

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

<https://doi.org/10.35381/e.k.v7i14.4154>

El juego y la lectura: Estrategias didácticas para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria

Game and reading: Didactic strategies to develop critical thinking in primary education.

Yennifer Díaz-Romero

yenniferdr07@ms.uas.edu.mx

Universidad Autónoma de Sinaloa, Mazatlán, Sinaloa,
México

<https://orcid.org/0009-0009-7232-9749>

Ángel Saúl Díaz-Téllez

angel.diaz@unad.edu.co

Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UDR La Tebaida, La Tebaida, Quindío
Colombia

<https://orcid.org/0000-0002-5660-4685>

Jennifer Mejía-Ríos

jennifer.mejia@unad.edu.co

Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UDR La Tebaida, La Tebaida, Quindío
Colombia

<https://orcid.org/0000-0001-8204-3431>

Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

viviana.lucero@ulpgc.es

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria; Las Palmas de Gran Canaria,
Las Palmas, España

<https://orcid.org/0000-0002-1328-8117>

Recepción: 10 de marzo 2024

Revisado: 15 de mayo 2024

Aprobación: 15 de junio 2024

Publicado: 01 de julio 2024

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

RESUMEN

El juego, utilizando la lectura, ayuda a incentivar en los niños el deseo, la pasión por la lectura, la imaginación, las relaciones humanas, la comprensión y el pensamiento crítico. Estas estrategias didácticas contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje. El objetivo de la investigación consiste en valorar la utilización de estrategias didácticas que combinan el juego y la lectura y su contribución al desarrollo del pensamiento crítico en la educación primaria. La investigación utiliza el enfoque mixto y cuasi-experimental, de tipo descriptiva. La muestra forma parte de un proyecto interinstitucional de una red educativa, con una población de 92 niños, entre 6 y 7 años, en cuatro aulas de México y Colombia. Se realiza un estudio diagnóstico, se proponen e implementan actividades que integran el juego y la lectura, se entrevistan a los niños sobre las mismas y se realiza una evaluación final contrastando los resultados iniciales, evidenciando mejoras significativas.

Descriptores: Juego y lectura; comprensión lectora; pensamiento crítico; estrategias didácticas; estrategias lúdicas. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The game, using reading, helps to encourage children's desire, passion for reading, imagination, human relations, comprehension and critical thinking. These didactic strategies contribute to the teaching-learning process. The objective of the research is to evaluate the use of didactic strategies that combine games and reading and their contribution to the development of critical thinking in primary education. The research uses a mixed and quasi-experimental, descriptive approach. The sample is part of an inter-institutional project of an educational network, with a population of 92 children, between 6 and 7 years old, in four classrooms in Mexico and Colombia. A diagnostic study was carried out, activities integrating play and reading were proposed and implemented, children were interviewed about them and a final evaluation was carried out contrasting the initial results, showing significant improvements.

Descriptors: Game and reading; reading comprehension; critical thinking; didactic strategies; ludic strategies. (UNESCO Thesaurus).

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, la incorporación de elementos de juego en las actividades educativas promueve un ambiente motivador y participativo, lo que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades para un aprendizaje continuo y autónomo. Ello propicia desarrollar actividades académicas innovadoras que promuevan el pensamiento crítico de los estudiantes en diferentes niveles formativos (Linares, 2022; Pan et al., 2022; Sun et al., 2023; Ramírez Moncada y Rodríguez Torres, 2023; López Llerena et al., 2023; Ramírez et al., 2023; Moya Gómez, 2024).

El juego es inherente al ser humano y es una mezcla de realidad e imaginación que incrementa la capacidad creativa en niños de varias edades. A través del juego se promueve el pensamiento incidiendo en el proceso cognitivo, la creatividad, las relaciones interpersonales, el desarrollo personal y el pensamiento. Se considera fundamental en el proceso educativo, y como parte de la implementación de una estrategia lúdica, poner en consideración, numerosos recursos didácticos, lo cual implica la manipulación de material concreto y, por consiguiente, un mejor aprendizaje, descubriendo nuevas formas de hacer fomentando así el desarrollo integral del niño (Chang Morales et al., 2024; Arrieta Mier et al., 2023).

A través del juego se puede mejorar el proceso de aprendizaje, por lo que es necesario considerarlo como parte del proceso educativo, no como entretenimiento sino como un facilitador en la construcción del aprendizaje. El juego, como parte del proceso de enseñanza, constituye una herramienta pedagógica enfocada a conocer, asimilar, construir, modificar y resolver situaciones con conocimientos. Desarrollar el pensamiento a través del juego conlleva a diseñar actividades inspiradoras e innovadoras, respetando los intereses y necesidades de los niños, incentivando a explorar, descubrir y comprobar resultados estableciendo relaciones con el mundo que lo rodea. El juego es más que una actividad recreativa, es una herramienta eficaz para lograr objetivos educativos específicos (Moya Gómez, 2024).

