



DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i4.2913](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913)

## La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica

Ana Cristina Castillo Calderón

[kristinakstillo@gmail.com](mailto:kristinakstillo@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-1495-1520>

Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez

[jaime.chillogallo@gmail.com](mailto:jaime.chillogallo@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-8011-2827>

Loja - Ecuador

### RESUMEN

El objetivo del estudio fue determinar el aporte de la lúdica en la lectoescritura del tercer grado. La investigación se realizó con un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, con diseño no experimental; los métodos: documental, hermenéutico, analítico y estadístico; las técnicas: observación y encuesta; los instrumentos: cuestionario y prueba de lectura y escritura del Dr. Ricardo Olea la misma que prevaleció por su carácter pedagógico. El muestreo fue no probabilístico, incluyó 3 docentes y 22 estudiantes. Respecto a los resultados obtenidos, la mayoría de escalas son deficientes en distintos grados, el porcentaje más alto fue lectoescritura deficiente en grado intenso. Por ende, se concluyó que la lectoescritura es un proceso esencial, porque mediante su aprendizaje el niño define al lenguaje como la mejor opción para comunicarse, expresar ideas y sentimientos. Sin embargo, los estudiantes presentaron varias deficiencias, y se evidenció que la mayoría de docentes no está haciendo uso de las estrategias lúdicas en el aprendizaje.

**Palabras clave:** juego; destrezas; enseñanza; aprendizaje; interacción.

Correspondencia: [kristinakstillo@gmail.com](mailto:kristinakstillo@gmail.com)

Artículo recibido: 15 julio 2022. Aceptado para publicación: 20 agosto 2022.

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, publicados en este sitio están disponibles bajo Licencia Creative Commons .

Como citar: Castillo Calderón, A. C., Castillo Calderón, A. C., & Chillogallo Ordóñez, J. E. (2022). La lúdica y la lectoescritura en el tercer grado de educación básica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(4), 41-51.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i4.2913](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2913)

## Playful learning and literacy in the third grade of basic education

### ABSTRACT

The objective of the study was to determine the contribution of playful learning in third grade reading and writing. The research was carried out with a quantitative, descriptive approach, with a non-experimental design; the methods: documentary, hermeneutic, analytical and statistical; the techniques: observation and survey; the instruments: questionnaire and Dr. Ricardo Olea's reading and writing test, which prevailed due to its pedagogical nature. The sampling was non-probabilistic and included 3 teachers and 22 students.

Regarding to the obtained results, most of the scales are deficient in different intensity, the highest percentage was deficient reading and writing in intense grade. Therefore, it was concluded that literacy is an essential process, because through its learning, the child defines language as the best option to communicate, express ideas and feelings. However, the students showed several deficiencies, and it demonstrated that most teachers are not making use of playful strategies in learning.

**Keywords:** game; abilities; teaching; learning; interaction.

## INTRODUCCIÓN

La lectoescritura es un proceso que inicia en la infancia, su desarrollo surge dentro de la cotidianidad, de manera informal mediante aprendizajes adquiridos en el entorno familiar y social. Luego, el aprendizaje formal ocurre en los centros educativos, donde se trabaja la lectura y escritura como destrezas esenciales del currículo educativo, ya que son la base para generar aprendizajes en otras áreas del conocimiento; “[...] es importante aclarar que la lectura y la escritura, aunque interdependientes, son procesos diferentes que pueden notarse como tales en cuanto al desarrollo de los niños” (Mejía Arauz, 2015, párr.3). Asimismo, es idóneo recordar que “[...] la lectura como la escritura son procesos interpretativos a través de los cuales se construyen significados [...]” (de Ulzurrun Pausas et al., 1999, p. 11). Para Arévalo & Mejía (2018): “La lectura y la escritura son importantes para fortalecer el desarrollo del niño en la sociedad” (p.120).

