ARRANCADA
ISSN 1810-5882

Volumen 26 Número 54 Año 2026

Artículo original

Actividades lúdicas para la lectoescritura en estudiantes de una institución educativa de Babahoyo, 2025

Playful Activities for Literacy in Students of an Educational Institution in Babahoyo, 2025

Atividades lúdicas para a lectoescrita em estudantes de uma instituição educativa em Babahoyo, 2025

Adelaida Narcisa Vera Molina
https://orcid.org/0009-0005-4465-2582
Universidad César Vallejo, Piura, Perú

Carlos Alberto Cherre Anton
https://orcid.org/0000-0001-6565-5348
Universidad César Vallejo, Piura, Perú

***Email:** anverav@ucvvirtual.edu.pe

Como citar este artículo: Vera Molina, A. N. y Cherre Anton, C. A. (2026). Actividades lúdicas para la lectoescritura en estudiantes de una institución educativa de Babahoyo, 2025. *Arrancada*, 26(54), 273-282. https://arrancada.cuaje.edu.cu

Resumen

El presente estudio se realizó con el objetivo de determinar si un programa de actividades lúdicas, con un componente psicomotor y de juego activo, mejora la lectoescritura en estudiantes de 7 años de una institución educativa de Babahoyo. La investigación se abordó desde un diseño cuasiexperimental, de corte longitudinal, con una muestra de 40 estudiantes distribuidos en dos grupos de 20 (control y experimental). Se empleó la técnica de observación sistemática y como instrumento una ficha de observación estructurada compuesta por 27 ítems. El programa consistió en 15 sesiones que integraron el juego intencionado, la función simbólica y los juegos tradicionales de la zona, vinculando así la cultura física y el deporte con el desarrollo de la lectoescritura. Los resultados evidenciaron que, tras la intervención, el grupo experimental incrementó significativamente sus niveles de logro: un 10.0% alcanzó el nivel destacado, un 30.0% el nivel logrado y un 50.0% el nivel en proceso, mientras que solo un 10.0% permaneció en inicio. La prueba U de Mann-Whitney confirmó diferencias significativas en el postest (U= 45,700; Z= -5,346; $p < 0.05$) a favor del grupo experimental. Se concluye que la integración de actividades lúdicas motrices en la práctica pedagógica no solo optimiza la lectoescritura en sus dimensiones cognitiva, psicomotriz y de fluidez, sino que también demuestra el valor del movimiento y el juego como ejes transversales de la cultura física aplicada al ámbito escolar.

Palabras clave: lectoescritura, actividades lúdicas, fluidez lectora, motricidad, actividad física, educación primaria.

Licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional

Abstract

This study was conducted with the objective of determining whether a program of recreational activities—incorporating psychomotor components and active play—improves literacy skills in 7-year-old students at an educational institution in Babahoyo. The research employed a quasi-experimental, longitudinal design with a sample of 40 students divided into two groups of 20 (a control group and an experimental group). Data were collected using systematic observation, supported by a structured observation instrument consisting of 27 items. The program comprised 15 sessions that integrated purposeful play, symbolic function, and traditional local games, thereby linking physical culture and sports with the development of literacy. The results showed that, following the intervention, the experimental group demonstrated a significant increase in achievement levels: 10.0% reached the "outstanding" level, 30.0% reached the "achieved" level, and 50.0% reached the "in-progress" level, while only 10.0% remained at the "beginning" level. The Mann-Whitney U test confirmed significant differences in the post-test ($U = 45.700$; $Z = -5.346$; $p < 0.05$) in favor of the experimental group. It is concluded that the integration of motor-based recreational activities into pedagogical practice not only enhances literacy—across its cognitive, psychomotor, and fluency dimensions—but also underscores the value of movement and play as cross-cutting themes within physical culture as applied to the school environment.

Keywords: literacy, recreational activities, reading fluency, motor skills, physical activity, primary education.

