



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

MODALIDAD: TRABAJO DE TITULACIÓN

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de
Licenciada en Psicopedagogía**

TEMA:

Estrategias lúdicas y comprensión lectora

Autor: Gabriela Melissa Muñoz Martínez

Tutor: Psc. Edu. Corina Elizabeth Núñez Hernández. Mag.

Ambato – Ecuador

2026

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Psc. Edu. Corina Elizabeth Núñez Hernández. Mg, con cédula de identidad 1803454899 en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COMPRENSIÓN LECTORA ”** realizado por la señorita Muñoz Martínez Gabriela Melissa estudiante de la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, considero que este trabajo de investigación cuenta con los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
**CORINA ELIZABETH
NUNEZ HERNANDEZ**

.....
Psc. Edu. Corina Elizabeth Núñez Hernández. Mg.

C.I. 1803454899

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, MUÑOZ MARTÍNEZ GABRIELA MELISSA, con C.I. 1851080091 por medio del presente trabajo de titulación con el tema “**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COMPRENSIÓN LECTORA**” dejo en conocimiento, que durante este proceso de investigación he tomado en cuenta la revisión bibliográfica, estudios de campo, estudios literarios de la carrera de Psicopedagogía. Mi autoría en este trabajo demuestra el compromiso y la responsabilidad de las opiniones, ideas, conclusiones y recomendaciones emitidas.



.....

Muñoz Martínez Gabriela Melissa

C.I. 1851080091

DERECHOS DEL AUTOR

Yo, MUÑOZ MARTÍNEZ GABRIELA MELISSA, con C.I. 1851080091, cedo los derechos y reproducción del trabajo de titulación con el tema **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COMPRENSIÓN LECTORA”** siempre y cuando se encuentre dentro de las normas de la Universidad técnica de Ambato y se respete mi autoría sin fines de lucro.



.....

Muñoz Martínez Gabriela Melissa

C.I. 1851080091

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación sobre el tema “**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COMPRENSIÓN LECTORA**”, presentado por la estudiante **MUÑOZ MARTÍNEZ GABRIELA MELISSA**, de la carrera de Psicopedagogía.

Una vez revisada la investigación se APRUEBA, debido a que se cumple con los estándares y principios básicos, técnicas, científico y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA



Validar únicamente en FirmaSC.
Firmado electrónicamente por:
**CARMITA DEL ROCIO
NUNEZ LOPEZ**



Validar únicamente en FirmaSC.
Firmado electrónicamente por:
**HECTOR FERNANDO
GOMEZ ALVARADO**

Dra. Carmita del Rocío Núñez López, Mg

C.I. 1801908490

Miembro del Tribunal

Dr. Héctor Fernando Gómez Alvarado Mg

C.I. 1103473589

Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Primero, quiero dedicar este trabajo de titulación a mis padres, Mario Hernán y Silvia Marlene, quienes han estado presentes durante este proceso, quienes nunca me han dejado sola y siempre me han demostrado su apoyo incondicional para llegar hasta donde estoy, con una palabra, una frase, un abrazo me motivaron desde el primer día para no rendirme, y seguir adelante cumpliendo cada una de mis metas, entre ellas la más importante, culminar mis estudios.

A mis hermanos, Vanessa Fernanda y Andrés Alejandro, por estar en las buenas y en las malas, por confiar en mí y, sobre todo, brindarme su apoyo de distintas maneras, pero siempre con el corazón, por escucharme y acompañarme durante los días en los que no había descanso, en cada desvelada, recordándome que todo es posible si se mantiene la constancia.

A mis pequeños seres de luz, Tommy y Lily (mis cachorritos), a pesar de que uno de ellos ya no se encuentre conmigo, sé que desde el cielo saltará de alegría al ver cómo logré subir un escalón más en mi vida, porque me acompañaron en cada momento, alegrando cada uno de mis días, siempre agradecida con mi pequeño Tommy. Mi dulce Lily no se queda atrás a pesar de llegar a mi vida hace un año, ha sido espectadora de todo mi proceso investigativo, de igual manera ha pasado cada una de las noches largas de trabajo junto a mí y por ello siento gratitud hacia mi princesa.

“Show them what you’re made of, your endless nights deserve a loud ovation, shine bright and prove them wrong” Blind Spot - Stray Kids

Gabriela Melissa Muñoz Martínez

AGRADECIMIENTO

A mis padres que a pesar de las dificultades, depositaron su confianza en mí, creyendo plenamente en que lo lograría, gracias a su sacrificio para poder llegar hasta esta etapa estudiantil, de la cual se sienten orgullosos, a ellos que estuvieron desde el día uno conmigo, nunca soltaron mi mano y con cada uno de sus consejos pude aprender que todo se puede cumplir siempre y cuando se trabaje duro, con perseverancia y sin importar cuan lento sea el proceso o lejana se vea la meta, siempre contaré con su apoyo para cumplir cada uno de los objetivos que me proponga.

A mis amigos más cercanos en el baile, a Emy que siempre estuvo presente con un mensaje de apoyo recordándome que soy capaz de cumplir cada uno de mis sueños, a Bri que en momentos difíciles me dio su mano para poder levantarme nuevamente y seguir adelante, siendo esa chispa de vitalidad y fuerza en este proceso. A Yair, que en cada repaso me animó para avanzar con la investigación y al mismo tiempo poder sacar adelante nuestra coreografía para la competencia, siendo mi fuente de alegría y tranquilidad desde el primer momento, con sus bromas y su energía optimista. A Naye, quien estuvo cada día pendiente de que saliera adelante con los distintos proyectos en mi vida, quien demostró su apoyo hacia mí con una sonrisa, llenándome de felicidad incluso en días que no tenía ánimos. A mi mejor amiga desde la infancia que aunque estemos a kilómetros y nos veamos una vez al año, constantemente ha demostrado su respaldo y confianza en mí desde el comienzo de mi carrera hasta el día de hoy.

Agradezco a la música, especialmente a mi grupo favorito, Stray Kids, ya que en esta etapa de mi vida fueron mi más grande inspiración para arriesgarme a nuevas cosas, mejorar como persona cada día y en mi ámbito académico dar lo mejor de mí, me enseñaron a que nunca es tarde para lograrlo, también a Enhypen que específicamente en estos

meses mediante sus canciones aprendí que no es malo volver a empezar de cero, si eso ayuda a cumplir mi meta, que el esfuerzo que hago cada día siempre tiene una recompensa.

También agradecer a la Unidad Educativa “Sagrada Familia” que me vio crecer desde mi niñez hasta mi adolescencia y ahora nuevamente me abrió sus puertas para mi proceso investigativo brindando el apoyo y acompañamiento necesario durante este período académico.

A la Universidad Técnica de Ambato que fue pilar fundamental en mi formación profesional, mi gratitud hacia cada uno de los docentes que fueron parte importante en la enseñanza, con cada consejo y sabiduría demostrando lo increíble que es la Psicopedagogía y cuan necesario es ejercer la profesión con el corazón.

Un agradecimiento especial a mi tutora de Tesis a la Psic. Edu Corina Elizabeth Núñez Hernández Mag., quien con sus conocimientos y experiencia fue una guía esencial en este trabajo de investigación, gracias a su tiempo, a sus consejos y su confianza en mí para culminar este proyecto.

Con mucho cariño y de corazón les agradezco a todos ustedes por ser parte de este camino que con mucho esfuerzo, dedicación y el gran apoyo de familia, docentes y amigos pude culminarlo.

Gabriela Melissa Muñoz Martínez

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT (SUMMARY).....	xv
CAPITULO I.....	16
MARCO TEÓRICO	16
1.1. Antecedentes Investigativos	16
1.2. Objetivos	25
1.2.1. Objetivo general.....	25
1.2.2. Objetivos específicos	25
1.3. Fundamentación teórica	26
1.3.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas	26
Estrategias lúdicas	26
Integración del juego en la enseñanza	28
Gamificación.....	29
Pedagogía Montessori	31
1.3.2. Variable dependiente: Comprensión lectora	33
Comprensión lectora	33
Comprensión del lenguaje escrito	34
Procesos cognitivos de la lectura	35
Niveles de comprensión lectora	36
CAPITULO II	39
METODOLOGÍA	39
2.1. Materiales.....	39

2.2. Metodología	40
2.2.1. Enfoque de investigación.....	40
2.2.2. Nivel de la investigación	40
2.2.3. Diseño de la investigación	41
2.2.4. Modalidad de la investigación	42
2.3. Descripción del modelo de investigación	42
2.3.1. Población.....	42
2.3.2. Selección de la muestra	43
2.3.3. Criterios de inclusión y exclusión.....	44
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	44
2.4.1. Técnicas de evaluación	44
2.4.2. Instrumentos de evaluación	44
2.4.3. Plan de recolección de información	47
2.4.4. Procesamiento y análisis de información	47
2.5. Planteamiento de hipótesis	48
CAPITULO III	49
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	49
3.1. Análisis y discusión de los resultados	49
3.1.1. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en quinto año “A”	49
3.1.2. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en sexto año “A”	51
3.1.3. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en séptimo año “A”	52
3.1.4. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en educación general básica-subnivel básica media (5to, 6to y 7mo “A”).....	53
3.1.5. Resultados de la prueba de comprensión lectora (CLP) en Quinto año “A” ...	54
3.1.4. Resultados de la prueba de comprensión lectora (CLP) en Sexto año “A”	56
3.1.5. Resultados de la prueba de comprensión lectora (CLP) en Séptimo año “A” ..	57
3.1.6. Resultados Generales de la prueba de comprensión lectora (CLP) en quinto, sexto y séptimo año de EGB “A”.	58
3.2. Verificación de hipótesis	59
3.3. Decisión	60
3.4. Discusión	61
CAPITULO IV	63

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
4.1. Conclusiones	63
4.2. Recomendaciones.....	65
Referencias bibliográficas	67
Anexos	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2 Elementos de la Gamificación.....	27
Tabla 1 Tipos de estrategias lúdicas y su concepto	31
Tabla 3 Tabla de recursos.....	39
Tabla 4 Descripción de la población total de estudiantes de Quinto, Sexto y Séptimo EGB “A” de la U.E “Sagrada Familia”	43
Tabla 5 Muestra de estudio	43
Tabla 6 Criterios de inclusión y exclusión	44
Tabla 7 Ficha técnica de la prueba CLP	45
Tabla 8 Matriz de operacionalización de variables (variable dependiente)	46
Tabla 9 Preguntas básicas y recolección de la información.....	47
Tabla 10 Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en quinto año en base a la ficha de observación	49
Tabla 11 Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en sexto año en base a la ficha de observación	51
Tabla 12 Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en séptimo año en base a la ficha de observación	52
Tabla 13 Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en base a la ficha de observación	53
Tabla 14 Niveles de comprensión lectora de Quinto año “A”	54
Tabla 15 Niveles de comprensión lectora de Sexto año “A”	56
Tabla 16 Niveles de comprensión lectora de Séptimo año “A”	57
Tabla 17 Niveles de comprensión lectora en estudiantes de básica media	58
Tabla 18 Correlación de Tau-b de Kendall.....	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en quinto año	50
Figura 2 Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en sexto año.....	51
Figura 3 Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en séptimo año	52
Figura 4 Porcentaje global de estrategias lúdicas aplicadas	53
Figura 5 Niveles de comprensión lectora quinto “A”	55
Figura 6 Niveles de comprensión lectora sexto “A”	56
Figura 7 Niveles de comprensión lectora séptimo “A”	57
Figura 8 Niveles de comprensión lectora en estudiantes de básica media	58

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
PSICOPEDAGOGÍA

Tema: Estrategias lúdicas y comprensión lectora

Autor: Gabriela Melissa Muñoz Martínez

Tutor: Psc. Edu. Corina Elizabeth Núñez Hernández, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación titulada “Estrategias lúdicas y comprensión lectora” tuvo como finalidad identificar la relación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 5to, 6to y 7mo paralelos “A” de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”, durante los meses de marzo y abril de 2026.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con modalidad de campo y bibliográfica-documental, diseño no experimental y corte transversal. Asimismo, se sustentó en los niveles exploratorio, descriptivo y correlacional. La población estuvo conformada por 45 estudiantes de 5to, 6to y 7mo año de Educación General Básica Media. Para la recolección de datos se empleó una ficha de observación estructurada para evaluar la aplicación de estrategias lúdicas en el aula y la Prueba de Comprensión Lectora de Complejidad Lingüística Progresiva (CLP), destinada a medir los niveles de comprensión lectora.

Los resultados evidenciaron que los estudiantes de 6to año presentan niveles altos de comprensión lectora y una mayor aplicación de estrategias lúdicas, mientras que los estudiantes de 5to y 7mo año muestran niveles medios y bajos en ambas variables. El análisis estadístico realizado mediante el coeficiente Tau-b de Kendall en el software SPSS determinó una relación positiva y estadísticamente significativa entre las variables. Se concluye que las actividades lúdicas mantienen una relación directa y significativa con el desarrollo de la comprensión lectora, fortaleciendo habilidades de interpretación, análisis y comprensión. Por tanto, constituyen una herramienta pedagógica eficaz para potenciar el rendimiento lector en Educación General Básica Media.

Palabras clave: estrategias lúdicas, comprensión lectora, aprendizaje significativo, rendimiento académico, educación básica.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
PSYCHOPEDAGOGY

Theme: “Playful strategies and reading comprehension”

Author: Gabriela Melissa Muñoz Martínez

Tutor: Psic. Edu. Corina Elizabeth Núñez Hernández. Mag.

ABSTRACT (SUMMARY)

This research, entitled “Playful Strategies and Reading Comprehension,” aimed to identify the relationship between playful activities and the development of reading comprehension in 5th, 6th, and 7th grade students in sections “A” of the “Sagrada Familia” Educational Unit, during March and April 2026. The study employed a quantitative approach, using field research and bibliographic-documentary methods, with a non-experimental, cross-sectional design. It was also based on exploratory, descriptive, and correlational levels. The population consisted of 45 students in 5th, 6th, and 7th grade. Data was collected using a structured observation checklist to evaluate the application of playful strategies in the classroom and the Progressive Linguistic Complexity Reading Comprehension Test (CLP), designed to measure reading comprehension levels.

The results showed that 6th-grade students demonstrated high levels of reading comprehension and a greater application of play-based learning strategies, while 5th- and 7th-grade students showed average and low levels in both variables. Statistical analysis using Kendall's Tau-b coefficient in SPSS software determined a positive and statistically significant relationship between the variables. It is concluded that play-based learning activities maintain a direct and significant relationship with the development of reading comprehension, strengthening interpretation, analysis, and comprehension skills. Therefore, they constitute an effective pedagogical tool for enhancing reading performance in middle school.

Keywords: play-based learning strategies, reading comprehension, meaningful learning, academic performance, basic education.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Se presentan los antecedentes que guardan relación con las estrategias lúdicas y la comprensión lectora, elementos pedagógicos directamente relacionados con el proceso educativo. Este análisis tiene como finalidad ofrecer una visión general de las investigaciones anteriores y destacar su relevancia para el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades lectoras, así como proporcionar una introducción sobre la importancia de la ludicidad como recurso didáctico para elevar los niveles de comprensión lectora en cada estudiante.

Moya (2024), en su investigación titulada *“El juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje”*, tuvo como objetivo analizar la relevancia del juego como estrategia educativa e integrar las perspectivas pedagógicas de autores como Piaget y Vygotsky respecto a la gamificación. Desarrolló un estudio de diseño documental o bibliográfico, debido a que se fundamentó en la recopilación y análisis de información procedente de fuentes académicas previamente publicadas. La modalidad fue cualitativa-documental porque interpretó aportes teóricos relacionados con el juego y la gamificación en el ámbito educativo. Asimismo, se ubicó en un nivel descriptivo, ya que expuso las contribuciones de diversos autores respecto al uso del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La población estuvo conformada por 25 fuentes académicas seleccionadas en bases de datos especializadas. Los resultados evidenciaron que la integración de estrategias lúdicas y recursos tecnológicos favorece el pensamiento crítico, la colaboración y el desarrollo socioemocional, promoviendo un aprendizaje significativo.

Escudero et al. (2024), en su investigación *“Uso de estrategias lúdicas e impacto en el desarrollo de las habilidades motrices básicas”*, tuvieron como objetivo analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades motrices básicas durante la infancia. Realizaron un estudio con diseño bibliográfico-documental, puesto que analizaron investigaciones científicas previamente publicadas sobre la temática.

La modalidad fue cualitativa debido a que interpretó información teórica proveniente de diversas fuentes académicas. El nivel de investigación fue descriptivo, ya que detalló los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades motrices básicas. La población estuvo constituida por 120 trabajos revisados, de los cuales se seleccionaron 16 artículos científicos indexados en Scielo, Redalyc y Scopus. Los hallazgos determinaron que las actividades lúdicas favorecen el equilibrio, la coordinación y la fuerza, además de fortalecer la motivación y cooperación estudiantil.

Morocho (2023), en su estudio *“Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado”*, tuvo como objetivo elaborar una guía de estrategias lúdicas para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejorar la atención y concentración de los estudiantes. Desarrolló una investigación con diseño de campo, debido a que la información fue obtenida directamente de los estudiantes en su contexto educativo. La modalidad fue cualitativa porque se centró en la observación e interpretación de comportamientos relacionados con la atención y concentración. El nivel fue descriptivo, ya que permitió identificar y caracterizar las dificultades de aprendizaje presentes en los estudiantes. La población estuvo conformada por 78 estudiantes de Educación General Básica de la institución educativa. Los resultados concluyeron que las estrategias lúdicas contribuyen significativamente al mejoramiento del rendimiento académico y de los procesos de aprendizaje.