Al ser la lectoescritura un conocimiento primordial, merece que el docente aplique una metodología activa y dinámica, en la que, el estudiante se encuentre inmerso en un ambiente activo, disfrute de los conocimientos que adquiere e incluso que sea motivante para despertar el deseo de aprender. Para Fundora et al. (2017): “[...] la intervención pedagógica debe considerar la variedad de métodos que pueden emplearse [...]” (p. 131). Por ello, cuando la metodología es adecuada, el estudiante comprende y surge en sí mismo la necesidad de querer aprender, conocer e investigar. Una de las metodologías que permite esto es la lúdica, para Hernández et al. (2019): “Es un elemento fundamental en el desarrollo infantil, pues es una característica innata en los niños que permite el aprendizaje agradable y natural [...]” (párr. 2). Además, “[...] la lúdica hace parte del ser, es una dimensión estructural que lo acompaña, lo constituye y lo determina en el transcurso del tiempo. Lo impulsa en la toma de decisiones y lo conduce a problematizar sus elecciones individuales [...]” (Chacón Quiroga et al., 2022, párr. 2).

La relevancia de la praxis educativa se genera, al momento en que se emplea el juego como un método auxiliar del Proceso Enseñanza-Aprendizaje (PEA), mediante el juego “[...] aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás [...]” (Caballero, 2021, p. 868). En sí, el juego permite experimentar una serie de sensaciones y emociones que son interpretadas por cada niño de manera diferente y resulta necesario que exista un mediador o guía, que en este caso es el docente, siendo el encargado de permitir que los estudiantes puedan adquirir conocimientos. Como sostiene Luna et al. (2018): “[...] el juego, es la actividad más común y espontánea que el niño realiza” (p. 34).

Algunas características que están presentes en el juego son: “libertad, irrealidad, ambivalencia, tonalidad, limitación y comunicación” (Rebollo González et al., 2002, pp. 53-56). La libertad: hace referencia a poder elegir de manera voluntaria, olvidándose de cualquier preocupación; irrealidad, porque se potencia la imaginación y permite trasladarse hacia algo “ideal”; ambivalencia: esta otorga la duda de no conocer quién será el ganador; tonalidad. hace referencia a las reglas que se deben seguir para poder participar; limitación: porque el juego se desarrolla en un tiempo y espacio determinados, finalmente, comunicación: es un elemento esencial, ya que permite intercambiar opiniones o juicios de valor con los otros participantes.

Este estudio contribuye a la mejora de los conocimientos en la lectoescritura, los cuales son indispensables para desarrollar las habilidades comunicativas facilitando la participación e integración con otros miembros de la comunidad. Además, la lúdica propicia la interacción dinámica de los estudiantes con sus pares, siendo el alumno el pilar del proceso de aprendizaje y el docente el generador de actividades dinámicas, interactivas y creativas, con la finalidad de alcanzar los objetivos establecidos en la planificación y en el trayecto pedagógico, para Ribes Antuña et al., 2006: “El niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable, bien por descubrir que él mismo es causa de lo que ocurre” (p. 209).

Después de haber realizado varias observaciones en la muestra de estudio se determina la existencia de varias problemáticas, entre ellas: falta de motivación en la lectoescritura, tiempo limitado en las actividades planificadas y escasa participación de algunos estudiantes. Considerando la necesidad prioritaria de mejorar los procesos de lectoescritura y valorar la lúdica como estrategia indispensable para tal efecto se ha propuesto investigar: ¿De qué manera aporta la lúdica en la lectoescritura del tercer grado “B” de la Unidad Educativa “Padre Julián Lorente”?

Respecto a los beneficiarios, a nivel institucional surge el espacio de vinculación con la Unidad Educativa, para incentivar el desarrollo de dos macrodestrezas básicas como lo son la lectura y la escritura mediante actividades lúdicas que potencien el aprendizaje, como sostiene Andrade et al., 2014: “[..], se requiere una práctica pedagógica adecuadamente planificada que rompa con los esquemas rígidos y dinamice el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (p. 240).