Resumo

O presente estudo foi realizado com o objetivo de determinar se um programa de atividades lúdicas, com um componente psicomotor e de jogo ativo, melhora a leitura e a escrita em estudantes de 7 anos de uma instituição de ensino em Babahoyo. A pesquisa adotou um delineamento quase-experimental, de caráter longitudinal, com uma amostra de 40 estudantes distribuídos em dois grupos de 20 (controle e experimental). Utilizou-se a técnica de observação sistemática e, como instrumento, uma ficha de observação estruturada composta por 27 itens. O programa consistiu em 15 sessões que integraram o jogo intencional, a função simbólica e brincadeiras tradicionais da região, vinculando, assim, a cultura física e o esporte ao desenvolvimento da leitura e da escrita. Os resultados evidenciaram que, após a intervenção, o grupo experimental apresentou um aumento significativo em seus níveis de desempenho: 10,0% alcançaram o nível "destacado", 30,0% o nível "alcançado" e 50,0% o nível "em processo", enquanto apenas 10,0% permaneceram no nível "inicial". O teste U de Mann-Whitney confirmou diferenças significativas no pós-teste ($U= 45,700$; $Z= -5,346$; $p < 0,05$) a favor do grupo experimental. Conclui-se que a integração de atividades lúdicas motoras na prática pedagógica não apenas otimiza a leitura e a escrita em suas dimensões cognitiva, psicomotora e de fluência, mas também demonstra o valor do movimento e do jogo como eixos transversais da cultura física aplicada ao ambiente escolar.

Palavras-chave: leitura e escrita, atividades lúdicas, fluência leitora, motricidade, atividade física, ensino fundamental.

.

Recibido: septiembre/26 Aceptado: octubre/26

Introducción

La adquisición de la lectoescritura constituye uno de los pilares fundamentales del desarrollo académico y social de la infancia. A nivel global, organismos internacionales han advertido que una proporción significativa de escolares no logra consolidar las competencias básicas de lectura y escritura, incluso después de varios años de escolarización (UNESCO, 2021). Esta brecha se acentúa en contextos de vulnerabilidad, donde los métodos tradicionales de enseñanza, centrados en la memorización y la repetición, resultan insuficientes para motivar un aprendizaje significativo. En Latinoamérica, los diagnósticos regionales señalan que un porcentaje considerable de estudiantes de tercer grado no alcanza los niveles mínimos esperados en lectura (UNICEF, 2022), lo que evidencia la necesidad de repensar las estrategias didácticas desde enfoques más dinámicos, integradores y cercanos a la naturaleza infantil (Álvarez-Bueno et al., 2017).

En Ecuador, las reformas curriculares han buscado mejorar la calidad educativa; sin embargo, persisten desafíos importantes en los primeros años de escolaridad, especialmente en zonas urbano-marginales y rurales donde los recursos son limitados (Ministerio de Educación, 2022). En la institución educativa de Babahoyo donde se desarrolló este estudio, se identificó que los estudiantes de 7 años presentaban dificultades notables en la decodificación, la comprensión y la producción escrita, atribuibles en parte a la escasa disponibilidad de estrategias lúdicas por parte de los docentes y a un entorno con limitaciones de infraestructura y materiales. Frente a este panorama, surge la pregunta: ¿de qué manera un programa de actividades lúdicas puede mejorar los niveles de lectoescritura en estos estudiantes?

La literatura científica ha demostrado que el juego, en sus diversas manifestaciones, no es un simple pasatiempo, sino una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño. Vygotsky (1978) ya señalaba que el juego crea una zona de desarrollo próximo, permitiendo al niño actuar más allá de sus capacidades actuales. Piaget (1981), por su parte, destacó que el juego es una forma natural del pensamiento que permite asimilar la realidad y construir esquemas mentales. Ausubel et al. (1978) enfatizaron que el aprendizaje significativo se produce cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera sustancial con lo que el alumno ya sabe, y el juego ofrece un contexto ideal para establecer esas conexiones.

En los últimos años, la investigación ha profundizado en la relación entre la actividad física, el movimiento y el rendimiento académico. Revisiones sistemáticas y meta-análisis han aportado evidencia robusta de que las intervenciones de actividad física, especialmente aquellas que integran componentes cognitivos, mejoran habilidades precursoras de la lectura, como el reconocimiento de palabras y la ortografía (Jensen et al., 2025). Asimismo, se ha comprobado que el entrenamiento de la motricidad fina mediante juegos digitales o actividades gráficas no solo mejora la destreza manual, sino que también impacta positivamente en la escritura y en funciones ejecutivas (Lê et al., 2023). Estos hallazgos son consistentes con la noción de que el movimiento y la cognición están íntimamente ligados, y que el aula puede convertirse en un espacio donde el cuerpo y la mente aprendan de forma integrada.