Del mismo modo Cifuentes y Pinillo (2022) en su investigación *“Estrategia lúdico-pedagógica de sensibilización ambiental en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede Miguel de Pombo, Cali – Colombia”* tuvieron como objetivo promover la educación ambiental mediante estrategias lúdico-pedagógicas dirigidas a estudiantes de educación primaria. Desarrollaron un estudio con diseño de investigación-acción, debido a que identificaron una problemática educativa y posteriormente propusieron estrategias para transformarla. La modalidad fue cualitativa porque analizaron las experiencias y participación de los estudiantes durante la aplicación de la propuesta. El nivel fue descriptivo, ya que permitió caracterizar los efectos de las actividades implementadas. La población estuvo

integrada por 40 estudiantes de primaria con edades comprendidas entre siete y nueve años. Los autores concluyeron que las estrategias lúdico-pedagógicas fortalecen la conciencia ambiental, el desarrollo socioafectivo y la participación activa de los estudiantes.

Vela López (2025), en su trabajo investigativo denominado *“Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes”*, tuvo como objetivo analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional y el aprendizaje estudiantil. Realizó un estudio de diseño documental mediante una revisión sistemática basada en el método PRISMA, puesto que recopiló y analizó información científica previamente publicada. La modalidad fue cualitativa debido a que interpretó los resultados de investigaciones relacionadas con las actividades lúdicas y el desarrollo socioemocional. El nivel fue descriptivo porque expuso las principales contribuciones encontradas en la literatura científica. La población estuvo conformada por 1230 artículos identificados inicialmente en diversas bases de datos, de los cuales 13 fueron seleccionados para el análisis final. Los resultados demostraron que las actividades lúdicas favorecen la regulación emocional, las habilidades sociales y el aprendizaje de los estudiantes.

Bósquez León et al. (2024), en la investigación titulada *“Estrategias lúdicas: un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial”*, tuvieron como objetivo analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial. La investigación presentó un diseño documental o bibliográfico, debido a que se fundamentó en la recopilación, revisión y análisis de literatura científica relacionada con las estrategias lúdicas y el desarrollo cognitivo infantil. La modalidad fue cualitativa-documental porque interpretó y analizó aportes teóricos provenientes de diversas fuentes académicas. El nivel de investigación fue descriptivo, ya que permitió caracterizar los beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños. La población estuvo conformada por documentos científicos, artículos académicos y estudios relacionados con la temática investigada. Los resultados determinaron que las estrategias lúdicas constituyen herramientas pedagógicas fundamentales para estimular procesos cognitivos como la memoria, la atención, el lenguaje, la creatividad y la resolución de

problemas, favoreciendo además la interacción social y el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación inicial.

Cuasapud y Maiguashca (2023) en la investigación denominada “*Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*”, tuvieron como objetivo describir los beneficios de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la lectoescritura de los estudiantes. El estudio se desarrolló bajo un diseño documental o bibliográfico, debido a que se sustentó en la revisión de investigaciones científicas relacionadas con las estrategias lúdicas y los procesos de lectoescritura. La modalidad fue cualitativa, puesto que analizó e interpretó información teórica obtenida de diversas fuentes académicas. El nivel de investigación fue descriptivo, ya que permitió identificar las principales contribuciones de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura y escritura. La población estuvo constituida por artículos científicos, libros y documentos especializados relacionados con la temática. Los resultados evidenciaron que las estrategias lúdicas fortalecen las habilidades sociocognitivas, incrementan la motivación, favorecen la participación activa de los estudiantes y mejoran significativamente los procesos de lectoescritura dentro del contexto educativo.

Toro y Alpizar (2023), en la investigación titulada “*Las estrategias lúdicas en la enseñanza virtual de matemáticas*” tuvieron como objetivo analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas dentro de entornos virtuales. La investigación presentó un diseño aplicado, debido a que buscó resolver problemas educativos relacionados con la enseñanza de las matemáticas mediante la incorporación de actividades lúdicas. La modalidad fue cuantitativa, ya que permitió recopilar y analizar datos sobre el desempeño y participación de los estudiantes. El nivel fue descriptivo, porque se enfocó en identificar las características y efectos de las estrategias implementadas. La población estuvo integrada por 25 estudiantes participantes en procesos de enseñanza virtual. Los resultados demostraron que las estrategias lúdicas incrementan la motivación, el interés y la participación de los estudiantes, favoreciendo la comprensión de contenidos matemáticos y fortaleciendo el aprendizaje significativo en ambientes digitales.

Coello et al. (2023), en la investigación *“Estrategias didácticas para optimizar el aprendizaje en el estudiantado ecuatoriano”*, tuvieron como objetivo describir la influencia de diversas estrategias didácticas en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio presentó un diseño de campo, debido a que recopiló información directamente de los participantes dentro de su contexto educativo. La modalidad fue cuantitativa porque utilizó procedimientos de medición y análisis de datos para interpretar los resultados obtenidos. El nivel fue descriptivo, ya que permitió caracterizar la aplicación y efectividad de las estrategias utilizadas en el ámbito educativo. La población estuvo conformada por 50 estudiantes ecuatorianos participantes en el estudio. Los resultados determinaron que las estrategias activas y participativas generan ambientes de aprendizaje más dinámicos y motivadores, favoreciendo el rendimiento académico, la interacción social y el desarrollo integral de los estudiantes.

Apolinario y Tomalá (2023), en la investigación *“Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ignacio Alvarado”*, tuvieron como objetivo analizar la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas. El estudio se desarrolló mediante un diseño bibliográfico y de campo, debido a que combinó la revisión de literatura científica con la recopilación de información directamente en el contexto educativo. La modalidad fue cuantitativa porque utilizó instrumentos para recopilar y analizar datos relacionados con el aprendizaje de los estudiantes. El nivel fue descriptivo, ya que permitió identificar las características y beneficios de las estrategias lúdicas aplicadas en la enseñanza matemática. La población estuvo conformada por los 30 estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ignacio Alvarado. Los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas fortalecen el razonamiento lógico-matemático, incrementan la motivación estudiantil, favorecen la participación activa y contribuyen significativamente al aprendizaje de los contenidos matemáticos.

Benavides y Zambrano (2023), en su investigación *“Comprensión lectora autorregulada apoyada en tecnología en estudiantes de educación básica”*, tuvieron como objetivo analizar la efectividad del aprendizaje autorregulado apoyado en

tecnología para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Desarrollaron un estudio con diseño cuasi experimental, debido a que trabajaron con grupos sometidos a diferentes condiciones de aprendizaje para comparar resultados. La modalidad fue cuantitativa porque empleó mediciones y análisis de datos numéricos obtenidos durante la investigación. El nivel fue explicativo, ya que buscó determinar el efecto del aprendizaje autorregulado sobre la comprensión lectora. La población estuvo conformada por 76 estudiantes de educación básica distribuidos en grupos experimental y de control. Los resultados evidenciaron que el uso de recursos tecnológicos y estrategias autorreguladas mejora significativamente la comprensión lectora.

Tenecota et al. (2024), en la investigación denominada “*Recursos digitales para la enseñanza de la comprensión lectora en niños de educación básica media*”, tuvieron como objetivo analizar la contribución de los recursos digitales al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica media. Realizaron un estudio de diseño bibliográfico-documental debido a que se basó en la recopilación y análisis de información proveniente de diversas fuentes académicas. La modalidad fue cualitativa porque interpretó los aportes teóricos relacionados con el uso de recursos digitales en la comprensión lectora. El nivel fue descriptivo debido a que explicó las características y beneficios de las herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito educativo. La población estuvo conformada por documentos científicos relacionados con la temática estudiada. Los autores concluyeron que plataformas como Padlet, Nearpod y Kahoot fortalecen el nivel literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora, además de incrementar la motivación estudiantil.

Oña Chicaiza (2023), dentro de su proyecto investigativo “*Comprensión lectora y rendimiento académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación básica media*”, tuvo como objetivo determinar la relación existente entre la comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica media. Desarrolló una investigación con diseño experimental de corte transversal, debido a que aplicó una intervención y evaluó sus efectos en un periodo determinado. La modalidad fue cuantitativa porque utilizó instrumentos de medición y análisis estadísticos para obtener resultados objetivos. El nivel fue explicativo, ya que buscó

determinar la influencia de la comprensión lectora en el rendimiento académico. La población estuvo integrada por 41 estudiantes de educación básica media pertenecientes a las unidades educativas “21 de Febrero” y “Mariano Montes”. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en los niveles de comprensión lectora y rendimiento académico de los participantes.

Romero y Fraustro Rojas (2024), en su investigación denominada “*Diseño de una estrategia didáctica, para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica de la Institución Educativa San Juan Bautista de la Salle en Colombia*”, tuvieron como objetivo diseñar una estrategia didáctica que fortaleciera la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica. Desarrollaron un estudio con diseño de campo, debido a que recolectaron información directamente de los estudiantes en su contexto educativo. La modalidad fue mixta porque integró datos cuantitativos y cualitativos para comprender de manera más amplia la problemática estudiada. El nivel fue descriptivo ya que permitió identificar el nivel de comprensión lectora de los participantes. La población estuvo conformada por 100 estudiantes de los grados tercero, quinto y noveno. Los resultados evidenciaron que la mayoría se encontraba en un nivel literal de comprensión lectora, por lo que se implementó la estrategia “Un mundo divertido para leer”, obteniendo mejoras en el desempeño académico.

Dentro de la investigación “*Comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica en tiempos de virtualidad*”, Arteaga et al. (2023) tuvieron como objetivo identificar estrategias y herramientas tecnológicas que favorezcan el desarrollo de la comprensión lectora en entornos virtuales. Realizaron un estudio con diseño documental basado en una revisión sistemática de literatura, debido a que analizaron información científica previamente publicada sobre el tema. La modalidad fue cualitativa porque interpretó los hallazgos de las investigaciones seleccionadas. El nivel fue descriptivo ya que permitió identificar las principales estrategias utilizadas para fortalecer la comprensión lectora en entornos virtuales. La población estuvo constituida por 21 artículos científicos obtenidos de bases de datos como Scielo y Scopus. Los resultados demostraron que el uso de software educativo, aplicaciones de mapas mentales y

herramientas TIC favorece significativamente el desarrollo de la comprensión lectora y el aprendizaje significativo.

Villón et al. (2024), en la investigación titulada *“La comprensión lectora de los estudiantes de básica elemental a partir del aprendizaje colaborativo”*, tuvieron como objetivo analizar cómo el aprendizaje colaborativo contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica elemental. La investigación presentó un diseño de campo debido a que la información fue recopilada directamente en el contexto educativo donde se desarrolló el estudio. La modalidad fue cuantitativa porque empleó instrumentos para medir los niveles de comprensión lectora de los estudiantes. El nivel de investigación fue descriptivo, ya que permitió identificar las características y resultados del aprendizaje colaborativo en el desarrollo lector. La población estuvo conformada por 40 estudiantes de educación básica elemental. Los resultados evidenciaron que las actividades colaborativas favorecen la interacción, el análisis de textos y la comprensión de ideas principales y secundarias, fortaleciendo significativamente las habilidades lectoras.

Collaguao et al. (2024), en la investigación *“Estrategias meta cognitivas para el desarrollo de la comprensión lectora”*, tuvieron como objetivo demostrar cómo las estrategias meta cognitivas contribuyen al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes. El estudio presentó un diseño documental debido a que se fundamentó en la revisión y análisis de literatura científica relacionada con la comprensión lectora y la meta cognición. La modalidad fue cualitativa porque interpretó información teórica proveniente de diversas investigaciones. El nivel fue descriptivo ya que permitió explicar los beneficios de las estrategias meta cognitivas en los procesos lectores. La población estuvo conformada por 12 documentos científicos relacionados con la temática investigada. Los resultados determinaron que la estrategia “Lectura con Propósito” favorece el análisis crítico, la reflexión y la comprensión profunda de los textos.

Bolívar et al. (2024), en la investigación titulada *“Estrategia didáctica para favorecer la comprensión lectora en estudiantes de la carrera de Educación Básica”*, tuvieron como objetivo diseñar una estrategia didáctica orientada al fortalecimiento de la

comprensión lectora. La investigación presentó un diseño de campo debido a que recopiló información directamente de los participantes en su contexto educativo. La modalidad fue mixta porque integró información cuantitativa y cualitativa para comprender la problemática estudiada. El nivel fue descriptivo-propositivo, ya que identificó dificultades lectoras y posteriormente propuso una estrategia de intervención. La población estuvo conformada por 62 estudiantes de la carrera de Educación Básica. Los resultados evidenciaron que las estrategias didácticas favorecen la interacción entre lector, texto y contexto, fortaleciendo significativamente la comprensión lectora.

Andrade et al. (2024), en la investigación *“La comprensión de textos no literarios en estudiantes de Educación General Básica”*, tuvieron como objetivo analizar el nivel de comprensión de textos no literarios en estudiantes de educación básica. El estudio presentó un diseño de campo debido a que aplicó instrumentos directamente a los estudiantes participantes. La modalidad fue mixta porque combinó pruebas objetivas y entrevistas para obtener información más amplia sobre la problemática. El nivel fue descriptivo debido a que permitió identificar las dificultades presentes en la comprensión de textos. La población estuvo conformada por 68 estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Los resultados evidenciaron que gran parte de los estudiantes limitan la comprensión a la identificación de palabras desconocidas, presentando dificultades para interpretar y analizar el contenido global de los textos.

Franco (2024), en la investigación *“El uso del prisma conceptual en la comprensión lectora en estudiantes con barreras para el aprendizaje”*, tuvo como objetivo evaluar la efectividad del prisma conceptual como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora. La investigación presentó un diseño aplicado debido a que implementó una estrategia específica para intervenir en una problemática educativa. La modalidad fue cuantitativa porque utilizó procedimientos de evaluación para medir los resultados obtenidos. El nivel fue explicativo ya que buscó determinar los efectos de la estrategia aplicada en la comprensión lectora. La población estuvo conformada por 15 estudiantes con barreras para el aprendizaje. Los resultados demostraron mejoras significativas en la interpretación, análisis y comprensión de textos, evidenciando la efectividad del prisma conceptual como recurso pedagógico.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Identificar la relación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 5to, 6to y 7mo paralelos “A” año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”, durante los meses de marzo y abril de 2026.

1.2.2. Objetivos específicos

-Examinar la base teórica relacionada con las estrategias lúdicas y comprensión lectora en los estudiantes.

Este objetivo se cumple revisando estudios importantes en repositorios científicos, tesis, revistas académicas y libros sobre estrategias lúdicas y el desarrollo de la comprensión lectora en educación.

-Evaluar el grado de comprensión lectora mediante la prueba CLP y la aplicación de estrategias lúdicas con la ficha de observación áulica de aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo paralelos “A” año de educación general básica media de la Unidad Educativa “Sagrada Familia” durante los meses de marzo y abril de 2026.

El objetivo planteado se ejecuta por medio de instrumentos de recolección de datos, los cuales son: una ficha de observación para identificar el uso de estrategias lúdicas en el aula y la prueba CLP para evaluar el nivel de comprensión lectora en estudiantes.

-Determinar la relación entre estrategias lúdicas y comprensión lectora en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año paralelos “A” de educación general básica media de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.

Se realiza mediante el análisis cuantitativo utilizando los datos obtenidos a través de

la prueba CLP y la técnica de observación con su respectiva ficha, con el fin de evaluar el entendimiento lector y el uso de estrategias lúdicas. Por otro lado mediante el software SPSS y aplicando el coeficiente de correlación Tau-b de Kendall se determina la relación entre ambas variables, reflejando el impacto de estrategias en el rendimiento escolar del estudiante.

1.3. Fundamentación teórica

1.3.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas

Estrategias lúdicas

Según Charcape Jackeline (2023), las estrategias lúdicas son un recurso fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, porque al fortalecer su habilidad para percibir el entorno y sus habilidades motrices y creativas, contribuyen a su desarrollo integral. Además, estas estrategias ofrecen recursos importantes que fomentan el pensamiento creativo, posibilitando a los alumnos a expresarse, organizar, analizar y reflexionar sobre sus ideas permitiendo afrontar o solucionar situaciones inciertas, de la misma manera promueven la participación activa, el interés por aprender y la motivación generando un entorno dinámico que potencia el desarrollo cognitivo y social de los alumnos.

Manzano et al. (2022), dentro de estrategias lúdicas se encuentra la estrategia educativa conocida como aprendizaje basado en juegos (ABJ) integra constantemente y deliberadamente la utilización de juegos, sean estos comerciales o creados, con el objetivo de educar y desarrollar habilidades. Estos pueden emplearse completos o solo algunos de sus componentes, aprovechando su capacidad formativa y motivadora. Además, el ABJ ayuda a motivar y a obtener un mejor rendimiento en la escuela. Por otro lado, se apoya en fundamentos pedagógicos de autores como Vygotsky, quien señala que el juego promueve la zona de desarrollo próximo al favorecer la adopción de roles y la regulación emocional, además de Bruner, quien menciona la importancia de las estrategias lúdicas como un espacio seguro para aprender, interactuar y entender normas sociales y culturales.