Además, se plantean alternativas pedagógicas para coadyuvar a mejorar la calidad de los aprendizajes. Según Megías Tortosa & Lozano Serrano, 2019: “Las actividades lúdicas ofrecen a los niños y niñas la libertad de acción; sin embargo, se hace necesario que el educador o educadora las planifique teniendo en cuenta una serie de estrategias metodológicas que favorezcan su adecuado desarrollo” (p. 155). En cuanto a los docentes, el aporte que genera este estudio, es la colaboración en la praxis pedagógica para conocer las deficiencias del aprendizaje de lectoescritura y con ello proponer actividades de mejoramiento mediante el uso de la lúdica. Mientras, el beneficio que genera a los estudiantes, es el fortalecimiento de las macrodestrezas de lectura y escritura, así como también, mejorar la capacidad de expresión de los estudiantes, mediante el lenguaje oral y escrito. Por lo cual, se desarrollarán de mejor forma sus habilidades comunicativas y su desenvolvimiento en las diferentes actividades de la vida cotidiana. De igual manera, el estar en la institución educativa contribuyó a la adquisición de experiencias propias que serán útiles para desempeñar la profesión docente y aplicar los conocimientos adquiridos en la Carrera de Educación Básica.

Este trabajo tiene relación con trabajos previos de diferentes universidades, entre los que se encuentra la investigación realizada por Jesús Eduardo Varona Magaña, en la Universidad Nacional Autónoma de México, con el tema: “Estrategias lúdicas para promover la lectoescritura en alumnos de Educación Primaria”, de la misma manera, el trabajo realizado por Martha Amparito Chicaiza Pilatasig, en la Universidad Técnica de Cotopaxi, con el tema: La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José "La Salle", los mismos que permitieron ampliar los conocimientos

de la temática establecida y contribuyeron generando una mirada más clara del tema de estudio propuesto a investigar.

El objetivo general que guía el trabajo es: Determinar el aporte de la lúdica en la lectoescritura del tercer grado “B” de la Unidad Educativa “Padre Julián Lorente”. Periodo 2021-2022. Para su consecución, se consideró necesario tener en cuenta los siguientes objetivos específicos, primero: Definir la lúdica y su importancia como mediadora en el proceso de lectoescritura, para ello, se indago en fuentes primarias y secundarias, seleccionando y organizando lo relevante acorde a las variables de estudio; el segundo: Analizar la lectoescritura del tercer grado, para esto, se aplicaron instrumentos tanto a docentes como estudiantes, los cuales permitieron obtener datos verídicos y generar resultados confiables; y el tercero: Diseñar una propuesta con actividades basadas en la lúdica como aporte a la lectoescritura del tercer grado, para su cumplimiento, se plantea una guía didáctica denominada: “Aprendo a leer y escribir mientras me divierto”, la cual permitirá crear un espacio dinámico, participativo y generador de interés en las actividades propuestas para lograr la mejora de los resultados en la lectoescritura.

## **METODOLOGÍA**

El estudio es de tipo descriptivo, ya que se conoció el aporte de la lúdica en la lectoescritura de los estudiantes, según Chi-Cauch (2018): “Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos [...] para reforzar aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula” (p. 70). El diseño empleado fue el no experimental, se realizó un análisis cuantitativo de la muestra establecida, ya que se recolectaron y analizaron los datos obtenidos de los instrumentos aplicados y en función de ello, se planteó la propuesta con la finalidad de dar posibles soluciones a la problemática encontrada. Para Hernández Sampieri et al. (2014): “[...] en un estudio no experimental no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza” (p.152).

La población que se estableció fue el tercer grado de la Unidad Educativa “Padre Julián Lorente”, la cual cuenta con 44 estudiantes; la muestra se seleccionó acorde a las necesidades, estuvo compuesta por 3 docentes y 22 estudiantes. Los métodos empleados: documental: permitió seleccionar y organizar la información de las diferentes fuentes bibliográficas, así como también, sustentar el marco teórico de la investigación. Hermenéutico: sirvió para realizar un análisis de lo teórico y conceptual tomando como base los aportes de los diversos autores, además, permitió fundamentar el tema de investigación y llegar a la comprensión del mismo. Analítico: se empleó para examinar de manera minuciosa el tema de estudio, a partir de la observación e instrumentos aplicados, los que posibilitaron determinar los aspectos relevantes, otorgando factibilidad al mismo. El estadístico: sirvió para manejar los datos cuantitativos y con ello poder representar, analizar e interpretar los datos obtenidos de los instrumentos aplicados.