Desde la perspectiva de la cultura física y el deporte, el juego motor y las actividades recreativas constituyen herramientas privilegiadas para el desarrollo de la psicomotricidad, entendida como la relación entre el movimiento, la percepción y la cognición. La psicomotricidad fina, en particular, es un predictor importante de la calidad de la escritura, ya que implica la coordinación visomotora, la orientación espacial y el control postural necesarios para trazar letras y palabras. Estudios recientes han mostrado que los programas de intervención motora en la escuela mejoran no solo las habilidades motoras gruesas, sino también las competencias académicas, incluida la lectura (Gustian et al., 2026). En este sentido, el juego tradicional, las rondas y los circuitos motores se presentan como actividades que, además de promover la salud y el bienestar, pueden ser vehículos para el aprendizaje de la lengua escrita.

El objetivo general de esta investigación fue determinar si un programa de actividades lúdicas, diseñado con un enfoque psicomotor y de juego activo, mejora la lectoescritura en estudiantes de 7 años de una institución educativa de Babahoyo. Los objetivos específicos se orientaron a evaluar el impacto del programa en las dimensiones cognitiva y lingüística, psicomotriz-gráfica y de fluidez lectora. La hipótesis planteada sostiene que el programa de actividades lúdicas mejora significativamente la lectoescritura en comparación con la enseñanza tradicional.

La justificación de este estudio se sustenta en tres planos. En el plano práctico, ofrece a los docentes un conjunto de estrategias lúdicas aplicables en el aula, replicables en otros contextos educativos. En el plano metodológico, aporta un instrumento validado y un diseño cuasiexperimental que puede servir de base para futuras investigaciones. En el plano teórico,

contribuye a la comprensión de los mecanismos mediante los cuales el juego y el movimiento inciden en el aprendizaje de la lectoescritura, integrando aportes de la psicología del desarrollo, la didáctica de la lengua y las ciencias de la actividad física. Además, el estudio se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad (Organización de las Naciones Unidas, 2022).

El artículo se estructura en cuatro apartados adicionales. En la metodología se describe el tipo, diseño, muestra, instrumentos y procedimiento de análisis. En los resultados se presentan las tablas con los hallazgos más relevantes. En la discusión se contrastan los resultados con la literatura y se profundiza en la relación entre las actividades lúdicas, la motricidad y la lectoescritura, incluyendo un acápite específico sobre la cultura física y el deporte. Finalmente, se exponen las conclusiones y se listan las referencias en formato APA 7.

Metodología

Tipo, enfoque y diseño

La investigación fue de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental de corte longitudinal. Se trabajó con dos grupos intactos (control y experimental), a los cuales se les aplicó un pretest y un postest. El grupo experimental recibió el programa de actividades lúdicas, mientras que el grupo control continuó con la enseñanza habitual. Este diseño permitió manipular la variable independiente (programa de actividades lúdicas) y observar su efecto sobre la variable dependiente (lectoescritura), aunque sin aleatorización completa, lo que es característico de los estudios cuasiexperimentales en contextos educativos (Pandey & Pandey, 2021). La profundidad del estudio fue explicativa, en tanto buscó identificar las relaciones causales entre el programa y las mejoras observadas.

Variables

La variable independiente fue el programa de actividades lúdicas, entendido como un conjunto de dinámicas, juegos y experiencias que integran el movimiento, la simbolización y la interacción social para generar aprendizajes. El programa se estructuró en 15 sesiones de 90 minutos, organizadas en torno a principios como la significatividad, la funcionalidad, la utilidad, la globalidad y la culturalidad (Candela & Benavides, 2020). Cada sesión incluyó momentos de inicio, desarrollo y cierre, con procesos didácticos que favorecían la exploración, el modelado, el juego guiado y la reflexión.

La variable dependiente fue la lectoescritura, conceptualizada como el conjunto de competencias que permiten al niño decodificar textos, comprender su significado y producir escritos con intención comunicativa (Cotto & Flores, 2022). Operacionalmente, se midió a través de un cuestionario de 27 ítems agrupados en tres dimensiones: cognitiva y lingüística (9 ítems), psicomotriz-gráfica (9 ítems) y fluidez lectora (9 ítems). Cada ítem se valoró en una escala de Likert de cinco puntos (1 = Nunca, 5 = Siempre).