La lectura es fundamental para desarrollar tanto el conocimiento como la personalidad (Habibi & Dehghani, 2022; Wyse & Bradbury, 2022; Vinnervik, 2023). Fomentar la

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

lectura genera un sistema de influencias educativas que interactúan y transversalizan todos los contenidos del proceso de enseñanza-aprendizaje, en cualquier nivel educativo. Es un proceso intelectual complejo que integra la herencia cultural, las tradiciones, las experiencias, las necesidades, los motivos y el conocimiento. Leer, posibilita la comprensión, decodificación del propósito de un texto al cual se le incorpora la impronta personal y subjetividad del individuo, no obstante, requiere que sea fomentada desde el contexto familiar y escolar (Trimiño Quiala y Zayas Quesada, 2016; Díaz Martínez et al., 2023). La mayoría de las actividades académicas se basan en la lectura por lo que, en todos los niveles escolares, la consolidación de conocimientos depende en gran medida de las estrategias y recursos que aporta la lectura para la comprensión (Espinosa Pulido, 2020).

Visto desde la perspectiva educativa, el solo acto de leer no significa que, de manera inmediata se logre la comprensión de lo leído, de ahí, la necesidad de adoptar estrategias didácticas que incentiven el conocimiento, desarrolle motivaciones y generen intereses, y con ello desarrollar el pensamiento crítico en el estudiante. Incentivar el hábito de lectura promueve la capacidad de reflexión e incremento del pensamiento crítico de las personas (Armijos Uzho et al., 2023).

La lectura constituye una vía de acceso a la información y por consiguiente a la generación de conocimiento. Uno de los factores con mayor incidencia en la comprensión lectora es el contexto social-cultural siendo el resultado de una interacción compleja entre factores cognitivos, emocionales, sociales y educativos, por lo que su mejora, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de atención y de una visión integradora en el desarrollo de dicho proceso. Poseer competencias lectoras incide positivamente en el desarrollo de la sociedad actual, la cual en múltiples ocasiones se ha denominado la era de la información y el conocimiento (Rodríguez Torres et al., 2023; Chang Morales et al., 2024).

Los juegos y la lectura son considerados actividades esenciales para el desarrollo, con beneficios asociados no solo al desarrollo cognitivo sino a: desarrollar habilidades, destrezas, pensamiento crítico y creativo, procesos de análisis y síntesis, resolución

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

de problemas de la vida cotidiana, es decir, el juego es un aporte primordial en el proceso de aprender jugando (Guamán Pilco, 2021).

Las estrategias didácticas se reconocen como la utilización de instrumentos, herramientas y recursos que emplea un docente en las actividades del proceso de enseñanza, estas estrategias deben adecuarse al contexto educativo a fin de que sean pertinentes y efectivas en el logro de los objetivos de aprendizaje según los diferentes niveles de enseñanza (Pérez Gamboa et al., 2019; Martínez Yacelga et al., 2020; Roman Acosta et al., 2023).

El juego como estrategia lúdica, utilizando la lectura (también lúdica) tales como: cuentos, fábulas u otros pueden incentivar en los niños el deseo y la pasión por la lectura, desplegando la imaginación, las relaciones humanas, la comprensión y con ello el pensamiento crítico (Arrieta Mier et al., 2023). Según Moya Gómez (2024) la utilización de este tipo de estrategias didácticas es favorables para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que a través de ellas los estudiantes experimentan el aprendizaje de una manera más dinámica, interactiva y con un significado personal, lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo. El juego basado en lo simbólico se manifiesta desde los dos a los siete años y se basa en la combinación de realidad y la imaginación. Esta actividad incentiva la creatividad, genera confianza y la auto superación, a su vez se complejiza y evoluciona a la par del crecimiento del crecimiento del infante (Granda Ortiz y Guachagmira Asimbaya, 2020; Vásquez Vásquez y Pérez Azahuanche, 2020).

Ambos recursos, lecturas y juegos, pueden ser utilizados de diversas formas en el escenario escolar. En las edades más tempranas fundamentalmente en función de motivar, coordinar, trabajar en equipo y desarrollar habilidades cognitivas. En la etapa primaria, se promueven otros tipos de actividades y recursos que, sin dejar de ser juegos, se enfocan más al desarrollo cognitivo y la creatividad. En estas edades, el espacio del aula para la lectura de cuentos, fábulas, aventuras y la recreación de los mismos, permiten fomentar el hábito de la lectura, el desarrollo de habilidades

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

lingüísticas con lectura fluida y comprensiva. Los juegos y la lectura, en primer lugar, los leídos por adultos y en segundo lugar por los propios alumnos contribuyen a la descodificación e interpretación símbolos y de la realidad, la mejora del lenguaje, la solución de problemas en la práctica, la estructuración del pensamiento y la consolidación de la identidad personal. En esencia la vinculación entre lectura y juegos son recursos didácticos que posibilitan el desarrollo cognitivo, las habilidades sociales, la creatividad y el pensamiento crítico (Moreno Muñoz y Valverde Caravaca, 2004).

