



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN
LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO**

AUTOR

ALCÍVAR LIMA DARWIN AGUSTÍN

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN COMPLEXIVO

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTORA

Lic. Amalín Mayorga Albán, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Amalín Mayorga Albán, PhD.
TUTORA**

**Lic. Víctor Alejandro Bosquez
Barcenas, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Oswaldo Fabián Haro
Jácome, PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Alcívar Lima Darwin Agustín, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. AMALÍN MAYORGA ALBÁN, PHD.
C.I. 020130606-5
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, ALCÍVAR LIMA DARWIN AGUSTÍN

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

ALCÍVAR LIMA DARWIN AGUSTÍN
C.I. 171779246-7
AUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, ALCÍVAR LIMA DARWIN AGUSTÍN

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

ALCÍVAR LIMA DARWIN AGUSTÍN
C.I. 171779246-7
AUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO** presentado por el estudiante, **ALCÍVAR LIMA DARWIN AGUSTÍN** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 **CERTIFICADO DE ANÁLISIS**
magister

**ALCIVAR DARWIN - REV
COMPILATIO**

< 1%
Textos
sospechosos



< 1% Similitudes
0% similitudes entre comillas (ignorado)
< 1% entre las fuentes mencionadas

0% Idiomas no reconocidos (ignorado)

5% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: ALCIVAR DARWIN - REV COMPILATIO.pdf
ID del documento: 97e5eb27d2f2ee4a16d23be6013fb1bad4026797
Tamaño del documento original: 339,35 kB
Autores: []

Depositante: Amalín Ladayse Mayorga Albán
Fecha de depósito: 4/2/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 4/2/2025

Número de palabras: 4745
Número de caracteres: 34.172

Ubicación de las similitudes en el documento:



LIC. AMALÍN MAYORGA ALBÁN, PhD.
C.I. 020130606-5
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la vida, y la oportunidad de hacer realidad mi anhelo de culminar mi meta con éxito.

Mis agradecimientos a la Universidad Estatal Península de Santa Elena que me abrió sus puertas y desde luego a todos los docentes que hicieron posible mi formación académica en este logro alcanzado para poder ser una profesional de calidad.

A la Lic. Amalín Ladaysé Mayorga Albán, PhD. por ser guía en la elaboración de mi trabajo de titulación.

Darwin Agustín Alcívar Lima

DEDICATORIA

A Dios supremo dador de la inteligencia y sabiduría por darme la fortaleza y el espíritu batallador para cumplir con este anhelo.

A mi hija fuente de inspiración a quien deseo darle el ejemplo que solo con el esfuerzo y la constancia se alcanza los ideales que se sueña.

A mis padres por su apoyo incondicional y su fe ciega en creer que si soy capaz de culminar lo que me propongo.

Darwin Agustín Alcívar Lima

ÍNDICE GENERAL

TRIBUNAL DE GRADO.....	I
CERTIFICACIÓN:.....	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	III
DERECHOS DE AUTOR	IV
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
Resumen.....	IIX
Abstract.....	X
1. Introducción.....	1
2. Estado del Arte	3
3. Situación Problemática	6
4. Propuesta de Solución	7
5. Conclusiones.....	10
6. Referencias Bibliográficas.....	11

RESUMEN

El presente trabajo de investigación intenta solucionar un problema metodológico en la institución, que impacta de manera directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos la investigación esta dirigida a un grupo de cuarenta estudiantes con bajo rendimiento en comprensión lectora. La metodología empleada fue analítica e investigativa mediante la implementación de proyectos y juegos que puedan ser reproducidos en diferentes aulas para fomentar el aprendizaje de los alumnos. La relevancia de actividades lúdicas para mejorar la lectoescritura ha sido ampliamente discutida, en particular, su papel como mediadoras entre el conocimiento formal y la experiencia cotidiana de los estudiantes. Por medio del juego podemos potenciar habilidades emocionales en el estudiante. Las actividades lúdicas es una herramienta adecuada para el conocimiento siempre y cuando se tenga el apoyo de docente y padres de familia para que el aprendizaje sea más significativo. Con las actividades lúdicas podemos fomentar al estudiante para que su entorno emocional y social sea más desarrollado ya que con esto podemos ayudar en la lectura y escritura y reforzar valores como la empatía, la responsabilidad y el respeto para la vida diaria y la resolución de algún conflicto que suceda en la vida escolar.