Las técnicas: la observación: permitió examinar conductas de los estudiantes y realizar apuntes; la encuesta: estuvo dirigida a recabar información de los docentes del tercer grado, con el fin de obtener información pertinente y veraz para sustentar el trabajo. Los instrumentos: un

cuestionario: constó de preguntas estructuradas dirigidas a los docentes del tercer grado, se aplicó en línea (Formularios de Google), y la prueba de lectura y escritura del Dr. Ricardo Olea, la misma que permitió establecer el aprendizaje adquirido en la lectura y la escritura, su aplicación fue de manera individual. Tuvo 14 enunciados con puntajes desde el 1 hasta el 4 y la suma de estos permitió hacer una valoración acorde al criterio establecido en la misma. Cabe recalcar que esta prueba fue seleccionada entre varias que se analizaron y prevaleció por su carácter pedagógico.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

**Tabla 1.** Importancia de aplicar juegos en los procesos de aprendizaje

Ítems	f	%
Disfrutar de las actividades que realiza.	2	66,67
Desarrollar capacidades cognitivas.	1	33,33
Generar interés por aprender.	1	33,33
Potenciar la imaginación.	2	66,67
Permitir la recreación del estudiante.	0	0
Fomentar reglas y normas.	2	66,67
Interactuar con sus compañeros.	1	33,33
Generar confianza en sí mismo.	1	33,33

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los docentes del tercer grado.

Los docentes creen que la importancia de aplicar juegos es disfrutar las actividades que se realizan; potenciar la imaginación; fomentar reglas y normas. Mientras que, ninguno piensa que permita la interacción del estudiante (tabla 1). Lo cual, resulta contradictorio, pues la interacción que se genera contribuye al aprendizaje social, porque el juego le permite al niño comunicar, intercambiar y comprender ideas de otros, asimismo, se permite la construcción de conceptos que son básicos, la resolución de los problemas y fomenta las relaciones entre pares. De este modo, los juegos son generadores de múltiples beneficios dentro del ámbito educativo, por ende, es necesario tener clara la intencionalidad con la que van a ser planteados.

**Tabla 2.** Etapas de la lectoescritura

Ítems	f	%
Fase previa	0	0
Logográfica o de vocabulario visual	0	0
Alfabética	3	100
Ortográfica	0	0
Total	3	100

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los docentes del tercer grado.

Los docentes indicaron que sus estudiantes se encuentran en la fase alfabética (tabla 2). En sí, en esta etapa los niños ya pueden escribir palabras acordes al sonido, es decir, los niños

relacionan al fonema con el grafema correspondiente; sin embargo, les falta el conocimiento de ortografía.

**Tabla 3.** Resultados de la prueba de lectura y escritura del Dr. Ricardo Olea

Escala de medición	f	%
Normal	4	18,18
Limítrofe	3	13,64
Lectoescritura deficiente en grado leve	5	22,73
Lectoescritura deficiente en grado moderado	3	13,64
Lectoescritura deficiente en grado importante	0	0
Lectoescritura deficiente en grado intenso	7	31,82
Total	22	100

Fuente: Resultados de la prueba de lectura y escritura del Dr. Ricardo Olea aplicada al tercer grado.

Se constató que existen varias dificultades en la lectoescritura de los estudiantes del tercer grado y la mayoría de las escalas son deficientes en distintos grados, pero con un porcentaje más alto se encuentra lectoescritura deficiente en grado intenso (tabla 3). Pues, para la mayoría de los estudiantes es complejo reconocer los grafemas y fonemas respectivos; existió dificultad al momento de realizar la lectura de vocales, consonantes, frases, transcribir textos e incluso realizar la escritura y lectura de números.

**Tabla 4.** Uso de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura

Ítems	f	%
Definitivamente sí	1	33,33
Probablemente sí	2	66,67
Indeciso	0	0
Probablemente no	0	0
Definitivamente no	0	0
Total	3	100

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los docentes del tercer grado.

Los docentes creen que es probable que se haga uso de estrategias lúdicas en la lectoescritura (tabla 4). Ante esto, es necesario recordar que la lúdica genera interés y deseo por aprender, al mismo tiempo, lo vuelve sujeto activo y dinámico. Por ello, al ser aplicado en los espacios educativos o en aula el estudiante adquiere conocimientos de manera divertida, saliendo de lo tradicional, común o cotidiano a lo que normalmente han estado acostumbrados.