Llerena et al. (2023) refieren que el método Montessori fomenta a que los niños se desarrollen de manera integral, promoviendo capacidades motoras, sensoriales, cognitivas, psíquicas y emocionales con la utilización de materiales didácticos diseñados para exploración y manipulación en espacios preparados. Dicha metodología tiene como objetivo que el niño desarrolle su conocimiento de manera independiente, reconociendo sus errores y fortaleciendo lo que aprende. De esta manera, mediante el juego y la activación de sentidos, los niños desarrollan su imaginación y creatividad y se desenvuelven de mejor manera en su entorno. Por tanto, la independencia y el aprendizaje que obtienen los niños por medio del método Montessori se convierten en una estrategia efectiva en la educación de los mismos.

Los principios didácticos de las estrategias lúdicas, según varios autores, son directrices técnicas y metodológicas que guían el proceso educativo. La normalización, integralidad, socialización, individualización, creatividad y resolución de problemas son algunos de estos principios. Mientras que el primero fomenta que todos los alumnos participen e igualen a los demás; el segundo considera al estudiante como un ser íntegro; el tercero refuerza las interacciones y la comunicación interpersonal; el cuarto ajusta el aprendizaje a las capacidades y el ritmo de cada estudiante; el quinto promueve la creación de ideas y, por último, el sexto promueve la búsqueda de alternativas y el razonamiento crítico. Estos principios son fundamentales, ya que mejoran las capacidades académicas del estudiante (García et al., 2023).

Tabla 1

Tipos de estrategias lúdicas y su concepto

TIPO DE ESTRATEGIA	CONCEPTO
Preinstruccionales	Prepara al alumno para saber qué y cómo aprender, estimulando el conocimiento previo y posibilitando que la enseñanza se planifique de acuerdo a las necesidades.
Construccionales	Ayudan a organizar, entender y vincular conceptos en el transcurso del aprendizaje, manteniendo la motivación.
Postinstruccionales	Se utilizan tras el aprendizaje para valorar los logros, lo que posibilita un entendimiento exhaustivo y crítico del material.
De memoria	Promueve la creación, repetición y conexión de contenidos con palabras clave, imágenes o experiencias.
Cognitivas	Permiten el procesamiento, análisis y organización de información, reconociendo conceptos fundamentales y usándolos en diversas situaciones.
Meta cognitivas	Promueve la solución de problemas y comprensión, contribuyendo a la planificación y evaluación del propio aprendizaje.

Nota: Datos tomados de la investigación: estrategias lúdicas como herramienta de apoyo en la solución de problemas en los estudiantes de las licenciaturas de la universidad popular del Cesar (2023).

Integración del juego en la enseñanza

Según Otero et al. (2023) las tendencias recientes del proceso de enseñanza-aprendizaje promueven que los estudiantes participen de manera activa y reflexiva en su formación, lo cual ayuda a convertir el aula en un entorno dinámico y cooperativo, mejorando notablemente el proceso educativo. En esta perspectiva, el currículo por competencias se ha consolidado como una directriz aceptada en el contexto escolar, ya que satisface las necesidades educativas. Además, la función de los docentes dentro de la enseñanza es combinar los tipos de aprendizaje con el fin de facilitar la comprensión de nuevos contenidos, especialmente en asignaturas complejas como matemática.

Las actividades lúdicas se caracterizan por su potencial para comprender a los estudiantes de manera activa y participativa, así como la gamificación no solo introduce elementos de diversión en el salón de clases, sino que además promueve un ambiente que potencia el desarrollo de competencias emocionales, sociales y cognitivas. Además la educación al comenzar en la infancia cumple con el objetivo de educar a través del desarrollo de competencias que fomenten un aprendizaje significativo. Por tanto, las estrategias lúdicas han ganado importancia por su habilidad para transformar el aprendizaje del aula en una experiencia más interactiva, estimulante y eficaz (Reinoso et al., 2024).

Escobar et al. (2025), mencionan que el uso de estrategias lúdicas permite que el juego sea un motor de curiosidad y motivación en el estudiante. Además, la gamificación desde esta perspectiva, posibilita la incorporación de elementos de juego en el proceso de aprendizaje, promoviendo la autonomía de los alumnos. Por otro lado, el docente cumple con un rol importante de mediador de experiencias, logrando un balance equilibrado entre la rigurosidad académica y el juego para tratar la diversidad e incentivar un ambiente donde todos puedan participar equitativamente.

Montañez Mesas (2022), la gamificación es un término utilizado en la actualidad para referirse a la práctica pedagógica antigua de enseñar mediante el juego, uniendo el aprendizaje con la diversión. El uso del juego en los procesos de enseñanza y en la

instrucción de lenguas extranjeras ha sido persistente en las etapas iniciales de la educación, donde se abordan contenidos elementales. En este contexto, el juego no solo ayuda al entendimiento de los aprendizajes, sino que también destaca la importancia de la comunicación, dado que las actividades de carácter lúdico suelen requerir interacción entre alumnos, se promueve el aprendizaje colaborativo.

Gamificación

Flores y Fernández (2022) mencionan que la gamificación se deriva de la palabra inglesa “game”, cuyo significado es “juego”, y aplica metodologías de enseñanza-aprendizaje basadas en el juego. En un principio se pensó que era un concepto complicado y difícil de definir, sin embargo a medida que pasaron los años, este enfoque fue escalando en el sistema educativo, dado así que desde el 2014 se empleó velozmente en algunas asignaturas, logrando así llamar la atención de los docentes, y de esta manera cada uno pudiera ser capaz de replicar dicha metodología, por ejemplo una asignatura que optó por seguir usando hasta la actualidad gamificación en su totalidad es Educación Física. Además, existe una clasificación dentro de la gamificación que se basa en tres niveles: componentes, mecánicas y dinámicas.

Navarro et al. (2021) reafirman que la gamificación es una estrategia educativa eficaz para motivar y promover el aprendizaje mediante la incorporación de elementos de juego en un contexto educativo que aumente el interés, participación y compromiso de los estudiantes. Sin embargo, su uso no debe limitarse a la aplicación de recompensas como puntos o insignias, ya que, de esta manera, es conocida como “gamificación de capa fina”; la misma suele tener menos impacto al centrarse en la motivación extrínseca y estar diseñada para períodos cortos. Para que el juego alcance su máximo potencial educativo, es importante integrar elementos más complejos y significativos, como, por ejemplo, misiones y desafíos; de esta manera, se promueve el desarrollo de la motivación intrínseca en el estudiante, alcanzando un aprendizaje más profundo y significativo.

La transición hacia metodologías educativas que incorporan la tecnología como herramienta pedagógica, es necesaria para adaptar a las nuevas generaciones al ambiente digital. Es así como la gamificación destaca por llevar dinámicas del juego

al aula, así como sistemas de recompensa, niveles y colaboración. Aunque el modelo educativo tradicional utiliza mecanismos parecidos, como calificaciones o retroalimentación, siempre existen factores que impiden la inmediatez y frecuencia para mantener la motivación en el alumno. Por lo tanto la gamificación como herramienta establece una opción efectiva para brindar estímulos significativos y continuos, con la condición de que su aplicación se base en un estudio estratégico dentro del sistema educativo permitiendo un mejor aprendizaje (Castillo et al., 2022).

García y Mogollón (2020), mencionan que al ser evidente el progreso de la educación con la sociedad se han añadido técnicas que pese a tener otros objetivos iniciales, han sido efectivas en el ámbito pedagógico. Un ejemplo claro de esto es la gamificación, que se fundamenta en que existen varias maneras de lograr un aprendizaje significativo, siendo una de ellas el juego. La misma incorpora elementos sociales a lo largo del proceso educativo, formando parte del desarrollo de conocimientos, experiencias y desafíos del estudiante. En este punto, al ser una herramienta pedagógica de suma importancia dentro del ámbito lector, se vuelve relevante al aportar procesos de reflexión, análisis y creatividad, creando una conexión entre el contenido, el contexto y el pensamiento crítico.

La gamificación tiene varios rasgos que la vuelven una herramienta efectiva para respaldar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, fomenta diversos tipos de participación, incluyendo la de estudiantes competitivos, exploradores o sociables. Los tipos de gamificación son: superficial, cuando se emplean actividades específicas y de corta duración, o estructural, que incorpora una planificación completa de una materia, por lo tanto, su aplicación se basa en las necesidades educativas, el tema y sobretodo la creatividad del docente. Permitiendo así que el estudiante desarrolle su aprendizaje de forma gradual mediante experiencias lúdicas y relevantes (Franco Segovia, 2023).

Tabla 2
Elementos de la Gamificación

	Elementos de la Gamificación
Actividad	Diseñada para alcanzar metas y logros del estudiante.
Contexto	Entorno que define dinámicas y técnicas que se puedan aplicar.
Competencias y Habilidades	Basándose en actividades del alumnado realizadas o aprendidas anteriormente.
Gestión y Supervisión	Desempeño del docente en la aplicación de actividades lúdicas.

Nota: Datos tomados de la investigación: Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (2023).

Pedagogía Montessori

Jaramillo et al. (2025) sostienen que el método Montessori constituye una propuesta pedagógica centrada en el niño, basada en la exploración, la autonomía y el aprendizaje mediante experiencias prácticas. Esta metodología promueve que los estudiantes construyan conocimientos a través de la interacción directa con su entorno, utilizando materiales concretos y actividades significativas. Dentro de este enfoque, el juego ocupa un papel esencial, ya que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales mediante experiencias activas que despiertan el interés y la curiosidad. Asimismo, el docente actúa como guía del proceso educativo, preparando ambientes adecuados que permitan la libre exploración y el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Rodriguez & Romero (2023) afirman que el método Montessori se fundamenta en la capacidad natural que poseen los niños para aprender a través de la experiencia y la manipulación de materiales. Este enfoque considera que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en actividades lúdicas que estimulan la observación, la experimentación y el descubrimiento. Por esta razón, el juego no se limita a una función recreativa, sino que se convierte en una estrategia pedagógica que favorece la construcción de conocimientos, el desarrollo de la creatividad y la adquisición de habilidades para la resolución de problemas, permitiendo que el

aprendizaje sea más significativo y duradero.

Velastegui Tayo (2022) señala que la metodología Montessori promueve un aprendizaje activo en el que los estudiantes interactúan constantemente con materiales concretos y situaciones reales. Esta interacción favorece la comprensión de conceptos, ya que permite relacionar las experiencias previas con nuevos conocimientos. Asimismo, las actividades lúdicas facilitan el desarrollo de competencias fundamentales como la observación, la coordinación motriz, la comunicación y el pensamiento crítico. De esta manera, el juego se convierte en una estrategia pedagógica que impulsa aprendizajes duraderos y significativos desde los primeros años de escolaridad.

Albuja y Pacheco (2025) señalan que el aprendizaje a través del juego dentro del método Montessori fomenta el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad. Los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones, organizar sus actividades y asumir un papel activo en su proceso educativo. La aplicación de actividades lúdicas basadas en principios Montessori contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, permitiendo que los estudiantes desarrollen mayor confianza en sí mismos y una actitud positiva hacia el aprendizaje. Además, este enfoque favorece la cooperación, la creatividad y la capacidad para enfrentar nuevos desafíos de manera independiente.

Guerrero et al. (2023) manifiestan que el juego constituye una estrategia de aprendizaje fundamental dentro del proceso educativo, debido a que favorece la participación activa, la motivación y el desarrollo integral de los estudiantes. A través de las actividades lúdicas, los niños pueden construir conocimientos de manera significativa mediante la exploración, la interacción y la experimentación con su entorno. Asimismo, la aplicación de metodologías activas inspiradas en principios Montessori fortalece habilidades cognitivas, sociales y emocionales, promoviendo la autonomía, la creatividad y el interés por aprender. En consecuencia, el aprendizaje basado en el juego continúa siendo una de las estrategias pedagógicas más relevantes dentro de la educación contemporánea, especialmente en las primeras etapas de formación escolar.

1.3.2. Variable dependiente: Comprensión lectora

Comprensión lectora

Cieza Altamirano (2023), la comprensión lectora es un proceso de construcción de significado que se lleva a cabo en tres niveles importantes: nivel literal, inferencial crítico. El nivel literal se enfoca en reconocer y entender lo que el texto expresa de manera explícita hechos, personajes, secuencia de eventos, la comprensión a nivel inferencial supone pasar de lo que está escrito, posibilitando que el lector interprete, infiera ideas implícitas, relacione conceptos y enriquezca el contenido con base a sus conocimientos previos y en última instancia, el nivel crítico, implica juzgar, reflexionar y evaluar el texto, distinguir entre opiniones, hechos y formar puntos de vista propios.

Asuero Flores (2022) menciona que entender lo que se lee no solo implica entender un texto, sino también apropiarse de él para reflexionar, interactuar con su contenido y vincularlo con lo que uno ya conoce o ha experimentado; permitiendo desarrollar una mentalidad crítica y propositiva. Dicho proceso trasciende una lectura superficial, pues el lector decodifica los conceptos que desea transmitir el autor. Además se puede aumentar la comprensión utilizando métodos como la síntesis de información, apuntes, entre otros. Por ende leer con entendimiento supone una participación activa, formulación de conclusiones personales y el fomentar una actitud reflexiva hacia la lectura.

Las estrategias de comprensión lectora son elecciones deliberadas que hace el lector para conseguir una lectura activa, autónoma y efectiva, en función del objetivo y la clase de texto. Estos procesos son de carácter cognitivo, metacognitivo, emocional, motivacional y contextual. Se estructura en tres fases: la primera, previo a la lectura, cuando se activa el conocimiento previo y se anticipa lo que va a leerse; durante la lectura, cuando se logra entender cómo está compuesto el texto y se supervisa la comprensión; finalmente, tras la lectura, cuando se evalúa lo que se ha entendido y se rectifican errores o se transfiere el conocimiento. A esto es importante añadir capacidades como la búsqueda de información adicional, logrando formar lectores críticos y analíticos (Vásquez Sierra, 2022).

Según Granda et al. (2023), la relevancia de la comprensión lectora radica en su habilidad para transformar una simple decodificación en un proceso cognitivo sofisticado. El alumno no solo recibe información, sino que además crea significados mediante la reflexión y el análisis crítico. Además la mezcla de elementos cognitivos y emocionales posibilita que el estudiante entienda, aplique y transmita correctamente lo que ha aprendido, así logra desenvolverse de manera efectiva en la sociedad.

Comprensión del lenguaje escrito

Oronoz y Cuadra (2023), el lenguaje escrito es una herramienta que permite la exposición de ideas y el acceso al conocimiento de la realidad dependen en gran medida del mismo. Dado que en el transcurso de la historia ha posibilitado el fortalecimiento de competencias cívicas y la conservación del patrimonio lingüístico, su dominio es fundamental para el progreso académico y la participación activa en la sociedad. Asimismo, permite que la información sea transmitida de forma constante y transparente, lo cual favorece la interacción entre personas en diferentes períodos y situaciones, cumpliendo varias funciones, como ayudar a adquirir conocimientos, registrar sucesos históricos, transmitir información y apoyar el proceso educativo.

La adquisición de la morfología conlleva entender y formar palabras complejas, mientras que la conciencia morfológica se va desarrollando gradualmente como una capacidad para pensar y manipular la estructura de las palabras. La conciencia fonológica es la primera en aparecer en las etapas iniciales, ya que posibilita la identificación y el manejo de rimas, sílabas y sonidos del lenguaje; este proceso tiene un vínculo estrecho con la misma. La conciencia fonológica ayuda a los niños en sus primeros pasos de aprendizaje lector, pero su incidencia se reduce con el paso del tiempo. Esto hace que la conciencia morfológica cobre mayor importancia, especialmente en niveles más altos de comprensión lectora y en lenguas con estructuras más complicadas (Rueda Sánchez, 2023).

Tosti et al. (2024), definen que el lenguaje es una herramienta esencial que posibilita la comunicación, la construcción de significados y las relaciones con la realidad, ya que el entender un texto no es únicamente leer palabras, sino también interpretar su

significado en términos generales y vincularlo con los conocimientos previos del lector. Además, el lenguaje es un conjunto de símbolos que se adquiere, en su mayoría, en la niñez, es el período en el que las capacidades de comunicación e interpretación se desarrollan con más velocidad. Por otra parte la escritura dentro de este proceso permite plasmar ideas, desde el entendimiento de reglas y estructura.

Procesos cognitivos de la lectura

Maestre y González (2023), refieren que la lectura es una actividad que une lo emocional con la satisfacción intelectual, lo que posibilita que el individuo entienda el mundo, solucione problemas y desarrolle capacidades desde tempranas edades. Por esta razón, la educación de hoy en día demanda prácticas novedosas que promuevan aptitudes como analizar, gestionar y convertir información en conocimiento, más allá de la transmisión de contenidos. Dentro de este proceso, el docente cumple un rol importante al crear estrategias que fomenten el desarrollo cognitivo y un aprendizaje significativo entre los alumnos, especialmente frente a dificultades en escritura y lectura.

Falcón (2025), menciona que la investigación de procesos cognitivos relacionados con la lectura indica que leer es una actividad compleja que combina elementos lingüísticos, perceptivos y cognitivos que funcionan juntos. Algunos ejemplos de dichos elementos son la memoria de trabajo, la atención selectiva, la inferencia y predicción, las cuales facilitan la construcción del significado del texto. La psicolingüística describe el modo en que el cerebro procesa el lenguaje escrito y convierte los signos de entendimiento, enfatizando que estos procesos son esenciales para optimizar las capacidades de lectura, además de ser una herramienta fundamental para la comunicación y el conocimiento.

La lectura es un proceso cognitivo complejo que va más allá de decodificar, ya que implica entender e interpretar. Este proceso es esencial para el desarrollo de capacidades como la atención, memoria y el pensamiento crítico. Desde un punto de vista psicopedagógico, este acto propicia que la persona asimile y se acomode a nuevos conocimientos, al tiempo que mejora su capacidad para empatizar y competir socialmente. Sin embargo los niveles bajos de competencia lectora afectan al

desempeño académico, dando como resultado una afectación directa así como un impacto negativo en la adquisición de conocimientos (Sarmiento et al., 2024).