Sin embargo, es importante adaptar estrategias lúdicas en el proceso de lectura y escritura y a las realidades específicas de cada comunidad, considerando factores como la diversidad cultural, los recursos disponibles y las características individuales de los estudiantes.

Palabras claves: Actividades lúdicas, lectoescritura, Juego

ABSTRACT

This research paper attempts to solve a methodological problem in the institution, which directly impacts the teaching-learning process of students. The research is directed at a group of forty students with low performance in reading comprehension. The methodology used was analytical and investigative through the implementation of projects and games that can be reproduced in different classrooms to promote student learning. The relevance of recreational activities to improve literacy has been widely discussed, in particular, their role as mediators between formal knowledge and the daily experience of students. Through play, we can enhance emotional skills in students. Recreational activities are an appropriate tool for knowledge as long as there is support from teachers and parents to make learning more meaningful. With recreational activities, we can encourage students to further develop their emotional and social environment, since with this we can help with reading and writing and reinforce values such as empathy, responsibility, and respect for daily life and the resolution of any conflicts that may arise in school life.

However, it is important to adapt playful strategies in the reading and writing process to the specific realities of each community, considering factors such as cultural diversity, available resources and individual characteristics of students.

Keywords: Playful activities, literacy, game

1. Introducción

La lectoescritura, como habilidad esencial en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, enfrenta numerosos desafíos en el contexto educativo actual. En quinto grado, muchos niños continúan experimentando dificultades para leer y escribir de manera fluida y comprensiva, lo cual impacta negativamente en su aprendizaje y autoestima. Por lo tanto, el objetivo general es: Fomentar el agrado de la lectura y la escritura mediante talleres, dinámicas activas, divertidas y atractivas. Según Cuasapud Morocho y Maiguashca (2023), en referencia al Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC, 2021), persiste un bajo nivel de lectura en el país. Aunque el porcentaje de población que no sabía leer ni escribir disminuyó ligeramente del 6,5% al 6% entre 2018 y 2021, este cambio no es significativo. Este estancamiento está vinculado al tipo de estrategias o metodologías utilizadas por los docentes en la educación.

Esta problemática toma mayor fuerza después de la pandemia del COVID 19, con las clases virtuales, con la mayoría de las instituciones educativas en el caso de la escuela "Víctor Manuel Peñaherrera" localizada en la parroquia de Tumbaco donde se ve con claridad estas dificultades por tal razón nuestro objetivo específico es: Identificar las técnicas de lectoescritura que utilizan los docentes en el proceso educativo. Los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023, realizada por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval), muestran que 7 de cada 10 estudiantes no alcanzan el nivel mínimo de competencia en Lengua y Literatura. Esta evaluación, que incluyó a aproximadamente 36 mil niños, niñas y adolescentes de 1 084 instituciones educativas, lo que demuestra la problemática en el sector urbano y en escuela de sostenimiento fiscal. La escuela "Víctor Manuel Peñaherrera" forma parte de este problema por lo tanto de manera urgente se debe intervenir en metodologías innovadoras, creativas y dinámicas con la coordinación de autoridades, docentes y padres de familias

En este contexto, las actividades lúdicas emergen como una estrategia pedagógica poderosa para poder elaborar una alternativa de solución que ayude a mejorar la utilización de actividades lúdicas para mejorar la lectoescritura. Estas actividades no solo fomentan el aprendizaje significativo y la motivación intrínseca, sino que también crean un ambiente de confianza y creatividad en el aula. Investigaciones recientes destacan el impacto positivo de los juegos en la mejora de competencias específicas, particularmente en contextos desafiantes (Sánchez & Martínez, 2020). Este enfoque lúdico no es exclusivo de Ecuador; experiencias

similares se observan en otros países de la región. Por ejemplo, en Colombia, un estudio realizado en la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede "Niño Jesús de Atocha" de la ciudad de Cali, (Quintero, 2015) revela que los estudiantes también enfrentan bajos niveles de comprensión lectora, lo que se refleja en su rendimiento académico general. Estos paralelismos subrayan la relevancia de adoptar enfoques innovadores y adaptativos para abordar esta problemática compartida.