**Tabla 5.** Actividades para enseñar la lectoescritura

Ítems	f	%
Deletrear sílabas.	2	66,67
Aprender rimas.	0	0
Leer imágenes.	1	33,33
Dramatizar cuentos o historias.	1	33,33
Jugar al veo veo palabras con...	1	33,33
Sopa de letras	2	66,67
Crucigramas	0	0
Leer y descifrar adivinanzas	0	0
Redactar postales por fechas especiales	0	0

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los docentes del tercer grado.

Las actividades de deletrear sílabas y usar sopas de letras son fundamentales en el proceso de enseñanza de la lectoescritura y, aunque, existen otras actividades como lo son: leer imágenes, dramatizar cuentos o historias, jugar al veo veo palabras con, estas no son tan usadas como las antes mencionadas (tabla 5). Para generar aprendizajes es fundamental hacer uso de diversas estrategias, que potencien las habilidades en los estudiantes, pero, sobre todo que sean motivantes y permitan cumplir con el logro de los objetivos establecidos y las destrezas que se deseen desarrollar durante la ejecución de la misma.

**Tabla 6.** Juegos para generar aprendizajes

Ítems	f	%
Definitivamente sí	0	0
Probablemente sí	2	66,67
Indeciso	0	0
Probablemente no	0	0
Definitivamente no	1	33,33
Total	3	100

Fuente: Resultados de la encuesta aplicada a los docentes del tercer grado.

Se precisa el uso de juegos para generar aprendizajes en los estudiantes (tabla 6). Sin embargo, se evidenció que los docentes -lamentablemente- no tienen seguridad del aporte de los juegos en el proceso educativo.

Ahora, es preciso discutir el primer objetivo específico: Definir la lúdica y su importancia como mediadora en el proceso de lectoescritura, desde el inicio se pretendió dar respuesta a la interrogante: ¿Cómo definir la lúdica y su importancia como mediadora en el proceso de lectoescritura?, ante lo cual, se constató que más de la mitad de docentes creen que es probable que se haga uso de estrategias lúdicas en la lectoescritura, mientras que el restante está convencido de que sí se hace uso de éstas. Sin embargo, la gran mayoría opinó que es probable hacer uso de juegos para generar aprendizajes en los estudiantes. Por ende, se evidencia que la importancia de aplicar juegos es disfrutar las actividades que se realizan; potenciar la imaginación; fomentar reglas y normas. Para Piedra (2018): “Las actividades lúdicas [...] rompen con los esquemas conductistas de enseñanza aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje [...]” (p. 106). Sin embargo, ningún docente estima que la lúdica permite la interacción del estudiante, lo cual es algo llamativo y contradictorio, porque mediante ésta se genera la interacción educativa como un proceso de intercambio de conocimientos, por ello, contribuye a generar aprendizajes. Como afirma Sanz (2019): “[...] al jugar exploran su entorno y se relacionan con otras personas, se socializan, aprenden normas sociales y adquieren valores” (p.307).

A continuación, el segundo objetivo específico: Analizar la lectoescritura del tercer grado mediante la aplicación de la prueba de lectura y escritura del Dr. Ricardo Olea. Para ello, se estableció dar respuesta a la interrogante: ¿Cómo analizar la lectoescritura del tercer grado?, de esta manera, se determinó que, ningún docente estaba indeciso, pero la mayoría (en porción dos a uno) cree que probablemente sí se han adquirido conocimientos en lectoescritura, asimismo, todos los docentes están de acuerdo que los estudiantes se encuentran en la fase alfabética, en la cual, “[...] los niños aprenden a relacionar letras con sonidos concretos a partir del uso de mecanismos de correspondencia grafema-fonema” (Sadurní et al., 2008, p. 181). Además, se evidenció que existen varias dificultades en la lectoescritura de los estudiantes del tercer grado y la mayoría de las escalas son deficientes en distintos grados, como sostiene Gimeno Sacristán (2016): “Leer y escribir constituye uno de los contenidos básicos en el proceso de escolarización” (párr. 2).