La teoría de los recursos cognitivos generales describe que leer supone la interacción coordinada de procesos cognitivos básicos y superiores. La decodificación y la comprensión se basan en el uso eficiente de recursos limitados como la memoria operativa y la atención. Los procesos básicos, abarcan la memoria, el procesamiento fonológico y los aspectos visos espaciales. Se ocupan de identificar grafemas, transformarlos en fonemas y almacenar la información necesaria para el análisis. Por otro lado, los procesos superiores, que son meta cognitivos y ejecutivos, emplean esa información para interpretar el texto, generar significado y reflexionar sobre el mismo (Lorenzo, 2001).

Niveles de comprensión lectora

Según Cieza Altamirano (2023), la comprensión lectora es un proceso complejo mediante el cual el lector construye significados a partir de la interacción entre el texto, sus conocimientos previos y el contexto en el que se desarrolla la lectura. Este proceso no se limita a la identificación de palabras o frases, sino que implica diferentes niveles de profundidad que permiten interpretar, analizar y valorar la información contenida en un texto. En este sentido, la comprensión lectora se organiza en tres niveles fundamentales: literal, inferencial y crítico, los cuales posibilitan evaluar la capacidad del lector para comprender información explícita, interpretar mensajes implícitos y emitir juicios fundamentados sobre el contenido leído. El dominio progresivo de estos niveles favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, fortalece el pensamiento crítico y contribuye significativamente al aprendizaje dentro del contexto educativo.

-Nivel literal

Según Zapata y Carrión (2021), el nivel literal constituye el primer nivel de comprensión lectora y se caracteriza por la identificación de información explícita presente en el texto. En esta etapa, el lector reconoce hechos, personajes, lugares, secuencias de acontecimientos y datos que aparecen de manera directa, sin necesidad de realizar interpretaciones adicionales. Asimismo, este nivel implica habilidades

relacionadas con la atención, observación y memoria, las cuales permiten localizar información específica y comprender el mensaje básico del texto. Aunque suele considerarse el nivel más elemental de comprensión, representa la base fundamental para el desarrollo de procesos lectores más complejos, debido a que una adecuada comprensión de la información explícita facilita posteriormente la realización de inferencias, análisis y valoraciones críticas del contenido.

-Nivel Inferencial

Veloza et al. (2022) señalan que el nivel inferencial implica la capacidad de comprender información que no se encuentra expresada de manera explícita en el texto. En este nivel, el lector establece relaciones entre ideas, interpreta significados implícitos, formula hipótesis y deduce información a partir de pistas textuales y conocimientos previos. Además, requiere una participación activa durante la lectura, ya que el estudiante debe integrar la información nueva con experiencias y saberes adquiridos anteriormente para construir significados más profundos. El desarrollo de la comprensión inferencial favorece habilidades cognitivas superiores como el razonamiento, la interpretación y el análisis, permitiendo una comprensión más completa del contenido y contribuyendo significativamente al desempeño académico.

-Nivel Crítico

Granda et al. (2023), manifiestan que el nivel crítico representa el grado más avanzado de comprensión lectora, ya que permite al lector analizar, evaluar y emitir juicios fundamentados sobre la información presentada en un texto. En esta etapa, el estudiante no solo comprende e interpreta el contenido, sino que también contrasta las ideas del autor con sus conocimientos previos, experiencias y contexto sociocultural. Del mismo modo, este nivel posibilita distinguir hechos de opiniones, identificar la intención comunicativa del autor y valorar la veracidad y relevancia de los argumentos expuestos. La comprensión crítica promueve el desarrollo del pensamiento reflexivo y autónomo, favoreciendo la formación de lectores capaces de argumentar, tomar decisiones fundamentadas y participar activamente en la construcción de conocimientos dentro y fuera del ámbito educativo.

Armijos et al. (2023), sostienen que los niveles de comprensión lectora constituyen una herramienta fundamental para evaluar el grado de entendimiento que alcanzan los estudiantes durante el proceso lector. El desarrollo progresivo de los niveles literal, inferencial y crítico favorece no solo la adquisición de información, sino también la capacidad para interpretarla, analizarla y aplicarla en diversos contextos académicos y cotidianos. Asimismo, estos niveles contribuyen al fortalecimiento de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la argumentación y la construcción autónoma del conocimiento. Por esta razón, el trabajo sistemático de los distintos niveles de comprensión lectora resulta indispensable para promover aprendizajes significativos y formar estudiantes capaces de desenvolverse eficazmente en una sociedad caracterizada por el constante acceso a la información.

En síntesis, las investigaciones revisadas coinciden en señalar que las estrategias lúdicas constituyen herramientas pedagógicas eficaces para favorecer el aprendizaje, incrementar la motivación estudiantil y fortalecer diversas habilidades cognitivas y académicas. Asimismo, los estudios relacionados con la comprensión lectora evidencian la importancia de promover procesos de interpretación, análisis y pensamiento crítico desde edades tempranas para mejorar el desempeño académico de los estudiantes. No obstante, se observa que gran parte de las investigaciones se han centrado en contextos educativos específicos o en variables analizadas de manera independiente, siendo limitados los estudios que examinan directamente la relación entre estrategias lúdicas y comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica Media del contexto ecuatoriano. Esta situación evidencia la necesidad de desarrollar investigaciones que permitan profundizar en dicha relación, justificando la realización del presente estudio.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Para llevar a cabo la investigación “Estrategias lúdicas y comprensión lectora”, se utilizan no solo los recursos materiales e institucionales, sino también el rigor propio de los métodos científicos. Este procedimiento posibilita presentar los siguientes aspectos:

Tabla 3
Tabla de recursos

	CANTIDAD	VALOR
RECURSOS INSTITUCIONALES		
Biblioteca general de la Universidad Técnica de Ambato	1	\$00,00
Acceso a las aulas de la Unidad Educativa “Sagrada Familia” para la aplicación de instrumentos	3	\$00,00
RECURSOS HUMANOS		
Investigadora principal: Gabriela Muñoz	-	\$00,00
Tutora del Proyecto de Investigación: Mg. Corina Núñez Hernández.	-	\$00,00
Docente de la asignatura Desarrollo de Proyectos	1	\$00,00
Estudiantes de 5to, 6to y 7mo EGB paralelos “A”	69	\$00,00
RECURSOS MATERIALES		
Ficha de observación	1	\$00,00
Test CLP	1	\$00,00
Internet	-	\$30,00
Equipos tecnológicos (Computadora)	1	\$00,00
Copias e impresiones (Test, Ficha de observación, Anexos)	522	\$18,20
Material de papelería (Resma de papel, esferos)	2	\$00,00
RECURSOS FINANCIEROS		
Movilización (Transporte)	-	\$50,00
Otros gastos	-	\$15,00
PRESUPUESTO TOTAL		\$113,20

Nota: Elaborado por Gabriela Muñoz (2026)

2.2. Metodología

La metodología se refiere a un grupo de herramientas, técnicas y procedimientos que son útiles para recolectar, analizar e interpretar datos que son requeridos para corroborar una hipótesis o responder a una pregunta de investigación. El enfoque (cuantitativo, cualitativo o mixto), el diseño metodológico, la población y la muestra, así como los métodos de recolección de datos, también se describen en la metodología.

2.2.1. Enfoque de investigación

Enfoque Cuantitativo

El presente estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, el cual se enfoca en la medición objetiva de las variables “estrategias lúdicas” y “comprensión lectora”. Esta investigación tiene como objetivo verificar hipótesis y determinar relaciones exactas entre dichas variables mediante la recopilación de datos numéricos a través de herramientas como la ficha de observación y la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) y el análisis posterior por medio del estadígrafo SPSS, permitiendo establecer con precisión las variables, asegurando así la fiabilidad y validez de los resultados.

En concordancia con lo mencionado por Hernández et al. (2014), el proceso se lleva a cabo de manera ordenada y secuencial, que va desde la delimitación del problema y el análisis teórico hasta la determinación del diseño metodológico. Así, se utilizan herramientas específicas para evaluar las variables, permitiendo que las conclusiones finales respondan de manera rigurosa a las preguntas de investigación formuladas.

2.2.2. Nivel de la investigación

Nivel Exploratorio

El nivel exploratorio dentro de la investigación facilita un primer acercamiento al problema del mismo, mediante el análisis de las estrategias lúdicas y su influencia en la comprensión lectora en el contexto educativo seleccionado, los cuales son los estudiantes de 5to, 6to y 7mo “A”, para de esta manera obtener datos relevantes y consistentes que permiten continuar con la investigación.

Nivel Descriptivo

El estudio se sitúa en un nivel descriptivo, porque tiene como objetivo describir y caracterizar las estrategias lúdicas implementadas en el salón de clases, así como también los niveles de comprensión lectora de los estudiantes y su desempeño. Este nivel posibilita la descripción de las propiedades y características de las variables mencionadas anteriormente, es decir, cómo se manifiestan en el entorno educativo.

En base a lo mencionado por Sánchez y Reyes (2015), el propósito de este nivel es representar la realidad estudiada de forma sistemática y exacta, utilizando para ello la recopilación y el análisis de datos con el fin de mostrar actitudes y tendencias en el interior de la población.

Nivel Correlacional

La investigación se apoya en un nivel correlacional, porque se establece la conexión entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora en un contexto educativo real, examinando si la implementación de actividades lúdicas se asocia a la mejora de los niveles lectores del estudiante. Dicho nivel de investigación posibilita el análisis de la relación entre ambas variables sin una manipulación directa.

2.2.3. Diseño de la investigación

Diseño transversal

La presente investigación utiliza un diseño transversal no experimental, puesto que la obtención de datos tiene lugar en un solo momento, sin emplear técnicas de seguimiento constante o intervención extendida sobre las variables analizadas. Este diseño es apropiado para examinar la correlación entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora en los alumnos de 5to, 6to y 7mo año EGB paralelo “A”, en los meses de marzo y abril de 2026. Esto posibilita recopilar información directa, exacta y contextualizada acerca del comportamiento de ambas variables. De esta manera posibilita examinar la conexión entre las variables y ayudar a comprobar la hipótesis propuesta.

2.2.4. Modalidad de la investigación

Modalidad bibliográfica-documental

La investigación también tiene una modalidad bibliográfica, pues se basa en el estudio y revisión de diferentes fuentes documentales, incluyendo libros, artículos científicos y publicaciones académicas que están relacionadas con las estrategias lúdicas y la comprensión lectora, de los respectivos cursos de educación básica media. Esta modalidad favorece la recopilación de datos pertinentes y actualizados, lo que apoya tanto a la construcción del marco teórico como el apoyo conceptual de la investigación.

Siguiendo el planteamiento de Garcés (2000), quien menciona que implica reunir y examinar información obtenida de fuentes previamente escritas, lo cual ayuda a entender el problema que se investiga y brinda fundamentos teóricos que guían la evolución del proceso científico.

Modalidad de Campo

La investigación actual utiliza la modalidad de campo porque los datos se recopilaban directamente en la institución educativa “Sagrada Familia”, lo que ha permitido adquirir información sobre el contexto real en el que tienen lugar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto permitió observar la implementación de estrategias lúdicas y el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. La implementación de herramientas como la ficha de observación y la prueba de comprensión lectora (CLP) en el contexto escolar justifica el trabajo de campo, ya que posibilitó la evaluación de las variables sin modificar las circunstancias del aula. De esta manera la interacción directa con los participantes ayudó a cumplir con criterios éticos y adquirir información importante para el análisis de resultados.

2.3. Descripción del modelo de investigación

2.3.1. Población

La investigación se centró en los alumnos de quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica Media, del paralelo “A” de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”, situada en el cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Se definió la población en base

a la importancia que tiene el desarrollo lector en esta etapa escolar, así como el tipo de aprendizaje y estrategias implementadas para el mismo.

Tabla 4

Descripción de la población total de estudiantes de Quinto, Sexto y Séptimo EGB “A” de la U.E. “Sagrada Familia”

Cursos	Nº de estudiantes	Porcentajes
Quinto EGB “A”	22	31.88%
Sexto EGB “A”	19	27.54%
Séptimo EGB “A”	28	40.58%
Total	69	100%

Nota: Información facilitada por coordinación de Básica Media U.E “Sagrada Familia”

2.3.2. Selección de la muestra

La muestra cuenta con un total de 45 estudiantes que pertenecen al quinto, sexto y séptimo “A” de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.

Tabla 5

Muestra de estudio

Cursos	Nº de estudiantes	Porcentajes
Quinto EGB “A”	17	37.78%
Sexto EGB “A”	11	24.44%
Séptimo EGB “A”	17	37.78%
Total	45	100%

Nota: Elaborado por Gabriela Muñoz

La muestra se obtuvo al utilizar filtros conocidos como criterios de inclusión y exclusión, los mismos que buscan asegurar que la participación de cada estudiante sea apropiada, segura y legal. Los criterios establecidos para determinar la participación del estudiante en la investigación se describen a continuación.

2.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

Tabla 6

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de Inclusión	Criterios de Exclusión
Estudiantes inscritos en 5to, 6to y 7mo paralelos “A” año EGB de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.	Estudiantes que no se encuentran legalmente inscritos en 5to, 6to y 7mo paralelos “A” año EGB de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.
Estudiantes que asisten a clases de manera habitual.	Estudiantes que no estaban presentes en el momento de la aplicación de los instrumentos.
Estudiantes que colaboraron de manera voluntaria en el estudio.	Estudiantes que no tenían el consentimiento informado firmado por sus representantes legales.
Estudiantes cuyos padres o tutores legales han firmado el consentimiento informado.	

Nota: Elaborado por Muñoz Gabriela.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

2.4.1. Técnicas de evaluación

Son los métodos o procesos que posibilitan la sistematización de los datos obtenidos a lo largo de una investigación. Su objetivo es proporcionar coherencia y orden a la investigación, garantizando que la recopilación de datos sea relevante para las metas establecidas. Estas técnicas son: la observación, encuestas y entrevistas (Hernández et al., 2014).

La técnica de evaluación que se utiliza en la presente investigación para la recolección de datos es la observación, acompañado de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva CLP.

2.4.2. Instrumentos de evaluación

Son instrumentos concretos y palpables que emplea el evaluador para sistematizar sus valoraciones acerca de los diversos aspectos. Algunos ejemplos incluyen: lista de cotejo, escalas de valoración, rúbricas, fichas, computadoras, matrices de decisión. Además en esta categoría también se encuentran instrumentos mixtos que combinan dos o más tipos (Hamodi et al., 2015).

En la investigación se utilizó una ficha de observación aplicada en el aula de clase en la hora de lengua y literatura.

Con respecto a la validez de los instrumentos, la ficha de observación fue sometida a un proceso de validación mediante juicio de expertos, quienes evaluaron la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de cada uno de los ítems en función de los objetivos de la investigación y de las variables de estudio. Las observaciones emitidas permitieron realizar ajustes para garantizar la calidad técnica del instrumento.

Prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP)

Tabla 7

Ficha técnica de la prueba CLP

FICHA TÉCNICA DE LA PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA DE COMPLEJIDAD PROGRESIVA (CLP)	
Autor	Felipe Alliende, Mabel Condemarín y Neva Milicic.
Año	1982
Aplicación	Individual y colectiva. Niños que cursen de educación básica, posibilidad de extender a educación medios (últimos niveles) la prueba está organizada en torno a niveles, más que a cursos de educación básica.
Estructura	Dividida en 8 niveles de lectura, cada uno tiene un cuadernillo. Existen dos formas A y B, con un total de 16 cuadernillos. Cada nivel consta de 4 a 6 subtest.
Objetivo	Medir la comprensión lectora principalmente en las etapas correspondientes de educación general básica.
Tiempo	45 minutos
Validez	La prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) muestra criterios de validez apropiados, los cuales se basan en su construcción teórica y empírica rigurosa. El manual del instrumento señala que tiene una fuerte validez de contenido, porque sus ítems fueron elaborados con base en modelos lingüísticos y psicopedagógicos del proceso lector, incluyendo todos los niveles de comprensión: literal, inferencial y crítica. De igual manera, tiene validez de constructo porque su estructura en niveles de complejidad creciente posibilita una evaluación coherente del desarrollo evolutivo de la comprensión lectora en función de la edad y el grado escolar de los alumnos, garantizando que exista concordancia entre el constructo teórico y su medición empírica.
Confiabilidad	La prueba CLP muestra niveles apropiados de precisión y consistencia en la medición, con respecto a la confiabilidad. El manual indica que el instrumento ha sido estandarizado en diversas poblaciones escolares, lo cual ha posibilitado una observación apropiada garantizando mediciones fiables de coeficientes entre 0,900 y 0,971, lo que asegura que los resultados sean reproducibles en otros contextos similares.

