

Uso de estrategias lúdicas para fortalecer la lectoescritura en los primeros años de Educación Básica
Playful strategies to strengthen literacy skills in the early years of Basic Education

Jenny Daniela Calle Andrade, Diana Elizabeth Molina Jácome, Jina Maricela Agualongo Gavilanes, Deiby Joel Tinoco Apolo, Mercy Alexandra Mera Carriel, Nery María Chacha German

**CIENCIA E INNOVACIÓN EN
DIVERSAS DISCIPLINAS
CIENTÍFICAS.****Enero - Junio, V°6-N°1; 2025****Recibido:** 14/04/2025**Aceptado:** 15/04/2025**Publicado:** 30/06/2025**PAIS**

- Ecuador, La Troncal
- Ecuador, Latacunga
- Ecuador, Riobamba
- Ecuador, Parroquia Malvas
- Ecuador, Camilo Ponce Enrique
- Ecuador, Santo Domingo de los Tsáchilas

INSTITUCION

- Unidad Educativa Virgilio Urigiles Miranda
- Escuela de EGB "San Francisco de Toacaso"
- U.E. Cap. Edmundo Chiriboga
- Unidad Educativa Reinaldo Espinosa
- Escuela Fiscal Luz y Guía
- Unidad Educativa Julio Moreno Espinoza

CORREO:

- ✉ dana.c170588@hotmail.com
- ✉ dianyemolinaj03@gmail.com
- ✉ jina21mary@gmail.com
- ✉ deiby.oficial@hotmail.com
- ✉ mercy67alexm@hotmail.com
- ✉ mercy.mera@educacion.gob.ec
- ✉ nechager@gmail.com
- ✉ nery.chacha@educacion.gob.ec

ORCID:

- <https://orcid.org/0009-0004-4115-2681>
- <https://orcid.org/0009-0008-1704-0531>
- <https://orcid.org/0009-0001-1408-858X>
- <https://orcid.org/0009-0009-5236-7019>
- <https://orcid.org/0009-0003-1363-4993>
- <https://orcid.org/0009-0004-6043-8650>

FORMATO DE CITA APA.

Calle, J. Molina, D. Agualongo, J. Tinoco, D. Mera, M. Chacha, N. (2025). Uso de estrategias lúdicas para fortalecer la lectoescritura en los primeros años de Educación Básica. *Revista G-ner@ndo*, V°6 (N°1.), 4401- .4418.

Resumen

El desarrollo de la lectoescritura en los primeros años de educación básica representa un pilar fundamental para el éxito escolar y la formación integral del estudiante. En este contexto, las estrategias lúdicas emergen como herramientas didácticas efectivas para motivar, involucrar y acompañar a los niños en sus procesos iniciales de comprensión lectora y producción escrita. Este artículo analiza el impacto del juego como mediador pedagógico en el aprendizaje de la lectoescritura, tomando como base experiencias educativas aplicadas en instituciones ecuatorianas, así como una revisión teórica y documental. La investigación se orienta bajo un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de caso múltiple, en el que se recogen percepciones de docentes y evidencias de actividades implementadas en aulas de primer y segundo año de educación básica. Los resultados muestran que el uso de recursos como cuentos dramatizados, juegos fonológicos, tarjetas visuales, canciones, títeres y dinámicas interactivas fortalece la conciencia fonológica, el vocabulario, la comprensión y la expresión escrita. Además, se identifican beneficios emocionales y sociales asociados a la participación lúdica en el aula. Se concluye que las estrategias lúdicas no solo mejoran el aprendizaje de la lectoescritura, sino que también promueven un ambiente inclusivo, creativo y afectivo en el que los estudiantes construyen significados de forma activa. El artículo sugiere que estas estrategias deben integrarse intencionalmente en la planificación docente desde un enfoque pedagógico reflexivo, contextualizado y centrado en el niño.

Palabras clave: lectoescritura, estrategias lúdicas, educación inicial, juegos didácticos, motivación.