De igual manera, el tercer objetivo específico: Diseñar una propuesta con actividades basadas en la lúdica como aporte a la lectoescritura del tercer grado. Para lo cual, se estableció dar respuesta a la interrogante: ¿Cómo diseñar una propuesta con actividades basadas en la lúdica como aporte a la lectoescritura?, ante lo cual, se verificó que la mayoría de los docentes creen que es probable que se haga uso de estrategias lúdicas en la lectoescritura, mientras que el restante está convencido de que sí se hace uso de éstas. Gervilla Castillo (2006): “La actividad lúdica facilita la atención activa, la capacidad de concentración y la memorización, requisitos todos para un buen aprendizaje escolar” (p. 69). Por esto, la mayoría de docentes realiza actividades grupales, tales como la lectura en voz alta; y dictados de palabras, frases y oraciones; mientras que ningún docente emplea las creaciones literarias. De acuerdo con Chávez (2019): “[...] el docente por ejemplo será quien identifique las áreas de instrucción que debe mejorar, [tomando en cuenta la competencia en las habilidades y destrezas a alcanzar [...]]” (p. 77). De este modo, se comprende que los beneficios de saber leer y escribir permiten el desarrollo de habilidades en el niño.

Por lo tanto, el aprendizaje de la lectura y escritura son procesos fundamentales, que inician en los primeros años de manera informal (familia, amigos, otros) y formal (escuela). Asimismo, brindan acceso a la información y el conocimiento; permitiendo el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias en el niño. Por ende, el docente y la familia son clave para el adecuado desarrollo, además, resulta oportuno que se generen éstas macrodestrezas de manera agradable y natural. Como afirma Mendieta et al. (2018): “La lectoescritura es sin temor a equivocaciones el objeto de conocimiento más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje [...] es por ello que los docentes deben tener competencias pedagógicas y dentro de ellas didácticas [...]” (p. 2).

En cuanto a la pregunta de investigación: ¿De qué manera aporta la lúdica en la lectoescritura del tercer grado “B” de la Unidad Educativa “Padre Julián Lorente”? Se evidenció que la lúdica es fundamental en el desarrollo infantil y despierta el interés de los estudiantes para generar nuevos conocimientos, asimismo, elimina los modelos tradicionales y revitaliza los espacios educativos. Como bien menciona Candela & Benavides, 2021: “Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo.” (p. 78).

Asimismo, la investigación permitió fundamentar aspectos relevantes de la lúdica y la lectoescritura; mediante la aplicación de los instrumentos se conoció el nivel de lectoescritura de los estudiantes del tercer grado, por lo cual, se planteó el diseño de una propuesta con actividades lúdicas para apoyar la lectoescritura.

## CONCLUSIONES

Los docentes no están totalmente convencidos de que se estén haciendo uso de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura, sin embargo, no están seguros de que el uso de juegos sea necesario para generar aprendizajes. Aunque, aplican algunas actividades para la enseñanza de lectoescritura. Ahora bien, es esencial que se adopten otras actividades para generar un aprendizaje más dinámico, ya que, el aplicar juegos genera múltiples beneficios, siempre y cuando éstos tengan una intencionalidad, por ende, sean planteados con un objetivo claro.

En los estudiantes existe dificultad al momento de realizar la lectura de números, vocales, consonantes, letras, frases, transcripción de textos. Así como también, en la descomposición y composición de palabras. Además, presentaron errores en el dictado de palabras, entre ellos: saltarse una línea, pronunciar incorrectamente vocales o consonantes, omisión de letras, sílabas y falta de ritmo para darle sentido a la lectura. En cuanto al dictado de números, la mitad de estudiantes presentaron inconvenientes. Con estos antecedentes, se evidenció que existen varias falencias en lectoescritura y la mayoría de las escalas son deficientes en distintos grados, el nivel que más marcado es lectoescritura deficiente en grado intenso. Por ello, es necesario reforzar el aprendizaje, mediante el uso de estrategias y metodologías adecuadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes no están seguros de que se han desarrollado destrezas en los estudiantes del tercer grado. Aun así, queda claro que es necesaria la interacción entre los estudiantes para promover el aprendizaje dinámico, permitiendo compartir y colaborar para alcanzar objetivos

comunes. Por ello, se planteó la construcción de la guía didáctica denominada: “Aprendo a leer y escribir mientras me divierto”.