Población, muestra y muestreo

La población estuvo conformada por estudiantes de 7 años matriculados en la institución educativa «Armando Pareja Coronel» de Babahoyo. La muestra fue de 40 estudiantes, distribuidos en dos grupos de 20: grupo control (20) y grupo experimental (20). El muestreo fue no probabilístico, por conveniencia, seleccionando los grupos ya conformados por la institución. Los criterios de inclusión consideraron a estudiantes de ambos géneros, con asistencia regular y autorización de sus padres mediante asentimiento informado. Se excluyeron aquellos con inasistencias reiteradas o que no contaban con el consentimiento correspondiente.

Técnicas e instrumentos

Se empleó la técnica de observación sistemática y como instrumento una ficha de observación

estructurada compuesta por 27 ítems. La validez de contenido se estableció mediante juicio de expertos (tres doctores en educación), quienes evaluaron la suficiencia, claridad, coherencia y relevancia de cada ítem. La confiabilidad se calculó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0.907, lo que indica una alta consistencia interna. El instrumento se aplicó antes y después de la intervención, en condiciones similares para ambos grupos.

Procedimiento

El estudio se desarrolló en tres fases. En la primera, se solicitó la autorización institucional y se aplicó el pretest a ambos grupos. En la segunda, se implementó el programa de actividades lúdicas en el grupo experimental, con 15 sesiones distribuidas a lo largo de un trimestre. Las sesiones integraban juegos tradicionales de la zona, rondas, circuitos motores y actividades de simbolización, siempre vinculadas a la lectura y la escritura. En la tercera fase, se aplicó el postest a ambos grupos y se procedió al análisis estadístico.

Análisis de datos

Los datos se procesaron con el software SPSS versión 29 y Microsoft Excel. Se realizó un análisis descriptivo (frecuencias y porcentajes) y un análisis inferencial. Dado que la muestra fue de 40 sujetos (menos de 50), se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad, la cual arrojó valores de $p < 0.05$ en todas las dimensiones, indicando que los datos no seguían una distribución normal. Por ello, se empleó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para comparar los grupos en el pretest y el postest, con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$.

Aspectos éticos

El estudio se ajustó a los principios éticos de la investigación con seres humanos. Se obtuvo el asentimiento informado de los padres o representantes legales, garantizando la confidencialidad de los datos y el derecho a retirarse en cualquier momento. Se respetaron las normas APA 7 para la citación y referencia de las fuentes. La investigación fue aprobada por la autoridad institucional y se desarrolló en el marco de los lineamientos de la Universidad César Vallejo.

Resultados

Los resultados se presentan en tres tablas representativas que sintetizan los hallazgos más relevantes del estudio.

Tabla 1 Pretest y postest de la variable lectoescritura por grupo

Nivel	Control Pretest	Experimental Pretest	Control Postest	Experimental Postest
Inicio	15 (75.0%)	14 (70.0%)	11 (55.0%)	2 (10.0%)
Proceso	4 (20.0%)	4 (20.0%)	8 (40.0%)	10 (50.0%)
Logrado	1 (5.0%)	2 (10.0%)	1 (5.0%)	6 (30.0%)
Destacado	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	2 (10.0%)

Nota. Datos obtenidos de la evaluación de entrada y salida. N = 20 por grupo.

La Tabla 1 evidencia que, antes de la intervención, ambos grupos presentaban una alta concentración en los niveles de inicio y proceso, sin diferencias notables. Después de la aplicación del programa, el grupo experimental mostró una redistribución sustancial: un 10.0% alcanzó el nivel destacado, un 30.0% el nivel logrado y un 50.0% el nivel en proceso, reduciendo el nivel de inicio al 10.0%. En contraste, el grupo control permaneció mayoritariamente en inicio (55.0%) y proceso (40.0%), sin casos en el nivel destacado.