Abstract

The development of literacy in the early years of basic education is a key foundation for school success and holistic student growth. In this context, playful strategies emerge as effective teaching tools to motivate, engage, and support children in their initial processes of reading comprehension and written expression. This article analyzes the impact of play as a pedagogical mediator in literacy learning, based on educational experiences in Ecuadorian institutions and supported by theoretical and documentary review. The research follows a qualitative approach with a multiple case study design, collecting teacher perceptions and evidence from activities implemented in first and second-grade classrooms. The results reveal that using resources such as dramatized stories, phonological games, visual cards, songs, puppets, and interactive dynamics strengthens phonological awareness, vocabulary, comprehension, and writing skills. Additionally, emotional and social benefits were observed as a result of playful participation in the classroom. It is concluded that playful strategies not only enhance literacy learning but also foster an inclusive, creative, and affective environment in which students construct meaning actively. The article suggests that these strategies should be intentionally integrated into teaching planning from a reflective, contextualized, and child-centered pedagogical perspective.

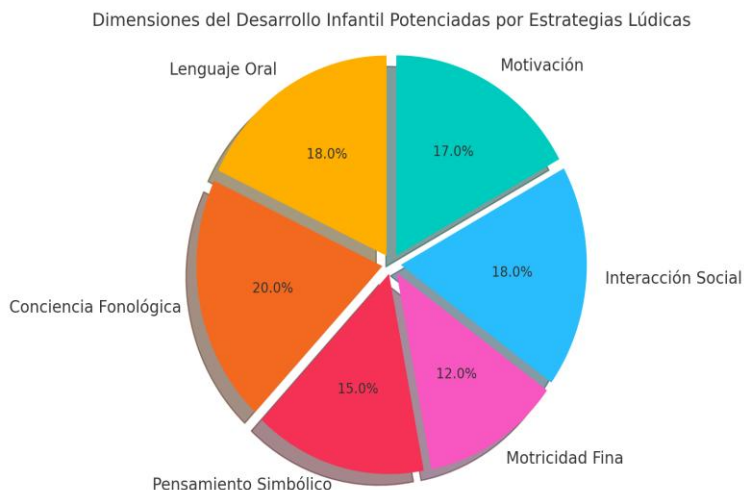
Keywords: literacy, playful strategies, early education, educational games, motivation.

Introducción

En los primeros años de educación básica, la adquisición de habilidades de lectoescritura constituye una de las metas más significativas y desafiantes del proceso educativo. Esta etapa, comprendida entre los 4 y 7 años de edad, marca el tránsito del niño desde el lenguaje oral hacia la comprensión y producción del lenguaje escrito, lo que implica no solo el dominio de códigos lingüísticos, sino también el desarrollo de procesos cognitivos, emocionales y sociales esenciales (Balanta Quintero, 2020).

En este contexto, la ludicidad se presenta como una vía pedagógica privilegiada para acompañar y potenciar el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura. Las estrategias lúdicas, entendidas como actividades educativas basadas en el juego, permiten convertir el aula en un espacio de exploración, disfrute, creatividad y participación activa. Su inclusión en la planificación docente responde a una necesidad urgente de romper con modelos tradicionales, repetitivos y descontextualizados, que muchas veces generan desmotivación o rechazo hacia la lectoescritura (Torres et al., 2022).

En el caso de Ecuador, las políticas educativas han avanzado en reconocer la importancia del juego en la primera infancia, especialmente a través del currículo de educación inicial y básica, que promueve el aprendizaje significativo, activo e integral. Sin embargo, su implementación efectiva aún enfrenta desafíos relacionados con la formación docente, la disponibilidad de recursos y la comprensión profunda del valor pedagógico de lo lúdico. En muchas instituciones, el juego sigue siendo relegado a momentos de recreación o premios, sin una integración real con los objetivos de aprendizaje (Ministerio de Educación, 2020).



Desde un enfoque didáctico, las estrategias lúdicas no solo permiten introducir y reforzar contenidos de lectura y escritura, sino que también favorecen el desarrollo del lenguaje oral, la conciencia fonológica, el pensamiento simbólico, la coordinación motora y la interacción social. Estas dimensiones son clave para construir una base sólida que permita el acceso progresivo a los códigos escritos desde un enfoque funcional, significativo y afectivo (González & Montero, 2018).