El juego constituye una práctica habitual de los niños, en ellos recrean fantasía, diversión y realidad. Varios estudios han evidenciado que, vincular el juego con la lectura, posibilita desarrollar, no solo el pensamiento lógico, sino afianzar el hábito de lectura, enriquecer el lenguaje, la creatividad y la comprensión. Según Valencia y Osorio (2011) referido en Arrieta Mier et al. (2023) el juego, combinado con la lectura crítica, constituye un instrumento valioso para la enseñanza- aprendizaje donde se combinan: la lectura compartida para el desarrollo de habilidades comunicativas y comprensión de textos; dramatización de textos, escenificación de lo leído, juego de roles y caracterización de personajes, estimulando el trabajo en equipo y la creatividad, interpretación y escenificación de fábulas que transmiten enseñanzas éticas y morales a través de la comprensión de las moralejas que aportan, así como otras actividades que logren que los estudiantes se divirtieran leyendo e incorporen la lectura como una actividad cotidiana de su agrado e interés.

Moreno Muñoz y Valverde Caravaca (2004) plantean que el pensamiento crítico se asocia al razonamiento reflexivo como una capacidad adquirida. A su vez, es el resultado del análisis, la interpretación y la construcción del conocimiento. Fomentar este tipo de pensamiento precisa de la utilización de métodos de enseñanza que estimulen una serie de procesos cognitivos, afectivos y emocionales orientados al saber analizar e interpretar la información, establecer bases sólidas para realizar inferencias, dar explicaciones, tomar decisiones y solucionar los problemas.

Sánchez Ortiz y Sánchez Hurtado (2022) refieren que, en estas edades tempranas el desarrollo de la lectura se ve afectado en varias ocasiones por diferentes factores,

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

tales como: cantidad de contenidos, aprendizajes memorísticos y repetitivos, utilización de estrategias poco motivadoras, docentes desactualizados en relación con las nuevas metodologías, poca motivación e interés en la formación de hábitos académicos en los estudiantes, poca vinculación familiar en incentivar hábitos de lectura, entre otros. Estos factores inciden directamente en el proceso de aprendizaje, afectando la comprensión, capacidad de análisis, la comunicación, la ortografía, redacción, ortografía, vocabulario limitado y la lectura. Combinar juegos con lecturas favorece los espacios de aprendizaje donde se benefician tanto alumnos como docentes (Patiño Quizhpi et al., 2020).

Considerando todos estos elementos el objetivo de la investigación consiste en valorar la utilización de estrategias didácticas que combinan el juego y la lectura y su contribución al desarrollo del pensamiento crítico en la educación primaria.

MÉTODO

La investigación utiliza el enfoque mixto y cuasi-experimental. Es de tipo descriptiva a nivel general y analítica a nivel específico al analizar el uso del juego y la lectura como estrategias didácticas y su impacto en los estudiantes.

La utilización de métodos cualitativos permite la descripción de la problemática abordada como fenómeno, contextualizarla en su campo de acción, las relaciones de causalidad, sus características y su nivel de impacto. Desde lo cuantitativo se aplican métodos y herramientas que sirven de sustento a las propuestas de solución. La combinación de ambos métodos posibilita identificar y analizar las relaciones de causalidad y con ello profundizar, explicar y argumentar las actividades que deben ser utilizadas de manera combinada (juego-lectura) respondiendo a estrategias didácticas que permiten consolidar la práctica pedagógica y con ello la mejorar del pensamiento crítico en los estudiantes.

Del nivel teórico se aplican los métodos: histórico-lógico: análisis-síntesis, deductivo-inductivo y el hipotético-deductivo. La utilización de los mismos aporta la posibilidad de estructurar, considerando sustentos teóricos, acciones efectivas que contribuyan a

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

integrar estrategias didácticas que combinan el juego y la lectura para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de primaria.

La información utilizada, tanto cualitativa como cuantitativa, permite realizar una valoración de cómo determinadas actividades, que combinan el juego y la lectura como estrategias didácticas, contribuyen a la mejora y desarrollo de la creatividad, la comprensión de textos, la expresión oral, las relaciones afectivas, entre otras.

La muestra a utilizar forma parte de un proyecto interinstitucional de una red educativa que fomenta la mejora del aprendizaje en niños de primaria. La población objeto de estudio está definida en un total de 92 niños, en edades comprendidas entre 6 y 7 años, o sea, el ciclo inicial de la primaria específicamente segundo grado, en cuatro aulas de escuelas de México y Colombia. Se escoge este periodo escolar ya que los niños ya saben leer textos sin altos niveles de complejidad y comprender los contenidos.

Del nivel empírico, se utiliza, la observación directa, el análisis de documentos y la aplicación de test a los estudiantes. Mediante la observación directa a las dinámicas de la clase se realiza una valoración preliminar de la utilización de estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura y comprensión lectora de los alumnos, así como la utilización de juegos como parte de proceso de enseñanza aprendizaje. Entre los aspectos a considerar están: identificar la frecuencia en que se usan los juegos combinados con la lectura y su impacto en el pensamiento crítico en los niños.