Nota: Datos obtenidos del manual de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP)

Ficha de observación de clase: aplicación de estrategias lúdicas

Tabla 8

Matriz de operacionalización de variables (variable dependiente)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
VARIABLE INDEPENDIENTE: Estrategias lúdicas				
Conceptualización	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnica e instrumentos
Las estrategias lúdicas son un enfoque de mediación pedagógica integral que se organiza en torno a tres ejes esenciales: la gestión y aplicación de la estrategia (rol del docente), que se enfoca en la planificación deliberada de recursos y actividades; la respuesta del estudiante, que se distingue por su involucramiento activo, creatividad y compromiso con el aprendizaje significativo; y la creación de un ambiente positivo en el aula. Esta sinergia crea un clima de aula de interacción dinámica y confianza, lo que posibilita la transformación del ámbito educativo. Esta transformación potencia las habilidades sociales y las capacidades cognitivas del alumnado a través de una perspectiva organizada, flexible y activa.	Gestión y aplicación de la estrategia (rol del docente)	Explicación de reglas	¿Explica de forma clara y precisa las reglas del juego?	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación
		Implementación de material lúdico	¿Prepara y utiliza material lúdico creativo, funcional y seguro?	
		Dominio de la actividad	¿Demuestra dominio en la conducción y la mediación de la dinámica?	
		Orden del espacio	¿Organiza el espacio físico de manera eficiente para el desarrollo lúdico?	
		Motivación	¿Mantiene el entusiasmo y el interés del grupo durante toda la actividad?	
		Síntesis o reflexión final	¿Logra realizar una síntesis o reflexión pedagógica al finalizar el juego?	
		Participación	¿Los estudiantes participan con interés y motivación intrínseca?	
	Respuesta del estudiante	Cumplimiento de reglas	¿Siguen las instrucciones y respetan las reglas establecidas?	
		Interacción	¿Interactúan de forma positiva y colaborativa con sus compañeros?	
		Creatividad	¿Muestran iniciativa y creatividad durante la resolución de retos lúdicos?	
		Respeto	¿Respetan los turnos y mantienen una competencia sana?	
	Clima de aula	Ambiente	¿Logran cumplir con el desafío o meta propuesta por la estrategia?	
			¿Se trabaja en un clima de respeto, alegría y confianza?	
		Manejo del grupo	¿El docente maneja y mantiene el orden sin interrumpir el flujo del juego?	
		Tiempo	¿El tiempo asignado a cada fase de la estrategia es el adecuado?	

Nota: Elaborado por Muñoz Gabriela

2.4.3. Plan de recolección de información

Tabla 9

Preguntas básicas y recolección para la información

Preguntas básicas	Recolección
¿Para qué?	Para determinar la relación existente entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora.
¿De qué personas u objetos?	De los estudiantes de 5to, 6to y 7mo Educación General Básica paralelos “A” de la institución educativa “Sagrada Familia”.
¿Aspectos a tratar?	Estrategias lúdicas. Comprensión lectora.
¿Quién?	Investigadora: Gabriela Melissa Muñoz Martínez.
¿Para quiénes?	Estudiantes.
¿Dónde?	Institución educativa “Sagrada Familia”.
¿Cuándo?	Marzo-Abril 2026
¿Cuántas veces?	Una vez.
¿Técnicas de recolección a utilizar?	Observación. Prueba.
¿Con qué?	• Ficha de observación de estrategias lúdicas. • Prueba de Comprensión Lectora de Complejidad Progresiva (CLP).

Nota: Elaborado por Muñoz Gabriela.

2.4.4. Procesamiento y análisis de información

Para el levantamiento de la información se realizó un proceso sistemático y organizado de forma presencial en la Unidad Educativa “Sagrada Familia”. Primero, se administraron los permisos institucionales a través de la presentación de oficios a la autoridad competente para conseguir el permiso y llevar a cabo la investigación, además de aplicar los instrumentos a los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año de Educación General Básica Media. Asimismo, se pidió el consentimiento informado pertinente para asegurar que los principios éticos de la investigación se respeten.

Se llevó a cabo una inducción para los alumnos después de que se otorgó el permiso. En dicha inducción, se comunicaron de manera concreta y clara las instrucciones para la elaboración de los instrumentos, el objetivo del estudio y la duración estimada de la aplicación, esto se realizó en conjunto con el coordinador de básica media, en cada uno de los cursos de 5to, 6to y 7mo “A”. El test de comprensión lectora (CLP) se utilizó para la recopilación de datos, lo que posibilitó la evaluación de los niveles de comprensión lectora. Además se implementó una ficha de observación destinada a los profesores de lengua y literatura, con el propósito de determinar cómo se emplean las estrategias lúdicas en el aula de clase.

Luego de recolectar la información, se tabuló e interpretó los datos obtenidos mediante el software SPSS. Para ello se utilizó el coeficiente correlacional Tau-b de Kendall, de esta manera se logra verificar la hipótesis, lo que facilitó establecer una relación entre ambas variables en los estudiantes.

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el coeficiente de correlación Tau-b de Kendall, debido a que las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora fueron analizadas mediante categorías ordinales. Este estadístico no paramétrico resulta adecuado para determinar la fuerza y dirección de la relación entre variables cuando los datos no cumplen necesariamente con los supuestos de normalidad y cuando pueden existir empates entre las observaciones. Asimismo, el coeficiente Tau-b de Kendall es recomendado para muestras de tamaño pequeño o moderado, permitiendo obtener resultados confiables sobre el grado de asociación entre las variables estudiadas. La interpretación de los resultados se realizó mediante el software estadístico SPSS, considerando un nivel de significancia de 0,05 para la aceptación o rechazo de las hipótesis planteadas.

2.5. Planteamiento de hipótesis

Se plantean dos hipótesis posibles como resultado del estudio:

Hipótesis nula (H_0): No existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora de los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año EGB paralelos “A” de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.

Hipótesis de investigación (H_1): Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora de los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año EGB paralelos “A” de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

A continuación se presentan los resultados obtenidos en la evaluación de la variable dependiente evaluada a través de la prueba de comprensión lectora y complejidad progresiva (CLP), realizada a 45 estudiantes de los cursos, 5to, 6to y 7mo año EGB paralelos “A” y la ficha de observación áulica del uso de estrategias lúdicas aplicada a docentes de lengua y literatura de cada curso previamente mencionado de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.

Se muestran los resultados por curso, tomando en cuenta los niveles logrados por los estudiantes, luego se incorporan los datos vinculados con la aplicación de la ficha de observación aplicada en las horas de lengua y literatura, con el objetivo de mostrar la implementación de estrategias lúdicas en el aula. Al final, se muestran las gráficas y el análisis de correlación entre las variables de la presente investigación: estrategias lúdicas y comprensión lectora. Se incluyen también sus respectivas interpretaciones en función de los objetivos previamente establecidos.

3.1.1. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en quinto año “A”

Tabla 10

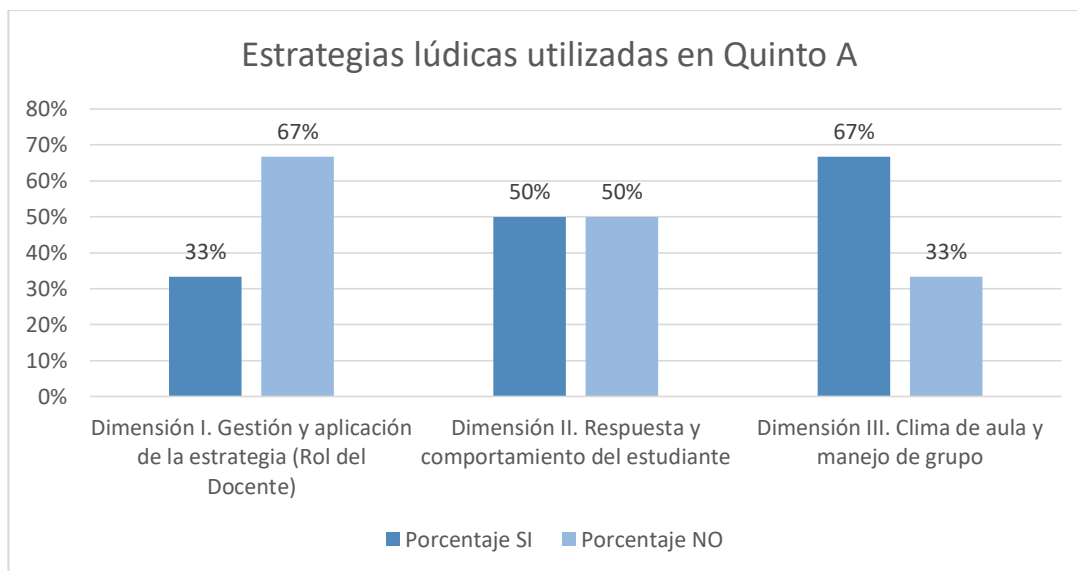
Porcentajes de estrategias lúdicas aplicadas en quinto año en base a la ficha de observación

Curso	Dimensiones	Porcentaje SI	Porcentaje NO
5to A	Dimensión I. Gestión y aplicación de la estrategia (Rol del Docente)	33%	67%
	Dimensión II. Respuesta y comportamiento del estudiante	50%	50%
	Dimensión III. Clima de aula y manejo de grupo	67%	33%

Nota: Datos obtenidos por la aplicación de la ficha de observación

Figura 1

Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en quinto año



Nota: La figura muestra el nivel de impacto que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en 5to año EGB “A”

Análisis

Por medio de los datos recolectados en quinto año “A”, la primera dimensión muestra un 33% de respuestas positivas y un 67% negativas, indicando un grado de cumplimiento bajo. En la segunda dimensión presenta el 50% de respuestas positivas y el 50% negativa, indicando un nivel intermedio. Además en la tercera dimensión, el 67% de respuestas son positivas y el 33% negativa, señalando la existencia de un ambiente áulico positivo.

Interpretación

Los resultados permiten conocer que la falta de claridad al explicar normas, además de un escaso uso de material didáctico y la organización del espacio son factores relacionados con dificultades en la aplicación de estrategias lúdicas, afectando la respuesta de cada estudiante en cuanto a creatividad, interacción y motivación. Sin embargo de acuerdo con la tercera dimensión, se mantiene un ambiente positivo en el aula, demostrando respeto, confianza y una buena gestión del tiempo y orden.

3.1.2. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en sexto año “A”

Tabla 11

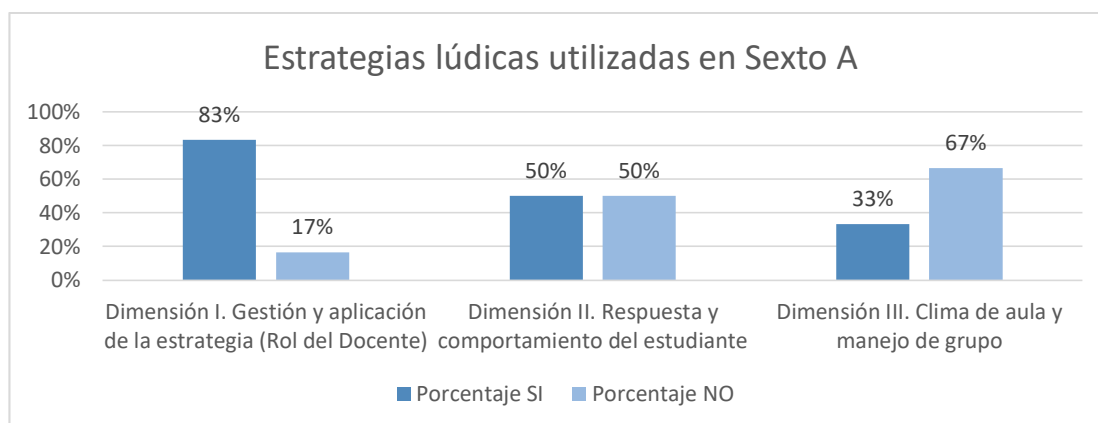
Porcentajes de estrategias lúdicas aplicadas en sexto año en base a la ficha de observación

Curso	Dimensiones	Porcentaje SI	Porcentaje NO
6to A	Dimensión I. Gestión y aplicación de la estrategia (Rol del Docente)	83%	17%
	Dimensión II. Respuesta y comportamiento del estudiante	50%	50%
	Dimensión III. Clima de aula y manejo de grupo	33%	67%

Nota: Datos obtenidos por la aplicación de la ficha de observación

Figura 2

Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en sexto año



Nota: La figura muestra el nivel de impacto que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en 6to año EGB “A”

Análisis

En base a los datos recolectados en sexto año “A”, la primera dimensión muestra un 83% de respuestas positivas y un 17% negativas, indicando un grado de cumplimiento alto. En la segunda dimensión presenta el 50% de respuestas positivas y el 50% negativa, indicando un nivel intermedio. Por último en la tercera dimensión, el 33% de respuestas son positivas y el 67% negativa, señalando que no existe un ambiente áulico mayoritariamente positivo.

Interpretación

De acuerdo con los resultados presentados, se evidencia un buen rendimiento de los docentes al aplicar las estrategias lúdicas de acuerdo con los ítems de la ficha de observación, como: una buena explicación de las reglas, el uso correcto del material didáctico y una conducción de la actividad apropiada hasta el final. No obstante, las dificultades presentadas en el clima áulico pueden estar relacionadas con la poca gestión del tiempo y con problemas de control de grupo, lo que lleva a una participación moderada de los estudiantes.

3.1.3. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en séptimo año “A”

Tabla 12

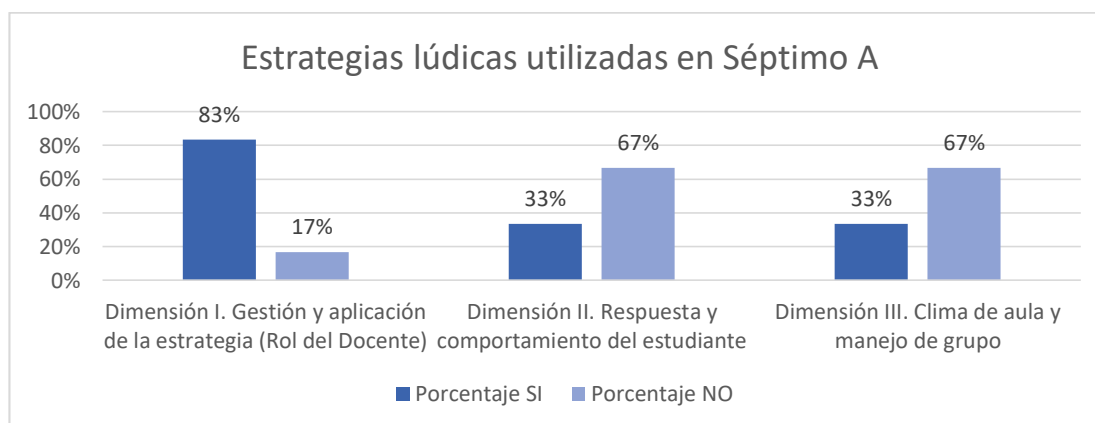
Porcentajes de estrategias lúdicas aplicadas en séptimo año en base a la ficha de observación

Curso	Dimensiones	Porcentaje SI	Porcentaje NO
7mo A	Dimensión I. Gestión y aplicación de la estrategia (Rol del Docente)	83%	17%
	Dimensión II. Respuesta y comportamiento del estudiante	33%	67%
	Dimensión III. Clima de aula y manejo de grupo	33%	67%

Nota: Datos obtenidos por la aplicación de la ficha de observación

Figura 3

Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en séptimo año



Nota: La figura muestra el nivel de impacto que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en 7mo año EGB “A”

Análisis

De los resultados obtenidos en séptimo año “A” se obtuvo lo siguiente: la primera dimensión muestra un 83% de respuestas positivas y un 17% negativas, indicando un buen nivel de cumplimiento. En la segunda dimensión presenta el 33% de respuestas positivas y el 67% negativa, asó mismo en la tercera dimensión, el 33% de respuestas son positivas y el 67% negativa, evidenciando un nivel bajo en el clima y manejo del aula.

Interpretación

Los resultados de séptimo año “A” indican que por más que el docente aplique de manera correcta las estrategias lúdicas con una buena explicación, con recursos didácticos, existen dificultades en cuanto a la motivación del estudiante impidiendo el cumplimiento de instrucciones y respeto de normas. De igual manera el ambiente áulico se mantiene en un nivel bajo por una escasa gestión de disciplina, orden y tiempo, reduciendo la eficacia de las estrategias aplicadas durante el proceso de aprendizaje lector.

3.1.4. Resultados de la aplicación e impacto de estrategias lúdicas en educación general básica-subnivel básica media (5to, 6to y 7mo “A”)

Tabla 13

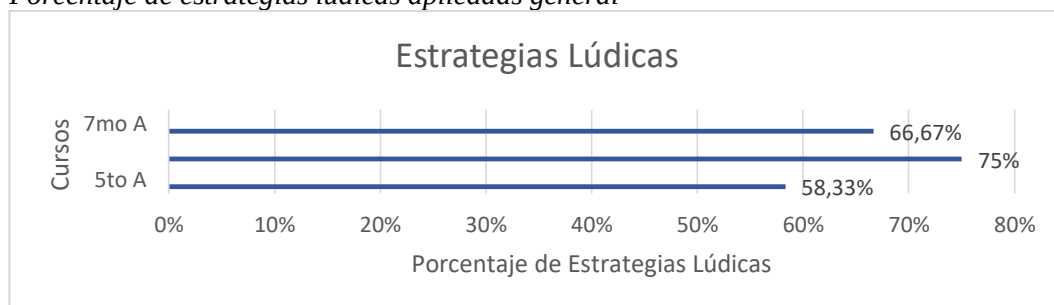
Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas en base a la ficha de observación

Curso	N° Estudiantes	Docente	Porcentaje de estrategias aplicadas
5to A	17	1	58,33%
6to A	11	1	75%
7mo A	17	1	66,67%

Nota: Datos obtenidos por la aplicación de la ficha de observación

Figura 4

Porcentaje de estrategias lúdicas aplicadas general



Nota: La figura muestra el nivel de impacto que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en 5to, 6to y 7mo año EGB mediante porcentajes.