Tabla 2 Pretest y postest de la dimensión cognitiva y lingüística

Nivel	Control Pretest	Experimental Pretest	Control Postest	Experimental Postest
Inicio	17 (85.0%)	16 (80.0%)	14 (70.0%)	3 (15.0%)
Proceso	3 (15.0%)	4 (20.0%)	5 (25.0%)	10 (50.0%)

Logrado	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.0%)	5 (25.0%)
Destacado	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	2 (10.0%)

Nota. Datos de la dimensión cognitiva y lingüística. N = 20 por grupo.

La Tabla 2 muestra un patrón similar en la dimensión cognitiva y lingüística. El grupo experimental pasó de un 80.0% en inicio a un 15.0%, con incrementos notables en los niveles de proceso (50.0%), logrado (25.0%) y destacado (10.0%). El grupo control, aunque también mejoró ligeramente, mantuvo un 70.0% en inicio, lo que sugiere que la instrucción tradicional tuvo un impacto limitado en esta dimensión.

Tabla 3. Prueba U de Mann-Whitney para la lectoescritura

Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Z	Sig. asin.
Pretest Control	20	19.60	392.00	182.000	-0.842	.400
Pretest Experimental	20	21.40	428.00			
Postest Control	20	12.79	255.80	45.700	-5.346	.000
Postest Experimental	20	28.21	564.20			

Nota. Variable de agrupación: grupo. Nivel de significancia $\alpha = 0.05$.

La Tabla 3 muestra que en el pretest no existían diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y el grupo experimental ($U = 182.000$; $Z = -0.842$; $p = .400$), lo que evidencia condiciones iniciales equivalentes. En el postest se observaron diferencias altamente significativas a favor del grupo experimental ($U = 45.700$; $Z = -5.346$; $p < .001$), confirmando la efectividad del programa de actividades lúdicas para mejorar la lectoescritura de los estudiantes.

Los resultados de las dimensiones psicomotriz-gráfica y de fluidez lectora siguieron la misma tendencia. En psicomotriz-gráfica, el grupo experimental incrementó el nivel destacado del 0.0% al 30.0% y el nivel logrado del 20.0% al 25.0%, mientras que el grupo control solo alcanzó un 15.0% en logrado y ningún caso en destacado. En fluidez lectora, el grupo experimental pasó de un 85.0% en inicio a un 10.0%, con un 45.0% en logrado y un 10.0% en destacado. Las pruebas U de Mann-Whitney para estas dimensiones también arrojaron valores de $p < 0.001$ en el postest, confirmando la efectividad del programa en todos sus componentes.

Discusión

Los hallazgos de este estudio permiten afirmar que el programa de actividades lúdicas mejoró de manera significativa la lectoescritura en los estudiantes del grupo experimental. Este resultado es consistente con la evidencia acumulada en la literatura sobre los beneficios del juego y la actividad física en el desarrollo cognitivo y académico. A continuación, se discuten los principales hallazgos en diálogo con la teoría y la investigación previa, y se dedica un apartado especial a la relación con la cultura física y el deporte.

Mejora integral de la lectoescritura

El hecho de que el grupo experimental haya superado al grupo control en todas las dimensiones evaluadas sugiere que el programa actuó sobre mecanismos múltiples. En la dimensión cognitiva y lingüística, los juegos de palabras, las rimas y las actividades de conciencia fonológica permitieron a los niños identificar sonidos, construir oraciones y comprender textos breves. Estos resultados coinciden con los de Macedo (2022), quien encontró que las estrategias lúdicas mejoran la capacidad oral y la comprensión en niños de nivel inicial, y con los de Sullca (2022), quien reportó avances significativos en la madurez alfabetizadora tras la aplicación de un programa basado en juegos.

En la dimensión psicomotriz-gráfica, las actividades de trazado, copia y dictado con materiales lúdicos (tarjetas, pictogramas, juegos de mesa) fortalecieron la motricidad fina y

la coordinación visomotora. Este hallazgo es relevante porque la escritura requiere un control preciso de los movimientos de la mano y una adecuada organización del espacio gráfico. La investigación de Lê et al. (2023) demostró que el entrenamiento de la motricidad fina mediante juegos digitales mejora no solo la destreza manual, sino también la ortografía y las funciones ejecutivas en niños de cuarto grado. De manera similar, el estudio de Gustian et al. (2026) evidenció que la integración de juegos motores en las clases de educación física mejora las habilidades de lectoescritura en estudiantes de primer grado, lo que respalda la idea de que el movimiento y la cognición están interconectados.