Dado que, el estudio se realiza en el periodo donde los niños ya saben leer y deben ser capaces tanto de leer y comprender determinados textos de baja complejidad, se realiza una prueba diagnóstica de lectura y comprensión donde se evalúan dificultades en la lectura y una vez culminada la misma se realizan preguntas de comprensión simples para el análisis de las respuestas. El estudio diagnóstico se desarrolla de forma gradual en un período de tiempo donde los niños no sientan la presión que se encuentran siendo evaluados.

Estos resultados se complementan con el análisis de las evaluaciones desarrolladas por los docentes sobre la comprensión de texto durante el período y posteriormente

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

para su comparación con los resultados después de la implementación de las propuestas.

Se proponen una serie de actividades que integran el juego y la lectura, las cuales son implementadas en la muestra seleccionada de forma progresiva en correspondencia con el plan de estudios y las necesidades identificadas. Se analiza el desarrollo lector a través del juego en cada una de las actividades desarrolladas. Una vez culminadas las mismas se realizan entrevistas a los niños para evaluar si: les gusto la actividad, que aprendieron, si quieren seguir leyendo textos similares. Se realizan nuevas evaluaciones y se comparan con los resultados obtenidos inicialmente.

Se diseñan tablas y gráficos que posibilitan una mejor visualización de los resultados. Para el desarrollo del estudio se tuvo el consentimiento de los padres de familia por su interés de lograr acciones de mejora en los niños y la incidencia de estas estrategias lúdicas con el contexto social donde se desarrolla el estudiante. La investigación posee un carácter social, respondiendo a las ciencias de la educación por lo cual se considera un estudio humanístico.

RESULTADOS

Para realizar la valoración preliminar de cómo se comporta la comprensión de textos simples, la lectura y si son utilizados los juegos como parte de estrategias didácticas para el desarrollo de una mejor comprensión y motivación en los estudiantes se realiza una prueba diagnóstica de lectura y comprensión donde se evalúa primeramente las dificultades en la lectura y, culminada la misma, se realizan preguntas de comprensión para el análisis de las respuestas. Se involucran al proceso a los docentes de las asignaturas para que los infantes no se sientan presionados ante esta evaluación. De esta prueba se obtienen los resultados que se muestran en la tabla 1.

Para esta prueba diagnostico se considera la fluidez en la lectura (palabras por minuto), entonación y respeto a los signos de puntuación en el momento de la lectura todo ello en correspondencia con la etapa escolar y objetivos pedagógicos. El análisis evidencia que existen dificultades en la lectura, 9 estudiantes (9.8%) lo realizan de

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

manera excelente, sin embargo, 15 estudiantes (16.3%) no lo hacen de manera adecuada. Existen mayores valores de regular (38%) que de Bien (35.9%).

Tabla 1.
Lectura.

Evaluación	Estudiantes				Total	Porcentaje total
	Aula 1	Aula 2	Aula 3	Aula 4		
Excelente	3	2	3	1	9	9.8%
Bien	8	9	8	8	33	35.9%
Regular	8	8	9	10	35	38%
Mal	4	5	2	4	15	16.3%
Total	23	24	22	23	92	100%

Elaboración: Los autores.

Al finalizar la lectura se realizan preguntas de comprensión, las cuales se contrastan con las evaluaciones realizadas hasta la fecha por los docentes, considerando que 47 estudiantes (51%) tienen dificultades con la comprensión lectora, sin embargo, mediante la observación realizada muchos muestran señales de poca motivación en el desarrollo de la actividad y falta de interés.

Basado en la observación directa a las dinámicas de las clases y la revisión de los planes de clase de los docentes, se puede afirmar que, en las 4 aulas, no se cuentan con estrategias o acciones pedagógicas intencionadas que integren el juego y la lectura para motivar el proceso de enseñanza aprendizaje, solo lo utilizan de manera esporádica. Los docentes realizan la lectura preliminar del texto con la fluidez y la entonación que posibilita la comprensión del mensaje, pero se realiza de la manera tradicional. Esta lectura contribuye a elaborar imágenes mentales de lo escuchado, despertar la curiosidad, estimular la imaginación, la empatía y la escucha activa, lo que genera un impacto en su mundo emocional, afectivo, social y cognoscitivo.