Análisis

De manera general, mediante los datos recolectados de la aplicación de estrategias lúdicas en el nivel de básica media, basándose en la información obtenida a través de la ficha de observación utilizada en la Unidad Educativa “Sagrada Familia”. Los resultados reflejan un porcentaje de aplicación más alto del 75% correspondiendo al curso 6to “A”. Por otro parte el curso 7mo “A” cumplió con el 66,67%, ubicándose en un nivel medio de implementación de estrategias lúdicas, y por último en el curso de 5to “A” se registró una aplicación baja de estrategias lúdicas durante la jornada académica, reflejando así el 58,33%.

Interpretación

Los resultados permiten reconocer un escenario positivo, observando que en 6to A, el mayor porcentaje de las actividades observadas incorporan estrategias lúdicas, lo cual permite observar el dinamismo dentro del aula, lo contrario a los resultados obtenidos de 5to y 7mo del mismo paralelo, a pesar de que continúan por encima del promedio, indican la necesidad de reforzar la frecuencia de aplicación de estrategias lúdicas. Por otro lado se evidencia que una aplicación positiva de estrategias lúdicas permite un mejor rendimiento académico en los estudiantes, en este caso un mayor rendimiento lector.

3.1.5. Resultados de la prueba de comprensión lectora (CLP) en Quinto año “A”

Tabla 14

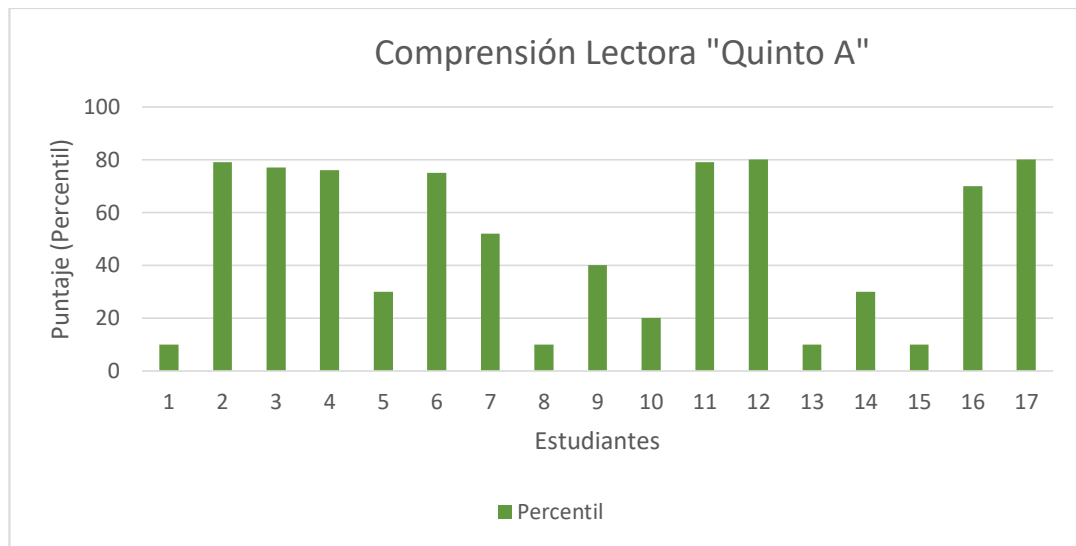
Niveles de comprensión lectora de Quinto año “A”

Tabla de Frecuencia		
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	29,41%
Medio	5	29,41%
Alto	7	41,18%
Total	17	100%

Nota: Aplicación de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) a estudiantes de quinto año paralelo A.

Figura 5

Niveles de comprensión lectora de quinto año "A"



Nota: Aplicación de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) a estudiantes de quinto año paralelo A.

Análisis

Los datos obtenidos de la prueba de comprensión lectora de complejidad lingüística (CLP) en los estudiantes de quinto año paralelo A, muestran que el 41,18% se encuentra en un nivel alto, lo que refiere que una parte significativa de estudiantes tiene un desarrollo apropiado para comprender textos. Al contrario del 29,41% que se encuentra en un nivel medio y otro 29,41% en nivel bajo, sugiriendo que una parte de estudiantes todavía presenta dificultades para comprender lecturas, mostrando un bajo rendimiento en la prueba aplicada.

Interpretación

Los resultados muestran que, la mayor parte de estudiantes se encuentran en nivel alto, más de la mitad de los evaluados se encuentran en niveles medio y bajo. Esto indica que existen dificultades en el proceso de comprensión lectora. Por ende los resultados muestran que es necesario reforzar las capacidades de lectura a través del uso de estrategias pedagógicas y psicopedagógicas que promuevan el desarrollo integral de la comprensión lectora en los alumnos.

3.1.4. Resultados de la prueba de comprensión lectora (CLP) en Sexto año “A”

Tabla 15

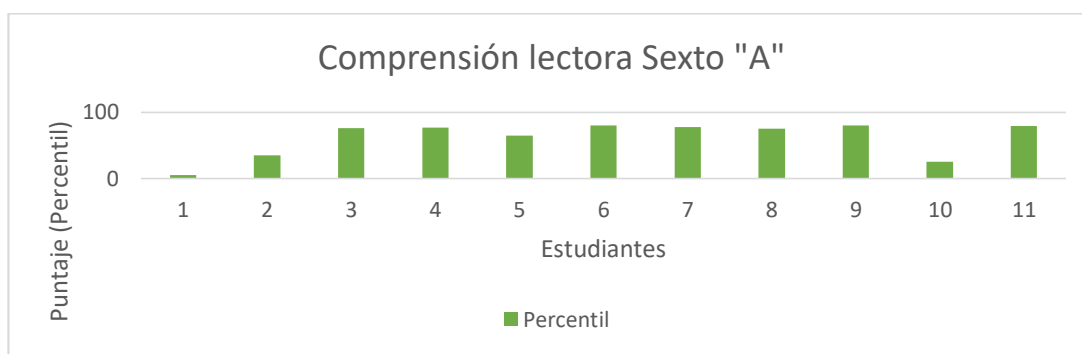
Niveles de comprensión lectora de Sexto año “A”

Tabla de Frecuencia		
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	9,09%
Medio	4	36,36%
Alto	6	54,55%
Total	11	100%

Nota: Aplicación de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) a estudiantes de sexto año paralelo A.

Figura 6

Niveles de comprensión lectora de Sexto año “A”



Nota: Aplicación de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) a estudiantes de sexto año paralelo A.

Análisis

En base a los resultados obtenidos de los estudiantes de sexto año A de educación general básica sobre los niveles de rendimiento en la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP), se observa que el 54,55% de los estudiantes evaluados se encuentra en el nivel alto. El 36,36% está en nivel medio, lo que demuestra un número relevante que logra un rendimiento pero con posibilidades de mejora. Por último, se encuentra un 9,09% en el nivel bajo, indicando que una parte de estudiantes presenta dificultad para comprender textos.

Interpretación

En general, los resultados muestran que la mayor parte de estudiantes de sexto año se encuentra en el nivel alto, lo que indica un rendimiento positivo a nivel de la comprensión lectora. Sin embargo, un porcentaje de estudiantes evaluados que se encuentran en niveles medio y bajo muestra que existen estudiantes con dificultades

para la comprensión lectora, por ende es importante potenciar las destrezas de lectura a través de implementación de estrategias pedagógicas que fortalezcan y mejoren los niveles de lectura en todos los estudiantes.

3.1.5. Resultados de la prueba de comprensión lectora (CLP) en Séptimo año “A”

Tabla 16

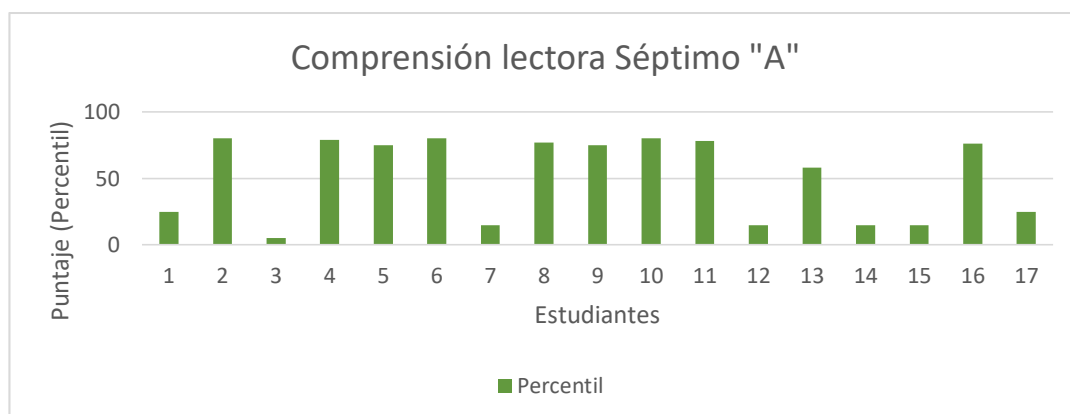
Niveles de comprensión lectora de Séptimo año “A”

Tabla de Frecuencia		
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	29,41%
Medio	5	29,41%
Alto	7	41,18%
Total	17	100%

Nota: Aplicación de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) a estudiantes de séptimo año paralelo A.

Figura 7

Niveles de comprensión lectora de Séptimo año “A”



Nota: Aplicación de la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) a estudiantes de séptimo año paralelo A.

Análisis

Según los datos recolectados de los estudiantes de séptimo año de educación general básica paralelo A sobre su rendimiento en la prueba de comprensión lectora de complejidad lingüística progresiva (CLP), se observa que el 41,18% está en el nivel alto, lo que significa que un porcentaje de estudiantes muestra un desarrollo apropiado en las habilidades para comprender la lectura. El 29,41% se ubica en el nivel bajo y el 29,41% en el nivel medio; lo que muestra que una parte de los estudiantes presenta dificultades para comprender textos evidenciando un bajo rendimiento en la prueba.

Interpretación

Los hallazgos indican que, a pesar de que hay un número significativo de estudiantes en el nivel alto, la mayoría de evaluados se encuentra en niveles bajo y medio, señalando la existencia de dificultades con el entendimiento lector. Motivo por el cual es necesario fortalecer el rendimiento lector través de la implementación de estrategias psicopedagógicas.

3.1.6. Resultados Generales de la prueba de comprensión lectora (CLP) en quinto, sexto y séptimo año de EGB “A”.

Tabla 17

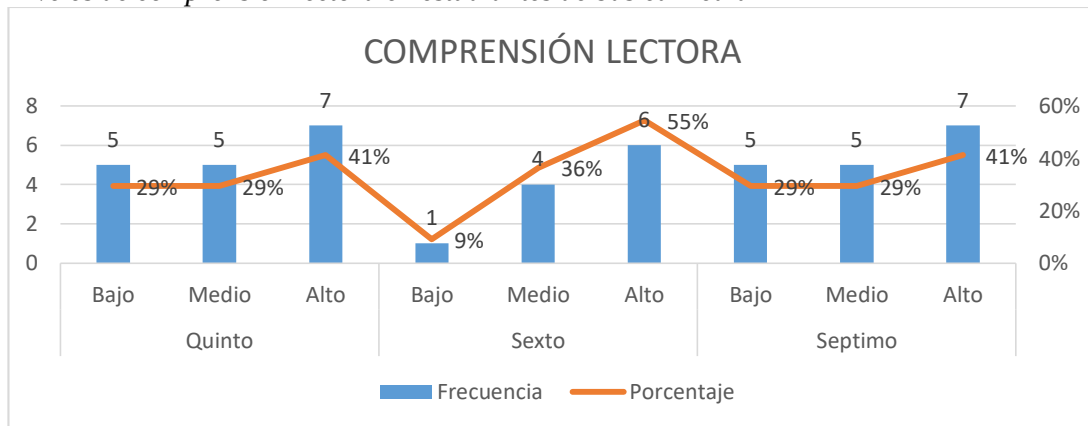
Niveles de comprensión lectora en estudiantes de básica media

Comprensión lectora			
Curso	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Quinto A	Bajo	5	29%
	Medio	5	29%
	Alto	7	41%
	Total	17	100%
Sexto A	Bajo	1	9%
	Medio	4	36%
	Alto	6	55%
	Total	11	100%
Séptimo A	Bajo	5	29%
	Medio	5	29%
	Alto	7	41%
	Total	17	100%
Total		45	

Nota: Datos obtenidos mediante la aplicación del test.

Figura 8

Niveles de comprensión lectora en estudiantes de básica media



Nota: Datos obtenidos mediante la aplicación del test

Análisis

Según los resultados generales de la evaluación CLP de comprensión lectora realizada a los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año de educación general básica, se observa que quinto año el 41% de estudiantes está en nivel alto, mientras que en niveles medio y bajo hay un 29% . En sexto año, el 55% de los alumnos llega a nivel alto, siendo el mismo el porcentaje más alto entre los tres cursos. Le siguen el 36% en el nivel medio y un 9% en el bajo. Esto muestra un desempeño general superior en relación a los demás niveles. Además en séptimo año, el 41% de alumnos se encuentra en el nivel medio y otro 29% en el bajo, demostrando una distribución similar a quinto año.

Interpretación

A nivel general, los resultados muestran que sexto año paralelo A tiene un mejor rendimiento en comprensión lectora, debido a que la mayoría de estudiantes del curso se ubican en el nivel alto y solo una pequeña parte en el nivel bajo, por otro lado quinto y séptimo año paralelos A tienen una distribución equilibrada entre los diferentes niveles, sin embargo existe un número significativo de estudiantes en nivel bajo y medio, evidenciando dificultad en la comprensión de textos.

Se notó que en sexto año aplicaban más estrategias lúdicas dentro del aula, lo cual se considera como un elemento pedagógico relevante para el progreso lector de los alumnos. Concluyendo así, que al emplear más estrategias lúdicas, facilita el proceso de comprensión lectora, facilitando la motivación y participación de cada estudiante.

3.2. Verificación de hipótesis

Luego de la obtención de resultados obtenidos tanto en la ficha de observación áulica y la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP) a los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de Educación General Básica paralelos A, mediante el coeficiente de correlación no paramétrico Tau-b de Kendall, con el objetivo de determinar la relación entre las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora.

Tabla 18
Correlación Tau-b de Kendal

		Tabla de Correlaciones		
			Estrategias lúdicas	Comprensión lectora
Tau-b de Kendall	Estrategias lúdicas	Coeficiente de correlación	1	,425**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	45	45
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,425**	1
		Sig. (Bilateral)	,003	.
		N	45	45

Nota: Tabla generada por el software SPSS

Los resultados que se obtuvieron a través del coeficiente Tau-b de Kendall demuestran una correlación positiva ($\tau_b = 0,425$), con un nivel de significancia de $p = 0,003$ lo cual señala que la relación entre variables es estadísticamente significativa.

En general, utilizando el coeficiente antes mencionado se obtienen resultados consistentes, que muestran una relación positiva, moderada y estadísticamente significativa entre las variables analizadas. Indicando que, entre más se implementen estrategias lúdicas, mayor es el nivel de comprensión lectora en los estudiantes. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), determinando que hay una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora.

3.3. Decisión

En función de los resultados previamente obtenidos mediante el coeficiente de correlación Tau-b de Kendall, se determina que el nivel de significancia es inferior a 0,05 ($p < 0,05$), evidenciando una relación estadísticamente significativa entre las variables estrategias lúdicas y comprensión lectora. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0), la cual plantea que no existe una relación significativa entre las variables.

Hipótesis nula (H_0): No existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora de los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año EGB paralelos “A”

de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.

Hipótesis alternativa (H₁): Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora de los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año EGB paralelos “A” de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”.

3.4. Discusión

Los resultados obtenidos en el desarrollo del presente trabajo de investigación respaldan la hipótesis al afirmar que existe una relación entre estrategias lúdicas y comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”. Sin embargo la significancia moderada de la relación muestra que la comprensión lectora es un proceso cognitivo en el cual se incluyen elementos pedagógicos. Uno de los factores que influyeron en los resultados fue el tamaño de la muestra, debido a que se trabajó con 45 estudiantes.

Además, al ser una investigación no experimental, no existió un control de factores externos como el contexto familiar, aspectos psicológicos, entre otros los cuales pueden impactar de manera negativa o positiva en el desempeño de la lectura y la comprensión de la misma. Así mismo los instrumentos fueron aplicados y evaluados de manera generalizada, los cuales fueron la ficha de observación áulica de aplicación de estrategias lúdicas y la prueba de comprensión lectora de complejidad progresiva (CLP).

Adicional a lo antes mencionado, de acuerdo a Salinas Suárez (2025) manifiesta la importancia de la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora. Indicando que dichas estrategias contribuyen al análisis crítico, inferencial y literal de textos, así como también ayudan al aumento de la motivación, interés y progreso lector de cada estudiante. Por ende si bien las estrategias lúdicas fortalecen a la comprensión lectora, es necesario variar con otros métodos pedagógicos.

Los resultados obtenidos guardan concordancia con las investigaciones desarrolladas por Morocho (2023), Escudero et al. (2024) y Salinas Suárez (2025), quienes concluyen que la incorporación de estrategias lúdicas favorece la participación activa, la motivación y el

fortalecimiento de habilidades académicas en los estudiantes. De manera similar, la presente investigación evidenció que los cursos donde se observó una mayor aplicación de estrategias lúdicas presentaron mejores niveles de comprensión lectora. Estos hallazgos permiten afirmar que el juego, cuando posee una intencionalidad pedagógica adecuada, constituye un recurso relevante para potenciar los procesos lectores y promover aprendizajes significativos dentro del contexto escolar.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

-Las actividades lúdicas mantienen una relación directa y significativa con el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 5to, 6to y 7mo paralelos “A” de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”, durante los meses de marzo y abril de 2026. La aplicación de estrategias recreativas, dinámicas y participativas favoreció el interés, la motivación y la interacción de los estudiantes con los textos, permitiendo fortalecer habilidades como la interpretación, el análisis y la comprensión de la información leída. Asimismo, se evidenció que el aprendizaje mediante el juego genera un ambiente más activo y significativo, facilitando la participación de los estudiantes y mejorando su rendimiento lector. Por tanto, se reconoce la importancia de incorporar actividades lúdicas dentro del proceso educativo como una herramienta pedagógica eficaz para potenciar la comprensión lectora.