El vínculo entre ludicidad y aprendizaje ha sido ampliamente reconocido desde las bases de la pedagogía moderna, especialmente en el campo de la educación inicial y básica. El juego, lejos de ser una actividad marginal, se constituye como una herramienta central para el desarrollo del pensamiento, la creatividad y la comunicación en los primeros años de vida. Desde esta perspectiva, la ludicidad no es un recurso accesorio, sino un medio privilegiado de construcción del conocimiento, profundamente articulado con el desarrollo de la lectoescritura.

Autores como Jean Piaget (1973) sostienen que el juego cumple un rol esencial en la asimilación de experiencias, permitiendo al niño interiorizar estructuras cognitivas a través de la acción y la simbolización. En el estadio preoperacional, característico de la infancia temprana, el pensamiento infantil se manifiesta mediante el lenguaje y el juego simbólico, elementos que constituyen la base para el desarrollo posterior de habilidades lectoras y escritoras.

Desde la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (2002), el juego permite establecer conexiones entre los nuevos contenidos y los esquemas previos del niño, dotando de sentido al aprendizaje. Las actividades lúdicas, como los juegos fonológicos, las dramatizaciones y las canciones rimadas, favorecen una codificación profunda del lenguaje, facilitando la comprensión de las unidades gráficas, sonoras y semánticas del sistema escrito.

El enfoque sociocultural de Lev Vygotsky (1979) refuerza esta mirada al considerar que el juego constituye una zona de desarrollo próximo, en la que los niños pueden actuar “como si” ya dominaran ciertos saberes, avanzando en su comprensión mediante la mediación del adulto y la interacción con sus pares. En este sentido, la ludicidad crea un espacio dialógico y afectivo en el que la lectoescritura se desarrolla de forma espontánea, cooperativa y situada.

Desde una mirada neuroeducativa, estudios recientes indican que el juego activa áreas del cerebro relacionadas con la memoria, la atención, la resolución de problemas y el procesamiento del lenguaje (Torres et al., 2022). Estas evidencias respaldan el uso de estrategias lúdicas como facilitadoras del aprendizaje de la lectura y la escritura, al estimular procesos mentales complejos de manera natural y sin imposiciones.

La ludicidad, aplicada a la enseñanza de la lectoescritura, se traduce en múltiples recursos didácticos: juegos de rimas, asociación imagen-palabra, tarjetas silábicas, cuentos interactivos, títeres narradores, ruletas fonológicas, entre otros. Estos recursos tienen como propósito activar la conciencia fonológica, enriquecer el vocabulario, familiarizar al niño con la estructura de los textos y favorecer la producción escrita desde un enfoque creativo (Balanta Quintero, 2020).

El juego propicia un clima emocional positivo, en el que el error es parte del aprendizaje y el miedo al fracaso se reduce. Esto resulta fundamental en la etapa inicial de la alfabetización, donde los niños necesitan explorar, ensayar y equivocarse en un ambiente de seguridad,

acompañamiento y validación afectiva. La motivación y el placer por aprender, generados a través del juego, son factores determinantes para el desarrollo lector y escritor (González & Montero, 2018).

Cuador 1. Fundamentos Teóricos: Juego y Lectoescritura

Autor / Enfoque			Aporte al Enfoque Lúdico en Lectoescritura
Jean Piaget (Constructivismo)			El juego simbólico permite asimilar estructuras cognitivas básicas para el lenguaje escrito.
David Ausubel	(Aprendizaje Significativo)		El juego facilita el anclaje de nuevos conocimientos en estructuras previas significativas.
Lev Vygotsky (Sociocultural)			El juego crea zonas de desarrollo próximo donde se construyen saberes con mediación.
Neuroeducación (actual)			El juego activa áreas cerebrales clave para el lenguaje, la memoria y la atención.
Balanta Quintero (2020)			Las estrategias lúdicas motivan, estimulan el lenguaje oral y fomentan el pensamiento creativo.

Los fundamentos teóricos de la ludicidad en la enseñanza de la lectoescritura confluyen en una concepción del aprendizaje como proceso activo, significativo, social, emocional y contextualizado. Lejos de contradecir los objetivos curriculares, el juego bien planificado los potencia, articulando lo cognitivo con lo emocional y lo expresivo, y promoviendo aprendizajes duraderos y funcionales.