No se orientan actividades extracurriculares que estimulen la lectura, búsqueda de textos similares a los estudiados en clase y que estimulen el pensamiento crítico, los cuales involucren tanto a actores familiares como a los propios estudiantes del aula

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

en trabajo en equipo. Considerando estos resultados se proponen una serie de actividades que integran el juego y la lectura, entre ellas:

- Realizar una lectura grupal de un texto, asignando a cada estudiante un personaje al cual se le puede incorporar modificación de la voz, pero sin perder la fluidez de la lectura. En este caso se recomienda una fábula por lo breve, el uso de diálogos con personajes disimiles y que llevan intrínseca una moraleja, la cual posibilita afianzar la comprensión de lo leído.
- Dramatizar un mismo texto por varios grupos en el aula lo cual posibilite estimular el juego de roles y una vez concluido aplicar preguntas de comprensión.
- A partir una idea sobre una lectura realizada en clases, redactar un cuento diferente de manera colectiva donde cada niño aporta líneas al mismo en función de desarrollar la creatividad. Esta actividad puede ser grupal o individual. Si es individual se socializa con la clase y pueden seleccionarse los mejores.
- Realizar una lectura en grupo del cuento con instrucciones, auxiliándose de títeres contruidos por los estudiantes. Los títeres realizan los movimientos cumpliendo las instrucciones del cuento.
- Realizar dibujos sobre las enseñanzas aportadas por una determinada lectura.
- A partir de un cuento infantil orientado en clases establecer similitudes y diferencias con algún material audiovisual, fundamentalmente animados o películas por ejemplo cuentos de los hermanos Grimm e incorporar creativamente alguna modificación que les gustaría del cuento y/o proponer diferentes finales. Explicar cuál de las versiones les gusta más y por qué. Con ello realizar una narración y efectuar una lectura en clase. Esta actividad contribuye a desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico, incentivar el interés y la motivación por la lectura.

Estas actividades se realizan en varios momentos durante el periodo de clases y una vez culminada cada una de ellas se realizan entrevistas a los niños para evaluar si:

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

les gusta la actividad desarrollada (motivación), que aprendieron con la lectura (comprensión del texto), si quisieran seguir leyendo textos similares de los mismo o diferentes autores (interés y motivación). Estas interrogantes posibilitan corroborar si se logra:

- Estimular en los estudiantes el gusto por la lectura.
- Mejorar los niveles de la comprensión lectora en los estudiantes.
- Potenciar el pensamiento crítico.
- Fomentar la formación en valores, el espíritu colaborativo.
- Fortalecer el espíritu creativo de los estudiantes.

En la tabla 2, se muestran los resultados del intercambio realizado con los estudiantes donde el 78% se muestran entusiasmados con las actividades desarrolladas argumentando que les gusta, aprenden y se divierten, el 63% responden preguntas que permiten evaluar la comprensión de los textos evaluados y el 67% muestran interés por leer y conocer nuevos cuentos.

Tabla 2.
Resultado del intercambio con los estudiantes.

Resultados	Estudiantes	Porcentaje
Motivación por la actividad desarrollada	72	78%
Comprensión de la lectura	58	63%
Motivación hacia la lectura	62	67%

Elaboración: Los autores.

Los niños que no evalúan las actividades como positivas argumentan que: no les gusta hacer escenificaciones ante el grupo, les aburre, no consideran que sean interesantes y que en ocasiones no comprenden, o el contenido, o el porqué de la actividad.

Una vez aplicadas estas actividades y casi al culminar el curso escolar se realiza una evaluación similar al diagnóstico inicial a fin de corroborar los resultados obtenidos, los cuales se muestran en la tabla 3.

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

Tabla 3.

Resultados de la evaluación diagnóstica al terminar el curso escolar sobre lectura y comprensión de textos.

Evaluación	Estudiantes				Total	Porcentaje total	Porcentaje anterior
	Aula 1	Aula 2	Aula 3	Aula 4			
Excelente	5	3	4	3	15	16.3%	9.8%
Bien	10	11	10	8	39	42.4%	35.9%
Regular	6	7	6	9	28	30.4%	38%
Mal	2	3	2	3	10	10.8%	16.3%
Total	23	24	22	23	92	100%	100%

Elaboración: Los autores.

Analizando los resultados se puede afirmar que, los juegos presentados contribuyeron a fortalecer el proceso lector y comprensión, disminuyen los evaluados de regular y mal y se incrementan los de excelente y bien. En la figura 1, se muestran una comparación de los resultados obtenidos en las pruebas diagnósticas.

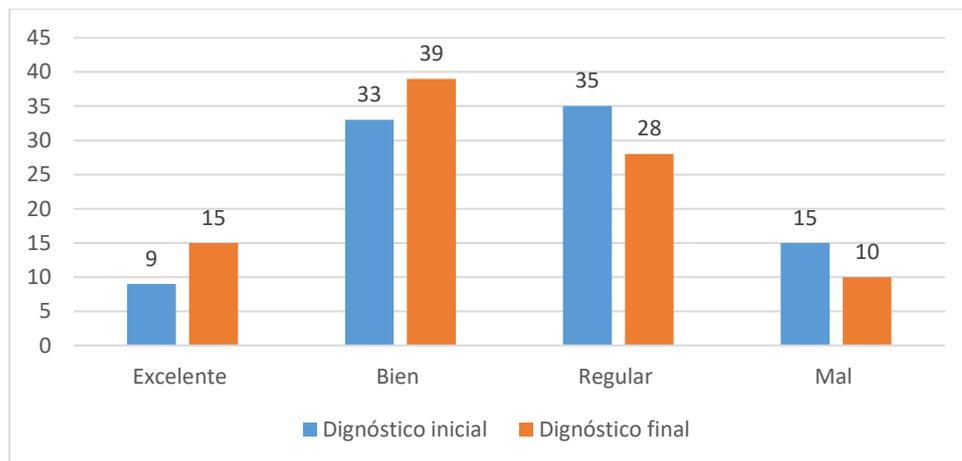


Figura 1. Resultados evaluaciones inicial y final.