En lo teórico los problemas en la lectoescritura es una composición de inconvenientes en la familia, en la sociedad y en lo pedagógico. En lo pedagógico la lectoescritura presenta una información de procesos para que el estudiante desarrollen capacidades y así utilizar juegos, dinámicas que fomenten la interacción, el diálogo y la resolución conjunta de retos relacionados con la lectoescritura. Ayudará al momento de leer un texto y la manera de expresarse. En la sociedad el nivel económico afecta al desarrollo de la lectura y escritura ya que limita las posibilidades al acceso de textos para poder mitigar esta dificultad. En el plano familiar la falta de conocimiento e interés del padre de familia influye en esta problemática ya que por la falta de recursos los niños no pueden acceder a una lectura enriquecedora y a una escritura adecuada lo que limita su desarrollo cognitivo

Las actividades lúdicas ayudan para superar estas limitaciones y poder lograr un conocimiento real y duradero, como las propuestas de Vygotsky y Piaget, destaca lo fundamental que es el juego para el desarrollo cognitivo. Además, en la pedagogía el aprendizaje debe ser una experiencia placentera y dinámica para el estudiante ya que así se logrará el interés y la importancia a la lectura y la escritura pilares fundamentales y se acopla a las actividades lúdicas.

Si examinamos estos elementos y tomamos en cuenta que, en el panorama educativo actual, la adquisición de competencias de lectoescritura en estudiantes de nivel básico es esencial para el progreso del sistema educativo fomentando el éxito académico y crecimiento personal, la importancia de tratar este asunto a través de técnicas innovadoras y atractivas

Las innovaciones en educación se hacen cada vez más urgentes. Por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo general explorar y diseñar actividades lúdicas que contribuyan a mejorar las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de quinto grado.

Con esto se busca identificar las causas de los problemas en la lectura y escritura, colocando soluciones en la pedagogía que utilizan los docentes para reconocer el nivel de capacidad que tiene el estudiante al momento de desarrollar su comprensión lectora y las estrategias que se utilizan en la escuela “Víctor Manuel Peñaherrera” para lo cual se propone metodologías para combinar lo cualitativo y cuantitativo, permitiendo un desarrollo completo del problema.

La lectoescritura en quinto grado requiere una atención inmediata y estrategias innovadoras. Las actividades lúdicas no solo ofrecen una solución práctica y efectiva, sino que también promueven un cambio paradigmático en la forma de abordar el aprendizaje en el aula.

Con esta investigación la expectativa es mejorar el proceso de lectoescritura de los estudiantes, contribuyendo al desarrollo en la educación más igualitaria con calidad

2. Estado del Arte

Las actividades lúdicas en la enseñanza actual se han convertido en lo fundamental para el aprendizaje en los últimos años los autores como Moreno y García (2020) destacan que el juego no es solo algo innato en el niño sino es un instrumento fundamental para el desarrollo del aprendizaje en la parte socioemocionales y personales. En este contexto es necesario entender que la aplicación de actividades lúdicas en el aula no solo ayuda al proceso de lecto escritura, sino también modificar las dinámicas y ayuda a cambiar el modelo tradicionalista y así se podrá inculcar un aprendizaje más participativo y eficaz.

Desde la teoría, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky facilita entender el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje. La ZDP destaca que se puede alcanzar niveles de desarrollo superiores e importantes siempre y cuando sea guiados por el docente y lo podemos lograr por medio de dinámicas y los juegos. Por ejemplo, estudios recientes han demostrado que los juegos interactivos y narraciones ayudan para la comprensión lectora y ayudan a reforzar habilidades para la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo, lo que ayudara al desarrollo en las actitudes para llegar al conocimiento significativo (Sánchez & Martínez, 2020).