Las estrategias lúdicas aplicadas al proceso de lectoescritura constituyen una herramienta pedagógica valiosa para promover aprendizajes significativos, dinámicos y contextualizados durante los primeros años de educación básica. Estas estrategias no son juegos espontáneos o recreativos sin orientación, sino actividades estructuradas con intencionalidad pedagógica, diseñadas para alcanzar objetivos específicos relacionados con el desarrollo del lenguaje oral, la conciencia fonológica, el reconocimiento de signos gráficos y la construcción de significados escritos (Dialnet, 2023).

Entre sus principales **características** se destacan:

Significatividad: Las estrategias lúdicas parten de la realidad del niño y conectan con sus intereses, emociones y saberes previos.

Interacción: Promueven el aprendizaje colaborativo, la comunicación oral y el trabajo en equipo.

Diversidad de lenguajes: Incorporan múltiples formas de expresión como el cuerpo, la voz, el dibujo, el gesto y la música.

Adaptabilidad: Se pueden ajustar a las características del grupo, al nivel de desarrollo y al contexto sociocultural del aula.

Multisensorialidad: Involucran diferentes sentidos en el proceso de aprendizaje, lo que fortalece la memoria y la comprensión.

La literatura especializada clasifica las estrategias lúdicas en diferentes **tipologías**, según su estructura y función. A continuación, se describen algunas de las más relevantes en el proceso de enseñanza de la lectoescritura:

Juegos fonológicos

Estos juegos trabajan la conciencia fonológica y fonémica, aspectos clave para el aprendizaje de la lectura. Incluyen rimas, trabalenguas, identificación de sonidos iniciales y finales, segmentación silábica, y asociación fonema-grafema. Suelen desarrollarse mediante canciones, tarjetas ilustradas, juegos de discriminación auditiva y ruletas sonoras (Balanta Quintero, 2020).

Cuentos y dramatizaciones

El uso de cuentos narrados, leídos o dramatizados permite acercar a los niños al mundo de la lengua escrita desde lo oral y lo simbólico. Al interpretar personajes, recrear historias o inventar finales, los estudiantes amplían su vocabulario, reconocen la estructura narrativa y se

familiarizan con el texto como fuente de sentido y expresión.

Tarjetas y juegos de asociación imagen-palabra

Estas actividades ayudan al reconocimiento global de palabras, al enriquecimiento del vocabulario y a la comprensión de relaciones semánticas. También son útiles para trabajar categorías, campos léxicos y estructuras sintácticas básicas, mediante dinámicas como loterías, memoramas y dominós temáticos.

Títeres y objetos animados

Los títeres captan la atención, despiertan la imaginación y promueven la expresión oral. En el marco de la lectoescritura, permiten generar diálogos, narraciones y juegos simbólicos que fortalecen la comprensión textual, la secuencia de ideas y la construcción de frases.

Juegos de motricidad fina y grafomotricidad

Actividades como trazar letras en arena, modelar con plastilina, seguir laberintos o unir puntos ayudan a fortalecer la coordinación óculo-manual y la precisión motora necesarias para la escritura convencional.

Canciones, rimas y juegos musicales

La musicalidad facilita la memorización, la discriminación auditiva y el ritmo del lenguaje. Las canciones infantiles, acompañadas de gestos o movimientos, estimulan el reconocimiento de patrones sonoros y lingüísticos, fundamentales en el proceso lector (Dialnet, 2023; Pasa la Voz, 2024).

Cuadro 2. Clasificación de Estrategias Lúdicas para la Lectoescritura

Tipo de Estrategia	Objetivo Pedagógico	Beneficios para la Lectoescritura
Juegos fonológicos	Desarrollar conciencia fonológica y fonémica	Mejora la decodificación y asociación fonema-grafema

Cuentos y dramatizaciones	Fomentar comprensión lectora y expresión oral	Facilita la comprensión narrativa y la secuencia textual
Tarjetas imagen-palabra	Ampliar vocabulario y reconocer estructuras básicas	Promueve reconocimiento de palabras y campos léxicos
Títeres y objetos animados	Estimular narración, diálogo y producción oral	Incentiva la construcción de frases y creatividad verbal
Juegos de motricidad fina	Fortalecer grafomotricidad y coordinación visomotora	Prepara la mano para el trazo correcto de letras y palabras
Canciones y rimas musicales	Favorecer ritmo, memoria verbal y reconocimiento auditivo	Favorece la conciencia silábica y fonética a través del ritmo

Estas estrategias, aplicadas de manera planificada y coherente con los objetivos de aprendizaje, permiten que el proceso de alfabetización inicial sea más atractivo, participativo y eficaz. La clave radica en comprender que el juego, lejos de restar rigor al proceso pedagógico, lo enriquece, lo humaniza y lo contextualiza, generando experiencias de aprendizaje memorables y funcionales para los niños y niñas.