Elaboración: Los autores.

Existe una mejora en el puntaje de los estudiantes evidenciado en la lectura, la comprensión, la motivación y el interés por aprender. El uso de la lectura combinada con juegos contribuye al desarrollo psicológico, emocional, social y espiritual,

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

contribuyendo a dar soluciones creativas, dado situaciones analizadas, a problemas de la práctica y por consiguiente al pensamiento creativo. Aunque no fue evaluado mediante las preguntas, se pudo comprobar que los juegos desarrollados de manera colectiva en el aula también contribuyeron a las relaciones sociales y afectivas de los estudiantes.

DISCUSIÓN

En una época caracterizada por un acelerado desarrollo de la ciencia, la tecnología y el conocimiento, es fundamental incentivar los hábitos de lectura (Chang Morales et al., 2024). Relacionar actividades lúdicas con la lectura constituye una estrategia didáctica que contribuye de manera muy positiva la formación escolar, específicamente durante los primeros años escolares. Esta práctica contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, las competencias comunicativas y al desarrollo el niño como ser psicosocial (Luzuriaga Guamán y Varguillas Carmona, 2021).

Según Víctor et al. (2021) los estudiantes en segundo grado deben leer aproximadamente 60 palabras por minuto. La prueba diagnóstico realizada evidencia que el 54.3% de los estudiantes presentan dificultades en la lectura lo cual estuvo por debajo de las palabras que deben leer según la etapa. Al realizar las preguntas de comprensión, contrastadas con las evaluaciones de los docentes, el 51% de los estudiantes (47) tienen dificultades con la comprensión lectora y son coincidentes con los evaluados de regular y mal en la lectura. Solo 2 realizan una adecuada comprensión del texto, pero no poseen habilidades en la lectura. Al observar con mayor detenimiento a los estudiantes con dificultades durante las dinámicas de la clase se aprecia poca motivación y falta de interés en el proceso educativo.

Los docentes no poseen una estrategia didáctica definida y creativa que posibilite integrar la lectura a la realización de juegos que inciden en la motivación del proceso de enseñanza aprendizaje, el cual se realiza de la manera tradicional. Los juegos en clase se desarrollan sin una marcada intencionalidad y no se evalúan los resultados posteriores para la evaluación del impacto de las mismas. Es por ello que, las

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

propuestas de actividades a desarrollar con la conjugación del juego y la lectura se orientan a: mejorar la lectura, la comprensión de textos, el pensamiento crítico, la creatividad, la motivación y el interés por la lectura, el trabajo en equipo, la mejora de las relaciones interpersonales, así como involucrar a familia en el proceso. La realización de estas actividades evidenció que solo el 22% de los estudiantes (20) se muestran apáticos a las actividades y resistentes a participar en los juegos, el 42% (34) no responden adecuadamente a las preguntas o lo hacen de manera ambigua y el 33% (30) muestran desinterés por leer y conocer nuevos cuentos. Las causas referidas al desinterés en el juego se resumen en: no comprenden los textos, se aburren con la lectura, tienen timidez de realizar dramatizaciones ante el grupo, no consideran que sean interesantes y no les gusta la actividad. Estas evaluaciones negativas son coincidentes con niños que fueron evaluados de regular y mal por lo que se evidencia la necesidad de una atención diferenciada a los mismos.

Las actividades que más impactaron favorablemente en los niños fueron:

- Dramatización de fábulas por varios grupos, discusión de las enseñanzas que aportan las moralejas.
- Sobre una lectura realizada en clases, redactar un cuento diferente de manera colectiva donde cada niño aporta líneas creativas al mismo. Se lee el texto final y se interroga sobre cuales ideas son similares a otros cuentos.
- Establecer similitudes y diferencias con algún material audiovisual escogido por ellos, animados o películas e incorporar creativamente alguna modificación y/o propuesta de finales diferentes.

La realización del diagnóstico final, similar a la inicial, posibilita corroborar los resultados obtenidos. Disminuyen en 7 estudiantes los evaluados de regular y en 5 los de mal. Se incrementan en 6 los evaluados de excelente y en 6 los de bien lo que evidencia mejorar progresivas. Como resultantes del desarrollo de las actividades se logra incrementar habilidades comunicativas, la creatividad, mejores relaciones entre los alumnos y la implicación de la familia en las actividades. La mejora de la lectura y

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

su comprensión por su carácter transversal también incide en resultados favorables en otras asignaturas y con ello el pensamiento crítico.