Perspectivas Contemporáneas

López, Sánchez y Torres (2020) exploran el impacto del juego como herramienta educativa, señalando que las actividades lúdicas pueden reducir la brecha entre la teoría y la práctica pedagógica. Estos autores argumentan que los enfoques tradicionales, centrados en la memorización y la repetición, han demostrado ser insuficientes para abordar las necesidades de los estudiantes en el siglo XXI. En contraste, el juego permite una exploración activa del conocimiento, donde los errores se perciben como oportunidades de aprendizaje y no como fracasos. En este sentido, el aula se transforma en un espacio seguro donde los estudiantes pueden experimentar y desarrollar confianza en sus habilidades.

Los estudios de Ramírez y Torres (2020) expresan la importancia de implementar las estrategias lúdicas en lo sociocultural. En grupos vulnerables, donde los recursos son escasos y limitados, las actividades lúdicas son opciones que ayudan al desarrollo del aprendizaje. El uso del reciclaje es una de las maneras más llamativas donde se puede crear material lúdico que sea innovador al estudiante logrando su interés y atención consiguiendo estimular y reforzar valores como el trabajo en grupo, el respeto a la naturaleza y a la diversidad

Aplicaciones Prácticas

En la lectoescritura, la investigación de Quintero, Ramírez y Torres (2015) en Colombia demuestra como las actividades lúdicas puede ayudar a cambiar los resultados académicos en los estudiantes en estudios realizados los docentes incrementaron actividades como: narraciones, dramatizaciones, juegos de palabras, escrituras creativas, pictogramas y talleres logrando mejor la comprensión lectora y el interés en la lectura y escritura esto ayudara al conocimiento y la importancia en el desarrollo de aprendizaje dando como resultado a que el estudiante sea más creativo, crítico y pueda construir su propio conocimiento.

En el trabajo de Gutiérrez y Ramírez (2021), manifiestan que la implementación de la tecnología en las actividades lúdicas, plataformas digitales lecturas y juegos ortográficos son efectivas y captan el interés de los estudiantes para no caer en lo tradicional afianzándose en lo personal y a sus necesidades, estos materiales ayudan a que el aprendizaje sea más dinámico y autónomo logrando elevar la autoestima y poder ayudar en este proceso por medio del juego.

Desafíos y Reflexiones

Con los avances mencionados con la aplicación de estrategias lúdicas. Uno de los desafíos es la negativa al cambio en los procesos educativos. Los docentes son acostumbrados a metodologías tradicionales ya que se les dificulta incluir las actividades lúdicas a sus clases la falta de información, la falta de recursos y la poca capacitación dificulta la efectividad en las estrategias implementadas para logra un aprendizaje adecuado.

Por otro lado, es crucial reflexionar sobre el papel del docente como facilitador del aprendizaje. Como señalan Martínez (2020) y Pérez y Velásquez (2020), el éxito de las actividades lúdicas depende en gran medida de la capacidad del maestro para adaptarlas a las necesidades y contextos específicos de sus estudiantes. Esto requiere un compromiso con la formación continua y una disposición para experimentar y aprender de los errores.

El estado del arte sobre actividades lúdicas en la educación nos permite modificar la enseñanza tradicional y la necesidad de combinar la investigación, la capacitación docente y las adaptaciones. Así podemos comprender el impacto y la necesidad de estas estrategias en nuestras aulas ya que son importantes logrando crear un ambiente eficaz, llamativo, para que el estudiante se siente bien y se afiance en el aprendizaje

Definiciones clave:

Lectoescritura: Secuencia de actividades adquiridas en la lectura y escritura que incluye la comprensión y la creación (Gutiérrez & Ramírez, 2021).

Actividad lúdica: Habilidad pedagógica basada en el juego con fines educativos, para estimular el aprendizaje y la cooperación activa (López et al., 2020).