Métodos y Materiales

El presente estudio se inscribe en un enfoque cualitativo de tipo exploratorio-descriptivo, orientado a comprender el uso de estrategias lúdicas como herramienta para la enseñanza de la lectoescritura en los primeros años de educación básica. Este enfoque permite interpretar las experiencias educativas desde la perspectiva de los actores implicados, considerando la complejidad del entorno escolar y los significados que se construyen en el proceso pedagógico (Hernández et al., 2014; Mertens, 2015).

Se adopta un diseño de estudio de caso múltiple, con el fin de analizar en profundidad diversas experiencias pedagógicas desarrolladas en tres instituciones educativas del Ecuador (una urbana, una semiurbana y una rural). Esta estrategia metodológica facilita la comparación entre contextos distintos, enriqueciendo el análisis y permitiendo identificar patrones comunes y particularidades en el uso de recursos lúdicos dentro del aula (Stake, 2007; Yin, 2018).

La investigación no parte de hipótesis previas, sino de una pregunta orientadora:

¿Cómo se implementan estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura en los primeros grados de educación básica, y cuáles son sus efectos observables en los aprendizajes de los estudiantes?

Cuadro 3. Resumen Metodológico del Estudio

Elemento Metodológico	Descripción
Enfoque de Investigación	Cualitativo, exploratorio-descriptivo
Diseño de Estudio	Estudio de casos múltiples en aulas de primer y segundo grado
Pregunta Orientadora	¿Cómo se implementan estrategias lúdicas para la lectoescritura en educación básica y cuáles son sus efectos?
Contexto Geográfico	Instituciones educativas del Ecuador: urbana, semiurbana y rural
Participantes	Docentes (6), estudiantes (18), coordinadores académicos (3)
Técnicas de Recolección de Datos	Entrevistas semiestructuradas, observación de aula, análisis documental
Tipo de Análisis	Codificación temática e interpretación cualitativa
Criterios éticos	Consentimiento informado, confidencialidad, participación voluntaria

Este diseño permite no solo documentar prácticas pedagógicas, sino también valorar la percepción de los docentes, la participación de los estudiantes y las condiciones institucionales que facilitan o dificultan la aplicación de estas estrategias. A través de la triangulación de datos

(entrevistas, observación y análisis documental), se garantiza una visión integral y rigurosa del fenómeno estudiado.

La investigación se desarrolló en tres instituciones educativas fiscales del Ecuador que atienden a estudiantes de primero y segundo año de educación básica. Las escuelas fueron seleccionadas mediante muestreo intencional, considerando la diversidad geográfica y socioeducativa: una institución ubicada en zona urbana (Quito), una en zona semiurbana (Portoviejo) y otra en zona rural (Loja). Esta variedad contextual permitió observar prácticas pedagógicas diferenciadas en el uso de estrategias lúdicas, así como analizar los factores que inciden en su implementación.

Participaron un total de 27 actores educativos, distribuidos de la siguiente manera:

6 docentes tutores, responsables directos de aulas con niños y niñas de entre 5 y 7 años.
18 estudiantes, seleccionados aleatoriamente de los grupos observados.
3 coordinadores académicos, que facilitaron el acceso institucional y compartieron insumos administrativos y pedagógicos del proceso.

Todos los participantes firmaron su consentimiento informado, y en el caso de los niños, se obtuvo autorización previa de sus representantes legales. Se garantizó la confidencialidad de los datos y la voluntariedad en cada instancia del estudio.

La información fue recogida a través de tres técnicas complementarias:

Entrevistas semiestructuradas aplicadas a docentes y coordinadores académicos, para conocer las estrategias lúdicas empleadas, su planificación, los recursos utilizados, las percepciones sobre su efectividad y los desafíos encontrados. Las entrevistas duraron entre 25 y 40 minutos y se grabaron con previa autorización.