CONCLUSIONES

La lectura constituye una vía de acceso a la información y por consiguiente a la generación de conocimiento, su combinación con el juego como estrategias lúdicas del proceso de enseñanza-aprendizaje contribuyen al desarrollo progresivo de habilidades, destrezas, pensamiento crítico y creativo.

La prueba diagnóstico inicial evidencia dificultades en la lectura y comprensión de textos, así como la poca utilización por los docentes, al menos declarada, de estrategias didácticas que integren el juego y la lectura en función de motivar el proceso docente, lo que incide en la motivación y falta de interés de algunos estudiantes y por ende en sus resultados.

Las actividades didácticas desarrolladas contribuyen a la mejora en la lectura y comprensión de textos, el pensamiento crítico, la creatividad, la motivación, el interés, el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales, lo cual se evidencia en los resultados obtenidos. Disminuyen los evaluados de regular y mal y, se incrementan excelentes y bien.

La utilización de estrategias didácticas que combinan el juego y la lectura son herramientas eficaces para el desarrollo del pensamiento crítico. La lectura por su carácter transversal posibilita mejorar la comprensión, la creatividad, la capacidad de análisis y solución de problemas, la comunicación, el incremento del vocabulario, la fluidez en la lectura. El juego aporta además el desarrollo de habilidades, competencias, trabajo en equipo, incremento de relaciones humanas y afectivas.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

AGRADECIMIENTOS

A la RED-GEDI, por su trabajo en la articulación y generación del conocimiento que permitió los vínculos necesarios para la investigación en Colombia y México, y con la presencia de actores de otros países.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Armijos Uzho, A. P., Paucar Guaara, C. V., y Quintero Barberi, J. A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica [Strategies for reading comprehension: A review of studies in Latin America]. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 205. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Arrieta Mier, M. E., Mieles-Palacín, Judith, J., y González-Roys, G. A. (2023). El juego: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector [Games: a teaching strategy to strengthen the reading process]. *Revista Criterios*, 30(1), 66-82. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/30.1-art4>
- Chang Morales, M. R., Castillo Zúñiga, V. J., Velázquez Martínez, D. C., y Cargua Cifuentes, F. S. (2024). La fábula: estrategia didáctica para la comprensión lectora en niños del tercero de básica del cantón Montalvo, Los Ríos [The fable: a didactic strategy for reading comprehension in third grade children in Montalvo, Los Ríos]. *Uniandes EPISTEME*, 11(2), 245-256. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i2.3463>
- Díaz Martínez, J. A., Hernández Morales, A., y Rodríguez Torres, E. (2023). La estrategia de lengua materna: una prioridad del proceso de formación inicial del profesional [The mother tongue strategy: a priority in the initial professional training process]. *Estrategia y Gestión Universitaria*, 11(1), 48-59. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8021148>
- Espinosa Pulido, A. (2020). Las estrategias de lectura su incidencia en la comprensión lectora de estudiantes de una universidad pública del noroeste de México [Reading strategies and their impact on the reading comprehension of students at a public university in northwestern Mexico]. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación el Desarrollo Educativo*, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.689>
- Granda Ortiz, Y. S., y Guachagmira Asimbaya, I. C. (2020). El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil Amaguaña en el período lectivo 2019 - 2020. [The game in the development of mathematical logical thinking of children aged 4 to

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

- 5 years at the Amaguaña Child Development Center in the school year 2019 - 2020]. (Trabajo de grado). Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador. <https://n9.cl/5xofb>
- Guamán Pilco, I. G. (2021). Bloques logísticos para el desarrollo de la inteligencia matemática, en los niños de educación inicial II, de la escuela de educación básica San Felipe Neri, ciudad Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo octubre 2020 - Marzo 2021. (Trabajo de Grado) Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. <https://n9.cl/jvu9t>
- Habibi, A., & Dehghani, S. (2022). Developing the Prototype of Text-Based Learning Materials for the Teaching of Reading Skills at the Middle Schools. *Journal of Language and Literature Studies*, 2(2), 75-87. <https://doi.org/10.36312/jolls.v2i2.760>
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años [Play strategies for critical-creative thinking in five-year-old children]. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- López Llerena, L. L., Rodríguez Torres, E., y Herrera Arencibia, L. (2023). Estrategia pedagógica para la preparación del profesor de Educación Física como mediador de conflictos [Pedagogical strategy for the preparation of the Physical Education teacher as a conflict mediator]. *PODIUM - Revista De Ciencia Y Tecnología En La Cultura Física*, 18(3), e1474. <https://n9.cl/2bc6c>
- Luzuriaga Guamán, C. A., y Varguillas Carmona, C. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura [Playful strategies for the learning of macro skills in Language and Literature]. *Uniandes EPISTEME*, 8(4), 552-566. <https://n9.cl/ihj0n>
- Martínez Yacelga, A. D., Flores, S., y P, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples [The educational game for the strengthening of multiple intelligences]. *Uniandes Episteme*, 7(3), 422-436. <https://n9.cl/dwu8e>
- Moreno Muñoz, C., y Valverde Caravaca, R. (2004). Los cuentos y juegos, carácter lúdico necesario como recurso didáctico para la animación a la lectura [Stories and games, a playful character necessary as a didactic resource for encouraging reading]. *Glosas didácticas. Revista Electrónica Internacional* (11), 169-176. <https://n9.cl/1aedzz>