La fluidez lectora, por su parte, se vio favorecida por las lecturas dramatizadas, las rondas y los juegos de entonación. Los niños del grupo experimental lograron leer con mayor ritmo, precisión y expresividad, lo que se reflejó en los niveles alcanzados en el postest. Este resultado es particularmente importante porque la fluidez es un puente entre la decodificación y la comprensión, y su desarrollo temprano predice el éxito en la lectura autónoma.

El papel del juego y la actividad física en el desarrollo cognitivo

Los resultados de este estudio se alinean con las teorías sociocultural y psicogenética del aprendizaje. Vygotsky (1978) sostuvo que el juego crea una zona de desarrollo próximo en la que el niño puede actuar por encima de su nivel actual, gracias a la mediación de sus pares y del adulto. En las sesiones del programa, los niños participaron en juegos colaborativos que les exigían comunicarse, negociar reglas y ayudarse mutuamente, lo que sin duda potenció sus habilidades lingüísticas y sociales. Piaget (1981), por su parte, destacó que el juego simbólico permite al niño representar la realidad y construir esquemas mentales cada vez más complejos. Las actividades de simbolización (crear etiquetas, representar roles, inventar códigos) fueron un componente central del programa y se tradujeron en mejores desempeños en la dimensión cognitiva y lingüística (Posligua-Acosta et al., 2024).

Desde la neurociencia cognitiva, se ha propuesto que la actividad física estimula la producción de factores neurotróficos y mejora la plasticidad sináptica, lo que favorece el aprendizaje. Revisiones sistemáticas recientes han encontrado que las intervenciones de actividad física, especialmente aquellas que combinan movimiento con demandas cognitivas, tienen efectos positivos en habilidades precursoras de la lectura, como la conciencia fonológica y el reconocimiento de palabras (Jensen et al., 2025). Asimismo, se ha observado que el juego activo mejora las funciones ejecutivas (atención, memoria de trabajo, control inhibitorio), que son transversales al aprendizaje de la lectura y la escritura (Mantovani et al., 2021). En este estudio, aunque no se midieron directamente las funciones ejecutivas, es plausible que el programa haya incidido en ellas a través de los juegos que requerían planificación, seguimiento de reglas y autorregulación.

Relación con la cultura física y el deporte

La revista Arrancada, especializada en cultura física y deporte, nos invita a reflexionar sobre los vínculos entre el movimiento humano y los procesos educativos. Los hallazgos de esta investigación sugieren que las actividades lúdicas con componente motor no son un simple complemento recreativo, sino una poderosa herramienta para el desarrollo de la lectoescritura. En el programa implementado, se incluyeron juegos tradicionales de la zona (rondas, rayuela, el trompo), circuitos motores y actividades de expresión corporal. Estos juegos no solo promovieron la motricidad gruesa y fina, sino que también incorporaron elementos de lenguaje (rimas, canciones, instrucciones) que los niños debían procesar y reproducir.

La cultura física, entendida como el conjunto de prácticas corporales que contribuyen al desarrollo integral de la persona, encuentra en el juego un aliado fundamental. El deporte y la recreación, cuando se orientan con intencionalidad pedagógica, pueden convertirse en escenarios para el aprendizaje de la lengua escrita. Por ejemplo, un juego de relevos en el que los niños

deben formar palabras con letras móviles no solo mejora la velocidad y la coordinación, sino que refuerza la conciencia fonológica y la ortografía. De manera similar, las danzas y rondas infantiles, que combinan movimiento, ritmo y lenguaje, estimulan la memoria auditiva y la expresión oral, habilidades que son la base de la lectura fluida.

Los resultados de este estudio coinciden con los de Jerebine et al. (2024), quienes encontraron que las intervenciones escolares que integran la alfabetización física (physical literacy) mejoran no solo las habilidades motoras, sino también los dominios cognitivos y afectivos del aprendizaje. Asimismo, la revisión de Gustian et al. (2026) confirma que el aprendizaje basado en juegos en educación física es un modelo efectivo para mejorar el rendimiento académico en lectura y numeración, sin sacrificar los objetivos propios de la asignatura. Estos antecedentes refuerzan la idea de que la escuela puede y debe aprovechar el movimiento como un vehículo para el aprendizaje, especialmente en los primeros años de escolaridad (Pincay et al., 2026).