Observación no participante en el aula, durante sesiones de lectoescritura donde se aplicaron actividades lúdicas. Se utilizó una guía de observación que permitió registrar aspectos como el tipo de estrategia, la participación de los estudiantes, la interacción docente-estudiante, la adaptación a necesidades individuales y el clima emocional. Análisis documental, centrado en planificaciones didácticas, materiales educativos creados por los docentes (tarjetas, cuentos, juegos impresos) y productos elaborados por los niños durante o después de las actividades observadas (dibujos, secuencias de imágenes, palabras escritas, entre otros).

La triangulación entre estas técnicas permitió validar los hallazgos y generar una comprensión más rica del fenómeno estudiado.

Los datos fueron organizados, transcritos y analizados a través de codificación temática, siguiendo los procedimientos sugeridos por Strauss y Corbin (2002). A partir de las unidades de sentido extraídas de entrevistas, observaciones y documentos, se identificaron categorías emergentes relacionadas con: tipos de estrategias, beneficios observados, percepción docente, participación estudiantil y condiciones de implementación. El análisis fue manual y se sistematizó mediante matrices cualitativas.

En cuanto a los criterios éticos, el estudio se rigió por los principios de autonomía, confidencialidad, consentimiento informado y resguardo de la identidad. No se utilizaron nombres reales, y todos los registros audiovisuales fueron manejados de forma segura. Se respetó la dignidad y el bienestar de los niños participantes, priorizando en todo momento una actitud empática, respetuosa y no invasiva durante el trabajo de campo.

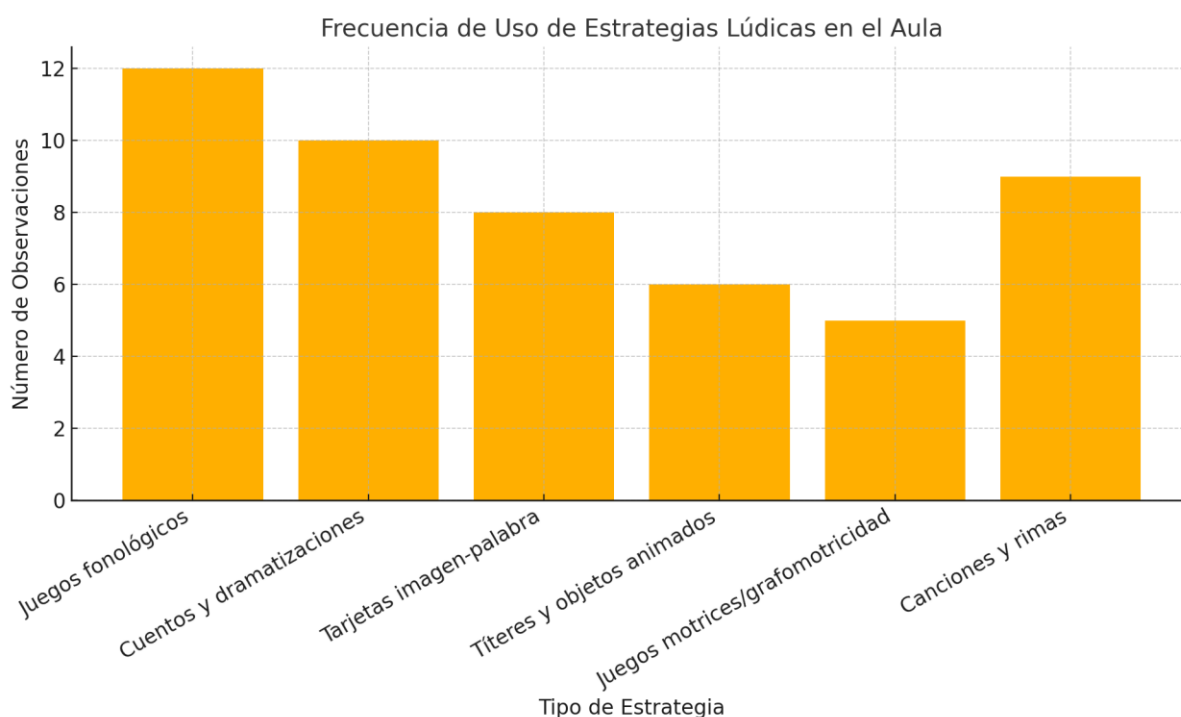
Análisis de Resultados

El análisis cualitativo de los datos recogidos a través de entrevistas, observaciones y documentos institucionales permitió identificar cinco grandes categorías que explican la forma en