-El análisis de la base teórica permitió identificar que las estrategias lúdicas constituyen herramientas pedagógicas fundamentales para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes. Los aportes de diversos autores evidencian que el juego promueve la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo, aspectos que facilitan la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades lectoras. Asimismo, se determinó que la comprensión lectora es una competencia esencial para el desempeño académico, ya que posibilita interpretar, analizar y reflexionar sobre la información contenida en los textos. En consecuencia, la fundamentación teórica respalda la importancia de incorporar estrategias lúdicas dentro de las prácticas educativas para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes.

-La evaluación realizada mediante la Prueba de Comprensión Lectora de Complejidad Lingüística Progresiva (CLP) y la ficha de observación áulica permitió identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y la frecuencia de aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula. Los resultados evidenciaron que los estudiantes que participaron en actividades lúdicas mostraron mayor interés, participación y

disposición hacia las tareas de lectura, reflejando mejores desempeños en los distintos niveles de comprensión lectora. Asimismo, la observación áulica permitió constatar que las estrategias lúdicas contribuyen a generar ambientes de aprendizaje dinámicos y motivadores que favorecen el desarrollo de habilidades lectoras. Por lo tanto, se reconoce que la aplicación de actividades lúdicas constituye un recurso pedagógico valioso para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de Educación General Básica Media.

-Los resultados obtenidos permitieron determinar la existencia de una relación positiva y significativa entre las estrategias lúdicas y la comprensión lectora en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Sagrada Familia”. Se evidenció que la utilización de actividades recreativas, dinámicas y participativas favorece el desarrollo de capacidades relacionadas con la interpretación, análisis y comprensión de textos, incrementando además la motivación y el interés por la lectura. Del mismo modo, se constató que el aprendizaje basado en el juego contribuye a mejorar la interacción de los estudiantes con los contenidos académicos, facilitando la adquisición de conocimientos de manera significativa. En consecuencia, se concluye que las estrategias lúdicas constituyen un elemento clave para fortalecer la comprensión lectora y optimizar los procesos educativos.

4.2. Recomendaciones

-Se sugiere que los docentes de Educación General Básica Media fortalezcan de manera permanente actividades lúdicas dentro de las estrategias de enseñanza de la comprensión lectora, ya que estas favorecen la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes. Además, es importante diseñar dinámicas recreativas acordes a la edad y necesidades de los alumnos, tales como juegos de palabras, dramatizaciones, lecturas interactivas, concursos y actividades grupales, con el fin de fortalecer habilidades de interpretación, análisis y reflexión crítica de los textos.

-Se recomienda a los docentes de Educación General Básica Media fortalecer la incorporación de estrategias lúdicas dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, considerando los fundamentos teóricos que evidencian su influencia positiva en el desarrollo de la comprensión lectora. Asimismo, es importante promover procesos de capacitación y actualización pedagógica que permitan conocer y aplicar metodologías innovadoras basadas en el juego, favoreciendo la motivación, la participación activa y la construcción significativa de conocimientos en los estudiantes.

-Se sugiere que los docentes realicen un seguimiento permanente del nivel de comprensión lectora de los estudiantes mediante la aplicación de instrumentos de evaluación pertinentes y la observación sistemática de las actividades desarrolladas en el aula. Además, es importante implementar con mayor frecuencia estrategias lúdicas como lecturas interactivas, dramatizaciones, juegos de palabras, dinámicas grupales y actividades recreativas, con la finalidad de fortalecer las habilidades de comprensión, interpretación y análisis de textos, así como incrementar el interés y la participación de los estudiantes durante el proceso lector.

-Se recomienda a los docentes y directivos de la Unidad Educativa “Sagrada Familia” promover de manera permanente la utilización de estrategias lúdicas dentro de la planificación curricular y las actividades pedagógicas diarias, debido a su relación positiva con el desarrollo de la comprensión lectora. Además, es conveniente fomentar espacios de aprendizajes dinámicos, participativos y colaborativos que integren actividades recreativas y educativas, con el propósito de fortalecer la interpretación, el análisis y la comprensión de textos, contribuyendo al mejoramiento del rendimiento

académico y al desarrollo integral de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Meza de Vernet, I. (2022). IMPLICACIONES DE LA TEORÍA DEL PROCESAMIENTO DE. *Universidad Metropolitana*, 217-232. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9161992>
- Tapia Sosa, H. (2022). Aprendizaje cognoscitivo impulsor de la autorregulación en la construcción del conocimiento. *Revista de Ciencias Sociales*, 172-181. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28071845014>
- Albuja Quiguire, M. I., & Pacheco Mendoza, S. R. (2025). Desarrollo de habilidades en niños de 4 a 5 años mediante aprendizaje basado en juego y Montessori. *Dominio de las Ciencias*, 1688-1704. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4264>
- Andrade Santamaría, Paredes Vallejos, & López Quincha. (2024). La comprensión de textos no literarios en estudiantes de Educación General Básica. *TEJEDORA*, 21-33. doi:<https://doi.org/10.56124/tj.v7i13ep.002>
- Apolinario Orrala, C., & Tomalá Gonzabay, P. N. (2023). Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ignacio Alvarado. *UPSE Universidad Estatal Peninsula De Santa Elena*, 2-92.
- Armijos Uzho, A. P., Paucar Guayara, C. V., & Quintero Barberi, J. A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 2-5. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Arteaga Cruz, W. L., Tovalino Cordova, O. L., & Solís Trujillo, B. P. (2023). Comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1888-1902. doi:<https://revistahorizontes.org>
- Asuero Flores, Y. (2022). *TESLA Revista Científica*, 1-15. doi:<https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e93>
- Ausbel, D. (1983). TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. En D. Ausbel, *TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*.
- Benavides, N., & Zambrano Ramírez, J. (2023). Comprensión lectora autorregulada apoyada en tecnología en estudiantes de Educación Básica. *Revista Electrónica*

- Educare (Educare Electronic Journal)*, 1-19.
doi:<https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17221>
- Bolívar Chávez, A. A., De la Peña Consuegra, G., & Bolívar Chávez, O. E. (2024). Estrategia didáctica para favorecer la comprensión lectora en estudiantes de la carrera de Educación Básica. *COGNOSIS*, 201-2018.
doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v9iEE1.6952>
- Bósquez León , D. M., Cachupud Morocho , L. A., & Chica Macay , S. M. (2024). 24), en la investigación titulada “Estrategias lúdicas: un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial”, tuvieron como objetivo analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de. *Revista Scientific*, 108-125.
doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Campoazano Alcivar, J. E., García Santana, P. J., Coello Álava , L. J., Arana Ruíz, M. E., & Inte Saquina, J. E. (2024). *Aprendizaje activo y enseñanza efectiva*. CID - Centro de Investigación y Desarrollo. doi:https://doi.org/10.37811/cli_w1043
- Cárdenas, J., Quincho Apumayta, R., Inga Choque, V., Bada, W., Espinoza, G., & Carlos Yangali, H. (2022). *Metodología de la investigación científica: El sentido crítico, ante todo con uno mismo*. Puno, Perú: INUDI.
doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.039>
- Castillo Mora, M. J., Barragán Murillo, R., Escobar Murillo, M. G., & Cárdenas Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 686-701.
doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Charcape Echeverría, J. L., Terrones Marreros, M. A., & Duran Llaro, K. L. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 36-50. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2860>
- Cieza Altamirano, W. P. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2699 – 2710. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.695>
- Cieza Altamirano, W. P. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4-8.
doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.695>

- Cifuentes Ruíz, O. D., & Pinillo Ocoro, Y. (2022). Estrategia lúdico-pedagógica de sensibilización ambiental en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede Miguel de Pombo, Cali - Colombia . *Fundación Universitaria Los Libertadores* , 1-45.
- Coello Cortez, M. R., Esteves Fajardo, Z. I., & Garcés Garcés, N. N. (2023). Estrategias didácticas para optimizar el aprendizaje en el estudiantado ecuatoriano. 575-593. doi:http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2920
- Collaguao Cacay, Y. N., Casco Guamán, P. D., & Ledesma García, E. M. (2024). Estrategias metacognitivas para el desarrollo de la comprensión lectora. *U-Mores.*, 45-60. doi:https://doi.org/10.35290/ru.v3n3.2024.1314
- Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2023). “Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica”. *UISRAEL Revista Científica*, 151-165. doi:https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694
- Escobar Pullutasig, G. E., Mayorga Ases, L. A., Ulloa Martínez, C. G., & Cayambe Chimbolema, F. R. (2025). La integración de elementos del juego en la enseñanza de las Matemáticas. *Ciencia Innovadora*, 140-157. doi:https://doi.org/10.64422/rci.v3n4.2025.96
- Escudero Arias, L. O., Coello Catro, M. A., Silva Muñoz, F. M., & Zamora Arana, M. G. (2024). Uso de estrategias lúdicas e impacto en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 131-153. doi:https://doi.org/10.46642/efd.v29i312.7426
- Falcón, A. (2025). *Procesos cognitivos de la lectura: una fábrica de ideas*. Morelos: Fontamara. doi:10.30973/2025/procesos_cognitivos_lectura
- Flores Aguilar, G., & Fernández Río, J. (2022). *Gamificación*. Sevilla: Servicio de Publicaciones. Universidad de León. doi:https://hdl.handle.net/11441/128641
- Franco Gallego, D. V. (2024). El uso del prisma conceptual en la comprensión lectora en estudiantes con barreras para el aprendizaje. *Chamariz: Estudios en Didáctica de la Lengua y la Literatura.*, 85-102. doi:https://doi.org/10.25267/chamariz.2024.i2.1106
- Franco Segovia, Á. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 844-852. doi:http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es

- Garcés Paz, H. (2000). Investigación Científica. En H. Garcés Paz, *Investigación Científica* (págs. 70-71). Quito: Abya-Yala. Obtenido de https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1356&context=abya_yala
- García Mogollón, M., & Mogollón Rodríguez, M. (2020). GAMIFICACIÓN CON PROCESOS COGNITIVOS PARA MEJORAR NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO. *IPSA SCIENTIA*, 127-142. doi:<https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- García Romero, T., Colina Chacín, M., Yépez Abello, B. D., & Rodríguez Sáenz, L. Á. (2023). ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LOS ESTUDIANTES DE LAS LICENCIATURAS DE LA UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR. *ALININ*, 16-33. doi:<https://doi.org/10.47212/tendencias2022vol.xix.3>
- Granda Asencio, L. Y., Ordoñez Ocampos, B. P., & Aguirre Labanda, J. E. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Portal de la Ciencia*, 256-269. doi:<https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.365>
- Granda Asencio, L. Y., Ordoñez Ocampos, B. P., & Aguirre Labanda, J. E. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Portal De La Ciencia*, 256–269. doi:<https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.365>
- Guerrero Saavedra, E. G., Chapi Aguirre, X. P., Calle Calle, R. C., Guamán Vélez, J. A., & Cumbe Tenecota, Z. B. (2023). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Revista InveCom*, 1-15. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.8146776>
- Halanoza Puma, D. (2024). Aprendizaje significativo en la educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1714 - 1726. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.828>
- Hamodi, C., López Pastor, V. M., & López Pastor, A. T. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. En *Perfiles Educativos* (págs. 154-155). Valladolid: IISUE-UNAM.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F: McGRAW-HILL .
- Herrera, G. I. (2025). Estrategias pedagógicas lúdica, colaborativa, y tecnológica con

- didáctica: Texto impreso, video para fortalecer la comprensión lectora; literal, inferencial y critica, en estudiantes de quinto de primaria del colegio Santo Domingo Savio de Fusagasugá . *Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD* , 1-143. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/74313>
- Jaramillo Chuquirima, V. A., Coronel Santos, K. S., Alcivar Tumbaco, S. B., & Romero Novillo, P. S. (2025). Impacto del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en estudiantes de educación inicial bajo el enfoque Montessori. *Polo del Conocimiento*, 221-236. doi:10.23857/pc.v10i8.10136
- Johanna Vanessa Lavanda Marín, E. J. (2024). Estrategia didáctica para la comprensión lectora en los alumnos de quinto año de educación general básica. *REVISTA CIENTÍFICA DOMINIO DE LAS CIENCIAS*, 795-820. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3832>
- Karen Dennys Gordillo Otero, M. I. (2025). ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO LECTOR EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN RÍO YASUNÍ. *Ciencia y Educación*, 135-149. Obtenido de <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/1896>
- Llerena López, R. A., Benavides Bohorquez, J. E., & Culqui Ceron, C. P. (2023). Los recursos didácticos de María Montessori en el desarrollo sensorial. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3695>
- Lorenzo, J. R. (2001). Procesos cognitivos basicos relacionados con la lectura. Primera parte: la conciencia fonologica. *Interdisciplinaria*, 1-33. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18011326001>
- Luz Mery Hernández Gonzalez, L. D. (2024). Juego Dramático Como Estrategia Lúdica Para Mejorar La Comprensión Lectora En Estudiantes Del Grado Cuarto Del Centro Educativo Americano Sincelejo. *Corporación Universitaria del Caribe – CECAR*, 10-14.
- Maestre Rodríguez, L. C., & González Roys, G. A. (2023). Procesos cognitivos básicos orientados a la comprensión lectora de textos literarios. *UNIMAR*, 41-63. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8917206>
- Manrique Chávez, Z. R., Ecos Espino, A. M., Flores Espinoza, A. R., Manrique Chavez, C. P., La Torre Shupingahua, B., & Mariño Saldaña, J. P. (2025). *LAS*

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL PENSAMIENTO EDUCATIVO DE DAVID AUSUBEL: Análisis crítico y sistemático . Colonia, Uruguay: Editorial Mar Caribe. doi:ark:/10951/isbn.9789915698182

Manzano León, A., Ortiz Colón, A., Rodríguez Moreno, J., & Aguilar Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación. *Revista Espacios*, 29-45. doi:DOI: 10.48082/espacios-a22v43n04p03

Marcos Abanto Vera, M. H. (2025). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA DE JOSÉ GÁLVEZ. *ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA ARÍSTIDES MERINO MERINO* , 44-61. Obtenido de <https://repositorio.eesppamm.edu.pe/handle/20.500.14666/166>

Montañez Mesas, M. P. (2022). El componente lúdico en la integración de contenidos lingüísticos y culturales en la. *Foro de profesores de ELE (Universitat de València)*, 97-112. doi:10.7203/foroele.18.25177

Morocho Muñoz, N. P. (2023). Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado. *Universidad Politécnica Salesiana Ecuador*, 1-57. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24840>

Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Orgullosamente Comprometidos CIMA*, 275-294. Obtenido de <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>

Navarro Mateo, C., Péres López, I., & Femia Marzo, P. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática*. Retos. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986357>

Neila, M. C. (2020). FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIVELES LITERAL E INFERENCIAL A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS MEDIADAS POR LA HERRAMIENTA EDUCAPLAY EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO. *UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES*, 1-163. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/1ca2d8ad-ca1e->

40ce-99e3-0046f5c5d5c6/content

- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). *Metodología de la Investigación- Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de <https://share.google/tJlS1WucruEv6HsId>
- Oña Chicaiza, Á. M. (2023). COMPRENSIÓN LECTORA Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f23c54e0-ab51-425c-9c15-d99c63b7148d/content>
- Oronoz, S., & Cuadra, S. S. (2023). *Revista Cálamo FASPE*, 44-58. Obtenido de <https://share.google/BIUIBX1GCRafBTpsj>
- Otero Potosi, S., Nuñez Silva, B., Suarez Valencia, C., & Pozo Castillo, F. (2023). EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EL AULA DESDE LA PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. *REVISTA LATINOAMERICANA OGMIOS*, 13-24. doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i7.063>
- Paguay Chacha, M. C. (2022). Estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora y los valores interculturales en los estudiantes de la “unidad educativa Miguel Ángel Zambrano. *UNACH universidad nacional de Chimborazo*, 1-144. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9937>
- Palmero, M. L. (2010). *La teoría deL aprendizaje significativo en La perspectiva de La psicoLogía cognitiva*. Barcelona: OCTAEDRO.
- Papalini, M. M. (2023). Potencialidades del uso de actividades lúdicoliterarias en la comprensión lectora inicial. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 1-14. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-04092023000100102&script=sci_arttext
- Reinoso Molina, W. Á., Morales Loor, S. M., Moreira Anchundia, A. I., Velasco Moyano, C. B., & Zambrano Zamora, J. E. (2024). INTEGRACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA. *Ciencia Latina Internacional*, 6390-6413. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985
- ROCIO, A. G., & VICENTE, N. O. (2021). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO . *UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES* , 1-172. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/a159c38d-1f02-41f5-bc09-e69621f1d842>

Rodriguez Lucas, C. L., & Romero Vivanco, K. Y. (2023). El método Montessori como herramienta pedagógica para el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial II-II en Machala, 2023. *UTMACH*. Obtenido de <https://repositorio.utmachala.edu.ec/items/cc8a8c92-fe59-438d-906f-5a8be75b4e1d>

Romero Palacios, M. A., & Fraustro Rojas, M. (2024). Diseño de una estrategia didáctica, para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica de la Institución Educativa San Juan Bautista de la Salle en Colombia. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica Universidad Privada María Serrana*, 31-53. doi:[https://doi.org/10.36003/Rev.investig.cient.tecnol.V8N2\(2024\)3](https://doi.org/10.36003/Rev.investig.cient.tecnol.V8N2(2024)3)

Rueda Sánchez, M. (2023). Conciencia morfológica y aprendizaje del lenguaje escrito. *Universidad de Salamanca*, 65-75. Obtenido de [Rueda2023_Concienciamorfolgicayaprendizajedellenguajeescrito.pdf](#)

Salinas Suárez, R. J. (2025). ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS. *UPSE Universidad Estatal de Santa Elena*, 17-18. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/items/4cd9c9cb-4761-49c5-ae5f-6f72f5e528c6>

Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2015). *METODOLOGÍA Y DISEÑOS EN LA INVESTIGACIÓN*. Lima: Business Support Aneth SRL.