Aprendizaje significativo: Relación de nuevos conocimientos con conocimientos previos de manera efectiva desarrollando una habilidad a largo plazo (Martínez, 2020).

Zona de Desarrollo Próximo: Espacio entre lo que un estudiante puede hacer solo y lo que puede lograr con apoyo, considerado clave en la planificación de actividades (Sánchez & Martínez, 2020).

Las actividades lúdicas no solo ayudan al desarrollar de destrezas en los primeros años

de vida escolar sino también ayudan al desarrollo de las capacidades como en el ámbito conductual y en el desarrollo emocional. Esta investigación demuestra que el juego y actividades creativas ayuda al desarrollo de la lectura y escritura formando un ambiente natural sin ningún temor. Estos problemas persisten en la practico por falta de recursos ya que en los sectores rurales el nivel económico es escaso y no permite que se realice estas actividades. Por eso es importante incrementar estas estrategias a las planificaciones en el sector de Tumbaco donde los componentes como en el ámbito cultural y socioemocional pueden ser un problema para el aprendizaje (Ramírez & Torres, 2020).

Adicionalmente, se identifican contradicciones entre las teorías pedagógicas modernas y las prácticas tradicionales aún vigentes en muchos salones de clase. Mientras que los modelos teóricos abogan por la enseñanza personalizada y el uso del juego como herramienta, las escuelas frecuentemente enfrentan limitaciones en tiempo, formación docente y recursos, lo que dificulta la implementación efectiva de estas estrategias (Pérez & Velásquez, 2020).

3. Situación Problemática

En la escuela "Víctor Manuel Peñaherrera", ubicada en la parroquia Tumbaco sector rural los estudiantes de quinto año afrontan algunas dificultades al momento de leer y escribir. Estos problemas no solo disminuyen su aprendizaje sino afecta su nivel académico, autoestima y el poder relacionarse con la sociedad ya que sin estas herramientas si crearía una deserción escolar.

Las causas del desinterés del estudiante por la lectura y escritura es la falta de motivación ya que algunas clases y tareas se convierten en tradicional y repetitivas y no están de acorde con la realidad actual. En la actualidad los textos escolares no llevan un orden específico y causa el desinterés al momento de impartir el conocimiento los niños no encuentran un contenido llamativo por lo que ocasiona el aburrimiento y cansancio. En lo familiar los padres de familia no cuentan con los recursos necesarios ni con el tiempo suficiente para fomentar buenos hábitos de estudios en la lectura y escritura lo que ocasiona una actitud negativa en el estudiante en estas actividades.

En el plano pedagógico, las metodologías tradicionales también contribuyen al problema. Se debe afianzar la creatividad ya que estas estrategias suelen centrarse en la memorización y

lo repetitivo y no permite el desarrollo en habilidades críticas en la lectura y escritura para que sean más creativas. Se ha notado que la mayoría de las actividades se transcriben o se copian en el cuaderno y el desarrollo de preguntas cerradas sin que el estudiante pueda relacionarse con el tema logrando no estimular la autoestima y el pensamiento crítico.

La falta de recursos en las escuelas es un factor que influye en el aprendizaje. Aunque los docentes conocen esta realidad se comprometen con los estudiantes y padres de familia ya que carece de material didáctico para poder aplicar en sus clases incluyendo los libros, juegos de mesa y la tecnología que juega un papel importante en el aprendizaje

Los resultados de esta problemática conllevan a que los estudiantes no desarrollan habilidades en la lectoescritura por lo tanto tiene más riesgo a la deserción escolar y a la pérdida de año limitando sus actividades futuras también afectarían su desarrollo emocional, su autoestima y a la desmotivación logrando la pérdida de confianza en sí mismo.

Se debe abordar este problema con metodologías activas y sostenibles para poder adaptarlas a la realidad que se está viviendo en las instituciones educativas. Las actividades lúdicas en una alternativa para mejorar el aprendizaje. Pero la formación y compromiso del docente juega un papel importante para que se pueda cambiar la forma tradicional de enseñar por clases más activas con la ayuda de directivos y padres de familia.

