 16(1),183-202. [fecha de Consulta 13 de abril de 2021]. ISSN: 1138-414X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56724377011>
  36. Guzm3n, Marigina del Carmen. (2018). DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAV3S DE ACTIVIDADES L3DICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY. Conrado, 14(64), 153-156. Epub 08 de junio de 2019. Recuperado en 17 de febrero de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S199086442018000400153&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442018000400153&lng=es&tlng=es)
  37. Herrada-Valverde, Gabriel, & Herrada Valverde, Rosario Isabel. (2018). Competencias procedimentales para elaborar res3menes escritos: el caso de los estudiantes de la Facultad de Educaci3n de la Universidad de Salamanca. Revista mexicana de investigaci3n educativa, 23(77), 505-525. Obtenido de:

- [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S140566662018000200505&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140566662018000200505&lng=es&tlng=es).
38. Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23- 45. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>
  39. Jaramillo, C. (2017). Diseño de estrategias lúdico-pedagógicas para enseñanza lectoescritura a estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje. *Educación y Territorio*, 8(14), 29 - 48. Obtenido de <https://www.jdc.edu.co/revistas/index.php/reyte/article/view/666/631> 75
  40. José Gómez, Fedor Simón (2016). La Comunicación. *Salus*, 20(3),5-6.[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021]. ISSN: 1316-7138. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3759/>
  41. Lezama, R. J. M., & Tamayo, L. C. C. (2012). La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática. In *Crescendo*, 3(1), 23-30. Obtenido de <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/94/58>

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).