Sarmiento Santillán, L. J., Yépez Ramos, M. I., & Parra Lezcano, V. P. (2024). Lectura y desarrollo cognitivo: estudio de los hábitos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4432 – 4447. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2578>

Tenecota Castro, E. A., Vargas Vásquez, G. L., & Toapanta Morejon, J. W. (2024). Recursos Digitales para la Enseñanza de la Comprensión Lectora en Niños de Educación Básica Media. *Ciencia Latina*, 8(4), 2-29. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13068

- TeoCom. (2023). Teoría del procesamiento de la información. *TeoCom*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=X_AIh8Ozkgs
- Toro, J., & Alpizar, J. (2023). Las Estrategias lúdicas en la enseñanza virtual de matemáticas. *UTEG UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL*, 87-100. doi:<https://doi.org/10.47189/rcct.v23i40.625>
- Tosti, S. B., Peñalva, M. A., Cecho, A. C., Dettbarn, J. A., Moneo, M. O., & Dominguez Guidi, R. L. (2024). Lenguaje y comprensión de textos. *Revista de la Facultad de Odontología*, 1-4. Obtenido de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/183376>
- Vásquez Sierra, A. J. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 618-633. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607
- Vásquez Tafur, L. A., & Reynoso Lázaro, M. (2025). Aprendizaje significativo y su impacto en la transformación educativa:. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 3024 - 3036. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1101>
- Vela López, V. E. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 3179 - 3193. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1111>
- Velastegui Tayo, S. C. (2022). La metodología Montessori en la Educación Inicial ecuatoriana. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2228-2239. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.487>
- Veloza Sierra, E. S., Mercado Martínez, L. M., del Pilar Valencia Ladrón de Gevara, M., & Castañeda Polanco, J. G. (2022). Estrategias de comprensión lectora para mejorar el rendimiento escolar en estudiantes de quinto grado. *Sinergias Educativas*, 1-14. doi:<https://doi.org/10.37954/se.v7i4.380>
- Venegas, C. P. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura compresiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes*, 502 - 514. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/191>
- Villón Asencio, Y. J., Montalván Panchana, C. A., García Arias, N., & Ortiz Aguilar, W. (2024). La comprensión lectora de los estudiantes de básica elemental a

partir del aprendizaje colaborativo. *UNIANDES EPISTEME*, 101-118.
doi:<https://doi.org/10.61154/rue.v11i3.3554>

Zambrano, R. M., Rebilla, E. E., Aguilar, N. L., & Benítez, L. B. (2025). Metodologías lúdicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes escolares. *Polo del Conocimiento*, 1128-1150. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9695/pdf>

Zapata Bromley, L., & Carrión Barco, G. (2021). Comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico reflexivo de los estudiantes de educación primaria. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo*, 56-60.
doi:<https://doi.org/10.34070/rif.v9i2.266>

Anexos

Anexo 1. Carta de compromiso



Universidad Técnica de Ambato
Consejo Académico Universitario

Av. Colombia 92-11 y Chile (Cilla, Ingachuro) - Teléfono: 593 (03) 2521-081 / 2522-968; correo-e: cau@utec.edu.ec
Ambato - Ecuador

ANEXO 3
FORMATO DE LA CARTA DE COMPROMISO.
CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 27/02/2026

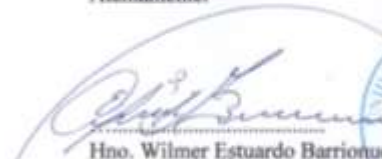
Doctora
Dr. Marina Zenaida Castro Solórzano, Mtr.
Presidente de la Unidad de Titulación,
Carrera de Psicopedagogía,
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Hno. Wilmer Estuardo Barrionuevo Paguay, en mi calidad de **Rector de la Unidad Educativa "Sagrada Familia"**, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación: **"Estrategias lúdicas y comprensión lectora"** propuesto por el/la estudiante **GABRIELA MELISSA MUÑOZ MARTÍNEZ**, portador/a de la Cédula de Ciudadanía **1851080091**, estudiante de la Carrera de **Psicopedagogía** Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Hno. Wilmer Estuardo Barrionuevo Paguay
1600803280
(03) 2520049
0980599597
secretaria@safa.edu.ec

INSTRUCTIVO DEL REGLAMENTO PARA LA TITULACIÓN DE GRADO EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Anexo 2. Consentimiento informado para representantes de los estudiantes

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO		 INSTITUTO NACIONAL DE LA EDUCACIÓN
DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO		
Información		
<p>Su Hijo(a) o representado legal, ha sido invitado(a) a participar en la aplicación de la PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA DE COMPLEJIDAD PROGRESIVA (CLP), que forma parte de una investigación académica de titulación, de la estudiante Gabriela Melissa Muñoz Martínez, con el objetivo de medir de manera objetiva el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, a fin de identificar su capacidad para interpretar, analizar y reflexionar sobre textos escritos, permitiendo reconocer fortalezas y posibles dificultades en el proceso lector.</p> <p>Esta investigación trata sobre un proyecto de titulación con fines netamente académicos, para evaluar la relación entre las estrategias lúdicas y comprensión lectora.</p> <p>Los datos aquí recogidos se tratarán con total confidencialidad.</p> <p>Se solicita su autorización para que su hijo(a) o representado legal participe en esta investigación académica.</p> <p>Si tiene alguna pregunta sobre esta evaluación, se puede comunicar con Gabriela Muñoz, estudiante de la carrera de Psicopedagogía, al correo gmunoz0091@uta.edu.ec o con la Mg. Corina Núñez (Tutora de Tesis) al correo cc_nunez@uta.edu.ec</p>		
Formulario de Autorización		
<p>Por la presente, yo _____ con C.I. _____ padre/madre/tutor(a) de _____ doy mi consentimiento para que mi hijo(a) participe, en el estudio sobre "ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COMPRENSIÓN LECTORA", a cargo del estudiante: Gabriela Melissa Muñoz Martínez, a su vez, autorizo al investigador a tomar los datos con fines académicos y de ser el caso, para divulgación científica con la metodología declarada en este documento y respetando las normas de bioética y protección de identidad.</p> <p>Declaro que he leído y he comprendido las condiciones de la participación en este estudio de mi hijo(a). No tengo dudas al respecto.</p> <p>Ambato a _____ de _____ del 20 _____</p>		
		
Firma del Representante legal	Firma del Investigador Responsable	

Anexo 3. Consentimiento informado completado por los representantes de estudiantes.

 **UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE AMBATO**  FAVORABLE DERECHO EDUCACIONAL
Y DE LA EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Información

Su Hijo(a) o representado legal, ha sido invitado(a) a participar en la aplicación de la **PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA DE COMPLEJIDAD PROGRESIVA (CLP)**, que forma parte de una investigación académica de titulación, de la estudiante **Gabriela Melissa Muñoz Martínez**, con el objetivo de medir de manera objetiva el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, a fin de identificar su capacidad para interpretar, analizar y reflexionar sobre textos escritos, permitiendo reconocer fortalezas y posibles dificultades en el proceso lector.

Esta investigación trata sobre un proyecto de titulación con fines netamente académicos, para evaluar la relación entre las estrategias lúdicas y comprensión lectora.

Los datos aquí recogidos se tratarán con total confidencialidad.

Se solicita su autorización para que su hijo(a) o representado legal participe en esta investigación académica.

Si tiene alguna pregunta sobre esta evaluación, se puede comunicar con Gabriela Muñoz, estudiante de la carrera de Psicopedagogía, al correo gmunoz0091@uta.edu.ec o con la Mg. Corina Núñez (Tutora de Tesis) al correo ce.nunez@uta.edu.ec

Formulario de Autorización

Por la presente, yo María Oliva con C.I. 1802043065 padre/madre/tutor(a) de Kianny Badana, doy mi consentimiento para que mi hijo(a) participe, en el estudio sobre "ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COMPRENSIÓN LECTORA", a cargo del estudiante: Gabriela Melissa Muñoz Martínez, a su vez, autorizo al investigador a tomar los datos con fines académicos y de ser el caso, para divulgación científica con la metodología declarada en este documento y respetando las normas de bioética y protección de identidad.

Declaro que he leído y he comprendido las condiciones de la participación en este estudio de mi hijo(a). No tengo dudas al respecto.

Ambato a 01 de Abril del 2026


Firma del Representante legal


Firma del Investigador Responsable

Anexo 4. Ficha de observación áulica de aplicación de estrategias lúdicas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Datos Informativos

Nombre de la Institución Educativa:

Docente Observado: **Género:**

Edad: **Fecha:**

Grado/Curso: **Paralelo:**

Objetivo de la dinámica:

.....

.....

.....

Valoración

SI	NO
----	----

I. Gestión y aplicación de la estrategia (Rol del Docente)		VALORACIÓN	
<i>Evalúa la capacidad técnica del docente para implementar el juego en el aula.</i>			
Aspectos a tener en cuenta en la observación		SI	NO
¿Explica de forma clara y precisa las reglas y el funcionamiento del juego?			
¿Prepara y utiliza material lúdico creativo, funcional y seguro?			
¿Demuestra dominio en la conducción y la mediación de la dinámica?			
¿Organiza el espacio físico de manera eficiente para el desarrollo lúdico?			
¿Mantiene el entusiasmo y el interés del grupo durante toda la actividad?			
¿Logra realizar una síntesis o reflexión pedagógica al finalizar el juego?			
II. Respuesta y comportamiento del estudiante			
<i>Evalúa cómo reaccionan los alumnos ante la propuesta lúdica.</i>			
Aspectos a tener en cuenta en la observación		SI	NO



¿Los estudiantes participan con interés y motivación intrínseca?		
¿Siguen las instrucciones y respetan las reglas establecidas?		
¿Interactúan de forma positiva y colaborativa con sus compañeros?		
¿Muestran iniciativa y creatividad durante la resolución de retos lúdicos?		
¿Respetan los turnos y mantienen una competencia sana?		
¿Logran cumplir con el desafío o meta propuesta por la estrategia?		
III. Clima de aula y manejo de grupo		
<i>Evalúa el entorno y el control de la disciplina durante la lúdica.</i>		
Aspectos a tener en cuenta en la observación		
¿Se trabaja en un clima de respeto, alegría y confianza?		
¿El docente maneja y mantiene el orden sin interrumpir el flujo del juego?		
¿El tiempo asignado a cada fase de la estrategia es el adecuado?		

IV. Observaciones adicionales

Sugerencias del observador:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Firma del observador:

Anexo 5. Validación por expertos del instrumento ficha de observación de aplicación de estrategias lúdicas

VALIDACIÓN CUANTITATIVA

Por favor sírvase marcar una X la acción a tomar en cada uno de los ítems del cuestionario presentado y plantear sus observaciones de ser necesarias

ESCALA				Observaciones
Item	Aprobado (2)	Modificar (1)	Eliminar (0)	
1	X			
2	✓			
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X			
10	X			
11	X			
12	X			
13	X			
14	X			
15	X			

Observaciones generales: _____

Apellidos y nombres del experto: Dr. Eda Laura Criollo Iliz

Grado académico: Quinto Nivel

Profesión: Docente

Institución donde labora: UTA

Cargo que desempeña: Docente

Fecha de la validación: 26/03/2024

Firma: 

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

VALIDACIÓN CUANTITATIVA

Por favor sírvase marcar una X la acción a tomar en cada uno de los ítems del cuestionario presentado y plantear sus observaciones de ser necesarias.

ESCALA				Observaciones
Item	Aprobado (2)	Modificar (1)	Eliminar (0)	
1	/			
2	/			
3	/			
4	/			
5	/			
6		/		Asegurar que el evaluador participe en la revisión
7	/			
8	/			
9	/			
10	/			
11	/			
12	/			
13		/		Ítem de percepción (Observar conductas tony-bla)
14	/			
15	/			

Observaciones generales: El instrumento es aplicable. Solamente se requiere rediseñar dos ítems requeridos para dar validez al test.

Apellidos y nombres del experto:

Taty Perdomo Acevedo

Grado académico:

Maestría

Profesión:

Neuropsicología y Educación

Institución donde labora:

UTB

Cargo que desempeña:

Docente

Fecha de la validación:

27 de marzo del 2026

Firma:



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Prueba C.L.P

Formas Paralelas

Felipe Alliende - Mabel Condemarin – Neva Milicic

Manual para
la aplicación de la
Prueba de Compresión
Lectora de Complejidad
Lingüística Progresiva:
8 Niveles de lectura.

APLICACIÓN DEL ALUMNO

Nombre: _____
Sexo: Masculino: _____ Femenino: _____
Fecha de Nacimiento: _____
Edad: _____ años: _____ meses.
Fecha de Aplicación: _____
Examinador: _____

APLICACIÓN INDIVIDUAL	APLICACIÓN COLECTIVA
-----------------------	----------------------

SUBTEST	NOMBRE		HORA		PUNTAJE			
			Pag.	Inicio	Términ.	Bruto	Z	T
V – A – (1)	Los animales y los terremotos	3						
V – A – (2)	Un plido (1ª parte)	4						
V – A – (3)	Un plido (2ª parte)	6						
V – A – (4)	Robinson y Viernes	8						

PUNTAJE TOTAL: _____	TIEMPO TOTAL: _____
----------------------	---------------------

Anexo 7. Prueba de comprensión lectora de complejidad lingüística (CLP) completado.

APLICACIÓN DEL ALUMNO																																																									
Nombre: 																																																									
Sexo: Masculino: _____ Femenino: ☒																																																									
Fecha de Nacimiento: 																																																									
Edad: años: meses.																																																									
Fecha de Aplicación: <u>Jauca, 9 de abril de 2026</u>																																																									
Examinador: <u>Gabriela Muñoz</u>																																																									
APLICACIÓN INDIVIDUAL			APLICACIÓN COLECTIVA			☒																																																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="width: 10%;">SUBTEST</th> <th rowspan="2" style="width: 30%;">NOMBRE</th> <th rowspan="2" style="width: 5%;">Pág.</th> <th colspan="2" style="width: 15%;">HORA</th> <th colspan="4" style="width: 40%;">PUNTAJE</th> </tr> <tr> <th style="width: 10%;">Inicio</th> <th style="width: 5%;">Término</th> <th style="width: 10%;">Bruto</th> <th style="width: 5%;">Z</th> <th style="width: 5%;">T</th> <th style="width: 10%;">Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>VI - A - (1)</td> <td>Las bromas de José</td> <td>4</td> <td>11:10</td> <td></td> <td rowspan="6" style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;"><div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div></td> <td rowspan="6" style="width: 5%; text-align: center; vertical-align: middle;"></td> <td rowspan="6" style="width: 5%; text-align: center; vertical-align: middle;"></td> <td rowspan="6" style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;"><div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div></td> </tr> <tr> <td>VI - A - (2)</td> <td>Las bromas de José</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>VI - A - (3)</td> <td>Las bromas de José</td> <td>10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>VI - A - (4)</td> <td>La leyenda piel roja</td> <td>13</td> <td>11:21</td> <td></td> </tr> <tr> <td>VI - A - (5)</td> <td>La leyenda piel roja</td> <td>14</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>VI - A - (6)</td> <td>La leyenda piel roja</td> <td>15</td> <td></td> <td>11:27</td> </tr> </tbody> </table>									SUBTEST	NOMBRE	Pág.	HORA		PUNTAJE				Inicio	Término	Bruto	Z	T	Porcentaje	VI - A - (1)	Las bromas de José	4	11:10		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div>			<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div>	VI - A - (2)	Las bromas de José	8			VI - A - (3)	Las bromas de José	10			VI - A - (4)	La leyenda piel roja	13	11:21		VI - A - (5)	La leyenda piel roja	14			VI - A - (6)	La leyenda piel roja	15		11:27
SUBTEST	NOMBRE	Pág.	HORA		PUNTAJE																																																				
			Inicio	Término	Bruto	Z	T	Porcentaje																																																	
VI - A - (1)	Las bromas de José	4	11:10		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div>			<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div>																																																	
VI - A - (2)	Las bromas de José	8																																																							
VI - A - (3)	Las bromas de José	10																																																							
VI - A - (4)	La leyenda piel roja	13	11:21																																																						
VI - A - (5)	La leyenda piel roja	14																																																							
VI - A - (6)	La leyenda piel roja	15		11:27																																																					
PUNTAJE TOTAL: 					TIEMPO TOTAL: <u>38:14</u>																																																				

Anexo 9. Fotografías de aplicación de instrumentos de evaluación en quinto, sexto y séptimo año EGB paralelos “A”