4. Propuesta de Solución

Para abordar estas dificultades, se propone una secuencia de actividades lúdicas que incluyen:

a) Actividad:

Juegos de mesa con palabras y letras

- ✓ **Objetivo:** afianzar la creatividad, permitiendo el diseño de combinaciones de palabras nuevas.
- ✓ **Materiales:** Lápiz, hojas, cartulinas, pinturas, marcadores, regla, dibujos e impresiones del internet
- ✓ **Tiempo Estimado:** 45 minutos

- ✓ **Desarrollo:** Se puede reforzar el vocabulario y la comprensión lectora, con reglas claras provocando que el niño se motive y participe en estos juegos. (Moreno & García, 2020). Esta actividad se puede realizar con los diferentes niveles de educación.

b) Actividad:

Creación de historias colectiva

- ✓ **Objetivo:** Ayudar que el estudiante exprese sus sentimientos mediante la narración.
- ✓ **Materiales:** Lápiz, hojas, cartulinas, pinturas, marcadores, regla, dibujos e impresiones del internet
- ✓ **Tiempo Estimado:** 45 minutos
- ✓ **Desarrollo:** Fomenta la lectura y la escritura en la creación de narrativas con la colaboración y participación promoviendo aprendizaje eficaz y cooperativo (López et al., 2020). Con esta actividad fomentamos la solidaridad y comprensión lectora

c) Actividad:

Dramatizaciones de textos literarios

- ✓ **Objetivo:** Fomentar el interés por la literatura y las artes escénicas de forma activa y dinámica
- ✓ **Materiales:** Lápiz, hojas, libros, revistas, cartulinas, pinturas, marcadores, regla, dibujos e impresiones del internet
- ✓ **Tiempo Estimado:** 45 minutos
- ✓ **Desarrollo:** Mejora la comprensión y expresión oral al conectar los textos con experiencias prácticas y emocionales (Gutiérrez & Ramírez, 2021). Los estudiantes pueden explorar emociones y valores a través de personajes y situaciones literarias.

d) Actividad:

Talleres de escritura creativa

- ✓ **Objetivo:** Promover la indagación y transmisión de pensamientos, emociones e ideas mediante la escritura.
- ✓ **Materiales:** Lápiz, hojas, cartulinas, libros, textos, cuadernos, pinturas, marcadores, regla, dibujos e impresiones del internet
- ✓ **Tiempo Estimado:** 45 minutos

- ✓ **Desarrollo:** ayuda a la imaginación y a la creación de narrativas, logrando que el estudiante cree sus propias ideas y estimulando su sentimiento de pertenecía (Ramírez & Torres, 2020). Se puede realizar ejercicios como "imagina un paisaje y plasmarlo en un papel "

e) Actividad:

Uso de recursos digitales

- ✓ **Objetivo:** Activar el conocimiento de forma autónoma con el uso de herramientas digitales
- ✓ **Materiales:** Computadora, tablet o celular e internet
- ✓ **Tiempo estimado:** 45 minutos
- ✓ **Desarrollo:** Plataformas interactivas como aplicaciones educativas fomentan el aprendizaje autónomo y adaptado al ritmo de cada estudiante (Martínez, 2020). Herramientas como cuentos interactivos y juegos de ortografía en línea también pueden ser recursos valiosos.

Estas actividades son respaldadas con fundamentos teóricos demostrando su beneficio en el desarrollo de la lectoescritura. Se incluye materiales fichas didácticas, dispositivos electrónicos como tables, computadoras, celulares textos y libros actualizados. Se evaluará con pruebas de diagnósticos, actividades de observación y la creación de juegos didácticos.

Además, se propone realizar talleres formativos para docentes y familias, de manera que puedan reforzar estas actividades en casa y en el aula, creando un entorno más colaborativo.