#### LISTA DE REFERENCIAS

Andrade, S., Flórez, E., Mera, L., & Grisales, M. (2014). Lectura y escritura: una mirada a la práctica docente desde la diversidad. *Plumilla Educativa*, 14(2), 239–257. <https://n9.cl/0m5zq>

Arévalo, L., & Mejía, K. (2018). Una mirada hacia la lectoescritura. *UNIMINUTO*, 3(11), 118-141. <https://n9.cl/3jxlp>

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 860-878. <https://n9.cl/mbxzh>

Candela, Y., & Benavides, J. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://n9.cl/ar2oo>

Chacón Quiroga, K. J., Ojeda Suárez, M. A., Albarracín Camacho, L. Y., Bohórquez Olaya, C. I., Pulido Cortés, Ó., Cruz Vargas, I. D., Suárez Vaca, M. T., Acosta Gutiérrez, J., Romero Alfonso, S. L., Salamanca Manrique, Z., Barón Pérez, Z. Y., Lara Buitrago, P. A., Duarte Báez, L. Y., Bello Sierra, M., & Morales Mora, L. M. (2022). *Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento*. Editorial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - UPTC. <https://n9.cl/zvdii>

Chávez, J. (2019). Aplicación de las destrezas con criterio de desempeño para el desarrollo de la comprensión lectora. *ReHuso: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 76-86. <https://n9.cl/7tudl>

Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista I.C. Investig@cción*, 14(14), 70-80. <https://n9.cl/eua86>

de Ulzurrun, A., Pellisé, D., Arnabat, M., Olivella, F., Pinyol, N., Ráfols, R., Mas Cardete, M., Rovira, D., Sans, V., Cubells, M., & Sellarés, P. (1999). El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. *EDITORIAL GRAO*. <https://n9.cl/7pril>

Fundora, C., Puñales, L., & Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la educación primaria. *Atenas*, 1(37), 125-134. <https://n9.cl/syr73>

Gervilla Castillo, Á. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños*. Narcea. <https://n9.cl/yud8g>

Gimeno Sacristán, J. (2016). *Los contenidos, una reflexión necesaria*. Ediciones Morata. <https://n9.cl/hckzv>

Hernández, I., Cardozo, G., García, A., Franco, N., & Vargas, D. (2019). Dificultades del aprendizaje una mirada desde los factores del contexto. <https://n9.cl/uqrk6>

Hernández Sampieri, R., Baptista Lucio, P., & Fernández Collado, C. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.). McGraw-Hill Education. <https://n9.cl/2i4>

- Luna, M., Bagué, Y., & Pérez, V. (2018). El juego en la educación primaria. Una vía para el fortalecimiento de la inclusión educativa. *SciELO*, 15(65), 33-38. <https://n9.cl/rgiy5>
- Megías Tortosa, A., & Lozano Serrano, L. (2019). El juego infantil y su metodología. <https://n9.cl/pzdns>
- Mejía Arauz, R. (2015). Desarrollo psicocultural de niños mexicanos. ITESO. <https://n9.cl/08znq>
- Mendieta, L., Bermeo, S., & Vera, J. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales*, 2(23), 1-18. <https://n9.cl/47ys1i>
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis: Revista de filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, III(2), 93-108. <https://n9.cl/pbes0>
- Ribes Antuña, M., Clavijo Gamero, R., Fernández González, C., Armario Toro, J., Nogales Sancho, F., Mondragón Lasagabaster, J., & Trigueros Guardiola, I. (2006). *Técnicos de Educación Infantil de la Comunidad de Extremadura*. Editorial MAD. <https://n9.cl/r12wn>
- Sadurní, M., Serrat, E., & Rostán, C. (2008). El desarrollo de los niños, paso a paso. <https://n9.cl/1btlh>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *SciELO*, 21(83), 307-312. <https://n9.cl/yz0j3>