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje [The game as a ludic strategy in the teaching-learning process]. *Revista Neuronum*, 10. Edición especial (2), 275-294. <https://n9.cl/02rop>
- Pan, Y., Ke, F., & Xu, X. (2022). A systematic review of the role of learning games in fostering mathematics education in K-12 settings. *Educational Research Review*, 36, 100448. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100448>
- Patiño Quizhpi, D. A., Álvarez Lozano, M. I., y Erazo Álvarez, J. C. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets [Playful strategies to develop reading and writing skills through the Liveworksheets platform]. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408-427. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408>
- Pérez Gamboa, A., García Acevedo, Y., y García Batán, J. (2019). Proyecto de vida y proceso formativo universitario: un estudio exploratorio en la Universidad de Camagüey [Life project and university formative process: an exploratory study at the University of Camagüey]. *Transformación*, 15(3), 280-296. <https://n9.cl/7xmuqp>
- Ramírez Moncada, J. A., y Rodríguez Torres, E. (2023). Lúdica para la acentuación mediante clases de Educación Física en alumnos de primaria [Playfulness for accentuation through physical education classes in elementary school students]. *Revista Guatemalteca De Educación Superior*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.46954/revistages.v6i1.106>
- Ramírez, J., Rodríguez, E., y Zamora, J. (2023). Estrategias recreativas para suplir las carencias de niños y jóvenes en situaciones de la Covid-19 en el municipio Morón (Cuba) [Recreational strategies to meet the needs of children and young people in situations of Covid-19 in the municipality of Morón (Cuba)]. *Región Científica*, 2(1), 202328. <https://doi.org/10.58763/rc202328>
- Rodríguez Torres, E., Comas Rodríguez, R., y Tovar Briñez, E. (2023). Use of AI to improve the teaching-learning process in children with special abilities. *LatIA*, 1, (21). <https://n9.cl/39iaa>
- Roman Acosta, D., Caira Tovar, N., Rodríguez Torres, E., y Pérez Gamboa, A. J. (2023). Effective leadership and communication strategies in disadvantaged contexts in the digital age. *Salud, Ciencia Y Tecnología - Serie De Conferencias*, 2, 532. <https://doi.org/10.56294/sctconf2023532>
- Sánchez Ortiz, M. D., y Sánchez Hurtado, L. M. (2022). Influencia de la lectura lúdica en los procesos cognitivos de los niños de la parroquia rural Quisapincha, Ambato [Influence of playful reading on the cognitive processes of children in

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

- the rural parish Quisapincha, Ambato]. *Uniandes Episteme*, 9(3), 382-394. <https://n9.cl/d2b8ju>
- Sun, L., Guo, Z., & Hu, L. (2023). Educational games promote the development of students' computational thinking: a meta-analytic review. *Interactive Learning Environments*, 31(6), 3476-3490. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1931891>
- Trimiño Quiala, B., y Zayas Quesada, Y. (2016). Estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases [Didactic strategy for the promotion of reading in the classroom]. *EduSol*, 16(55). <https://n9.cl/vmt41>
- Valencia, C. P., y Osorio, D. A. (2011). Estrategias para fomentar el gusto y el hábito de la lectura en primer ciclo [Strategies to promote the pleasure and habit of reading in the first cycle]. (Tesis de Pregrado), Universidad Libre, Bogotá, Colombia. <https://n9.cl/9bzuj>
- Vásquez Vásquez, G. A., y Pérez Azahuanche, M. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria [Playful strategies for text comprehension in elementary school students]. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11. <https://n9.cl/saet8>
- Víctor, E., Urcuo, A., y Zamora, N. (2021). Análisis comparativo sobre los resultados de las pruebas EGRA aplicadas en una red de centros educativos de Fe Alegría, Nicaragua [Comparative analysis of the results of the EGRA tests applied in a network of educational centers of Fe Alegría, Nicaragua]. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(35), 18-34. <https://doi.org/10.22458/ie.v23i35.3476>
- Vinnervik, P. (2023). An in-depth analysis of programming in the Swedish school curriculum—rationale, knowledge content and teacher guidance. *Journal of Computers in Education*, 10(2), 237-271. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00230-2>
- Wyse, D., & Bradbury, A. (2022). Reading wars or reading reconciliation? A critical examination of robust research evidence, curriculum policy and teachers' practices for teaching phonics and reading. *Review of education*, 10(1), e3314. <https://doi.org/10.1002/rev3.3314>

Yennifer Díaz-Romero; Ángel Saúl Díaz-Téllez; Jennifer Mejía-Ríos; Elisabeth Viviana Lucero-Baldevenites

©2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).