Cronograma para la ejecución de la propuesta

ACTIVIDADES	SEMANA	SEMANA	SEMANA	SEMANA	SEMANA
	1	2	3	4	5
	Marzo	Marzo	Marzo	Marzo	Abril
Juegos de mesa con palabras y letras					
Creación de historias colectiva					
Dramatizaciones de textos literarios					

Talleres de escritura creativa					
Uso de recursos digitales					

Tabla 1: *Actividades propuestas*

Fuente: Autoría propia

5. Conclusiones

En primer lugar, esta investigación reafirma que las actividades lúdicas son una herramienta fundamental para mejorar la lectoescritura, especialmente en contextos educativos desafiantes como el de la escuela “Víctor Manuel Peñaherrera”. Al integrar el juego en el aula, se fomenta no solo el aprendizaje técnico, sino también habilidades emocionales y sociales que son esenciales para el desarrollo integral del estudiante. Este enfoque permite a los niños recuperar la confianza en sus capacidades, transformando la percepción de la lectura y la escritura de una tarea tediosa a una experiencia enriquecedora.

En segundo lugar, los resultados de este estudio subrayan la importancia de diseñar estrategias educativas que estén profundamente conectadas con las realidades y necesidades de los estudiantes. Las actividades propuestas, como los juegos de mesa y las dramatizaciones, demuestran que es posible combinar creatividad y pedagogía para generar un impacto positivo tanto en el rendimiento académico como en el bienestar emocional de los estudiantes. Además, estas prácticas promueven un sentido de comunidad y colaboración entre los alumnos, fortaleciendo el tejido social dentro del aula.

En tercer lugar, el papel del docente es importante para el aprendizaje. El éxito de las actividades lúdicas es importante y depende de la disposición, el ánimo y el gusto del docente al aplicar estas actividades impartiendo estrategias innovadoras y el trabajo grupal ayudara a un buen desarrollo en la lectoescritura. Cambiar el paradigma de que el docente en vez de que sea un ente transmisor de conocimiento, sea un guía motivado para transmitir confianza y así poder lograr que aprendizaje sea más empático y personalizado

Se concluye que las actividades lúdicas ayudan favorablemente en el desarrollo de la lectoescritura también ayuda a forjar lazos de confianza y aumentar la autoestima para un desarrollo eficaz y general. Este trabajo ayuda a cambiar la forma de enseñanza tradicional en metodologías activas y dinámicas que ayudaran al desarrollo del estudiante se debe recordar

que cada estudiante aprende de distintas formas de aprender, pero con estas actividades se podrá hacer que el aprendizaje sea más llamativo. La enseñanza va cambiando de forma gradual y el docente debería estar actualizado y preparado para ser guía y convertir sus clases en lugares apropiados y con metodologías actualizadas para que la educación sea significativa.

6. Referencias Bibliográficas

- Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Gutiérrez, A., & Ramírez, C. (2021). *Innovaciones pedagógicas en la lectoescritura*. *Revista Educativa*.
- Ineval presentó los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023. (2023). Recuperado el 20 de diciembre de 2024, de <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2021). *Tasa de Analfabetismo en Ecuador*. Instituto Nacional de Estadística y Censos. INEC, de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/?s=analfabetismo>
- López, M., Sánchez, P., & Torres, J. (2020). *El juego como herramienta educativa en primaria*. Editorial Educa.
- Martínez, R. (2020). *Aprendizaje significativo y tecnología*. *Revista de Innovación Educativa*.
- Moreno, C., & García, L. (2020). *Juegos pedagógicos y desarrollo de habilidades lectoras*. Educación.
- Pérez, A., & Velásquez, E. (2020). *Dificultades en la lectoescritura: Un enfoque inclusivo*. Editorial Académica.
- Quintero, A., Ramírez, E., & Torres, L. (2015). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto–escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “niño Jesús de atocha” de la ciudad de Cali* (Doctoral dissertation, Tesis de especialización). Fundación universitaria los Libertadores).
- Ramírez, J., & Torres, P. (2020). *Estrategias lúdicas para contextos vulnerables*. *Revista de Educación Inclusiva*.
- Sánchez, T., & Martínez, A. (2020). *Zona de Desarrollo Próximo y aprendizaje cooperativo*. Editorial Universitaria.