que las estrategias lúdicas son utilizadas para la enseñanza de la lectoescritura en los primeros años de educación básica: (1) variedad y frecuencia de las estrategias, (2) beneficios percibidos en el aprendizaje, (3) impacto en la participación y motivación, (4) valoración docente y (5) factores facilitadores y limitantes.

Variedad y frecuencia de estrategias aplicadas

Las observaciones de aula evidenciaron un uso diverso de estrategias lúdicas, con predominancia de juegos fonológicos y cuentos dramatizados, seguidos por canciones rítmicas, títeres y materiales gráficos como tarjetas de asociación. La siguiente gráfica muestra la frecuencia con la que se aplicaron las distintas estrategias en las aulas observadas.



Tal como se aprecia, los juegos fonológicos fueron los más utilizados (12 registros), seguidos por los cuentos y dramatizaciones (10) y las canciones y rimas (9). Estas actividades fueron integradas en rutinas diarias, especialmente durante momentos de lectura compartida, ejercicios de conciencia silábica y actividades de escritura inicial.

Beneficios observados en el aprendizaje

Tanto docentes como coordinadores reportaron mejoras significativas en aspectos clave del aprendizaje lector y escritor: reconocimiento de letras y sonidos, ampliación de vocabulario, asociación imagen-palabra y estructuración de frases sencillas. Los docentes coincidieron en que los estudiantes “aprenden más rápido cuando se divierten” y que “el juego reduce la tensión que a veces genera el proceso de leer y escribir”.

Los productos elaborados por los niños, como secuencias de imágenes con palabras clave, letras modeladas en plastilina, o frases escritas a partir de cuentos dramatizados, evidenciaron un proceso de apropiación progresiva del código escrito.

Participación y motivación del estudiantado

Un hallazgo recurrente fue la alta participación de los estudiantes durante las sesiones lúdicas. Se observaron actitudes de entusiasmo, colaboración, atención sostenida y disposición para repetir las actividades incluso de forma voluntaria. Los docentes señalaron que los niños con mayores dificultades lectoras mostraban mayor confianza al participar mediante juegos y canciones, lo que les permitía avanzar a su propio ritmo sin temor a equivocarse.

Valoración docente de las estrategias lúdicas

Los seis docentes participantes valoraron positivamente el uso de recursos lúdicos, destacando que permiten diversificar las actividades, atender la diversidad del aula y facilitar la planificación. Sin embargo, algunos manifestaron la necesidad de contar con mayor formación en diseño de recursos lúdicos y de tener más tiempo para preparar materiales.

“El juego ayuda a que los niños no solo repitan, sino que comprendan lo que leen y se expresen mejor con lo que escriben” (Docente, Quito).

Factores facilitadores y limitantes

Entre los factores facilitadores se identificaron: la disposición de materiales concretos, la apertura institucional hacia metodologías activas, y la experiencia previa de los docentes en educación inicial. Por otro lado, los principales obstáculos fueron: escasez de recursos impresos o digitales, limitaciones de espacio físico, y rigidez en la estructura curricular que no siempre permite adaptar el tiempo para este tipo de actividades.

Cuadro 3. Síntesis de Categorías y Hallazgos del Análisis

Categoría de Análisis	Hallazgos Principales
Variedad de estrategias	Predominio de juegos fonológicos, cuentos, tarjetas visuales y canciones. Uso variado en contextos distintos.
Beneficios en el aprendizaje	Mejoras en reconocimiento de letras y sonidos, vocabulario, escritura inicial y comprensión textual.
Participación estudiantil	Alta motivación, participación espontánea, confianza para expresarse. Mejora en atención y colaboración.
Percepción docente	Valoración positiva general. Demanda mayor formación y tiempo para elaboración de materiales.
Factores facilitadores y limitantes	Facilitan: materiales concretos, experiencia docente. Limitan: falta de recursos, rigidez horaria y curricular.

Conclusiones

Los hallazgos de este estudio confirman que el uso de estrategias lúdicas en los primeros años de educación básica representa una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectoescritura. A través de dinámicas basadas en el juego, los niños y niñas no solo desarrollan habilidades lingüísticas fundamentales, sino que también participan con mayor motivación, confianza y entusiasmo en su proceso educativo.

Las evidencias recolectadas revelan que actividades como juegos fonológicos, dramatizaciones de cuentos, canciones rítmicas, uso de títeres y tarjetas visuales contribuyen significativamente al desarrollo de la conciencia fonológica, el reconocimiento del sistema

alfabético, la comprensión lectora y la escritura inicial. Además, estos recursos generan un clima emocional positivo que reduce el temor al error y potencia la participación espontánea, especialmente en estudiantes con dificultades de aprendizaje.

El enfoque lúdico también se muestra útil para fomentar la inclusión y la diversidad en el aula, permitiendo a los docentes atender diferentes estilos, ritmos y necesidades educativas mediante estrategias flexibles, contextualizadas y significativas. Sin embargo, su implementación aún enfrenta desafíos relacionados con la escasez de materiales adecuados, la limitada formación docente específica en ludopedagogía y la rigidez de ciertos marcos curriculares.

En este sentido, se concluye que el juego no debe entenderse como una actividad opcional o complementaria, sino como un eje estructurante del proceso de alfabetización inicial. Integrar la ludicidad en la planificación didáctica no solo mejora los resultados de aprendizaje, sino que dignifica la experiencia escolar, convirtiendo el aula en un espacio de creatividad, exploración y construcción activa de conocimiento.

Se hace un llamado a fortalecer las políticas públicas y los programas de formación docente en torno al uso pedagógico del juego, garantizando que todos los niños y niñas accedan a experiencias alfabetizadoras enriquecedoras, afectivas y culturalmente relevantes desde sus primeros años de escolarización.

Agradecimientos

Los autores expresan su agradecimiento a las instituciones educativas participantes de Quito, Portoviejo y Loja por su apertura y colaboración en el desarrollo de este estudio. De manera especial, se reconoce la disposición y compromiso de los docentes y coordinadores académicos que compartieron sus experiencias, así como la participación entusiasta de los estudiantes que hicieron posible la observación directa de las prácticas pedagógicas analizadas.

Asimismo, se agradece a las autoridades educativas locales por facilitar el acceso a la información y por apoyar iniciativas de investigación que promueven la innovación didáctica en la educación básica ecuatoriana.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Balanta Quintero, A. C. (2020). Estrategia lúdico-didáctica para el desarrollo de la lectoescritura inicial. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1–17.
<https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.3999>
- Borrero, S., & Salinas, J. (2021). La ludicidad como estrategia pedagógica para la alfabetización inicial. *Revista Diálogos Pedagógicos*, 18(2), 34–47.
- Dialnet. (2023). Estrategia lúdico-didáctica para el desarrollo de la lectoescritura. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401477>
- Gómez, L., & Rodríguez, M. (2019). La lectura y la escritura en la infancia: desafíos pedagógicos. *Revista Andina de Educación*, 6(1), 22–39.
- González, S., & Montero, M. (2018). Juego y lectoescritura: una aproximación pedagógica. *Educare*, 22(3), 113–130.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Mertens, D. M. (2015). *Research and Evaluation in Education and Psychology* (4.ª ed.). Sage Publications.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Currículo de Educación Inicial y Básica: Lineamientos Pedagógicos*. Quito: MINEDUC.
- Pasa la Voz. (2024). Juegos y estrategias lúdicas en el aula. *Boletín Educativo para Docentes de Inicial y Básica*, 14(1), 7–13.
- Piaget, J. (1973). *La psicología del niño*. Ediciones Morata.
- Stake, R. E. (2007). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata.
-

Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.

Torres, R., Calderón, V., & Jiménez, A. (2022). Ludicidad y neurocognición en la alfabetización inicial. *Revista Innovación Educativa*, 19(2), 88–101.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6.^a ed.). Sage Publications.