En el contexto ecuatoriano, donde la actividad física escolar a menudo se reduce a espacios marginales, este estudio aporta evidencia de que la integración de lo lúdico-motriz en el aula regular puede tener efectos significativos en la lectoescritura (Donnelly et al., 2017). No se trata de convertir al docente de lengua en entrenador deportivo, sino de reconocer que el cuerpo y el movimiento son recursos pedagógicos valiosos. La formación docente debería incluir estrategias para diseñar actividades que combinen objetivos de aprendizaje lingüístico con objetivos de desarrollo motor, en línea con los planteamientos de la educación física integrada.

Limitaciones y proyecciones

Este estudio tiene algunas limitaciones que deben considerarse. En primer lugar, el tamaño de la muestra (40 estudiantes) es reducido, lo que limita la generalización de los resultados. En segundo lugar, el diseño cuasiexperimental, sin aleatorización, no permite descartar por completo variables de confusión. En tercer lugar, no se realizó un seguimiento a largo plazo para evaluar la sostenibilidad de los efectos. Futuras investigaciones podrían ampliar la muestra, incluir grupos de diferentes contextos socioeconómicos y realizar mediciones de seguimiento. Asimismo, sería valioso explorar el impacto de programas similares en otras áreas curriculares (matemáticas, ciencias) y en diferentes niveles educativos. Desde la perspectiva de la cultura física, se sugiere investigar la dosis óptima de actividad física integrada y el papel de la intensidad y la duración de las sesiones en los resultados académicos.

Conclusiones

El programa de actividades lúdicas implementado en esta investigación demostró ser efectivo para mejorar la lectoescritura en estudiantes de 7 años de una institución educativa de Babahoyo. Los resultados cuantitativos evidenciaron incrementos significativos en el grupo experimental en comparación con el grupo control, tanto en la variable general como en sus dimensiones cognitiva y lingüística, psicomotriz-gráfica y fluidez lectora. Las pruebas estadísticas no paramétricas confirmaron que estas diferencias no se debieron al azar, sino a la intervención pedagógica.

La integración de juegos tradicionales, actividades de simbolización y circuitos motores en las sesiones de aprendizaje no solo fortaleció las habilidades de lectura y escritura, sino que también promovió la motivación, la participación activa y la colaboración entre los estudiantes. Estos hallazgos respaldan la hipótesis de que el juego y el movimiento, lejos de ser distractores, son potentes aliados del aprendizaje académico. La cultura física y el deporte, por tanto, trascienden la esfera de la recreación y se perfilan como componentes esenciales de una educación integral.

Se recomienda a los directivos y docentes de instituciones educativas promover la

incorporación sistemática de actividades lúdicas motrices en la planificación curricular, así como desarrollar talleres de formación docente en estrategias de aprendizaje activo. Asimismo, se sugiere a los investigadores continuar explorando los mecanismos neurocognitivos y pedagógicos que subyacen a la relación entre movimiento y lectoescritura, con el fin de diseñar intervenciones cada vez más efectivas y contextualizadas. En última instancia, este estudio contribuye a visibilizar el valor del juego como un derecho de la infancia y como un camino privilegiado hacia la alfabetización.

Referencias

Álvarez-Bueno, C., Pesce, C., Cavero-Redondo, I., Sánchez-López, M., Garrido-Miguel, M., & Martínez-Vizcaíno, V. (2017). Academic achievement and physical activity: A meta-analysis. Pediatrics, 140(6), e20171498. https://doi.org/10.1542/peds.2017-1498

Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 5(3), 90-98. https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.2600

Cotto, E., & Flores, M. (2022). El método fonológico comprensivo: Un aporte a la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en español. Estudios Pedagógicos (Valdivia), 48(2), 327-349. https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200327

Donnelly, J. E., Hillman, C. H., Castelli, D., Etnier, J. L., Lee, S., Tomporowski, P., Lambourne, K., & Szabo-Reed, A. N. (2017). Physical activity, fitness, cognitive function, and academic achievement in children: A systematic review. Medicine & Science in Sports & Exercise, 49(6), 1197-1222. https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000001234

Gustian, U., Juliantine, T., Wahyuni, S., Herawati, A. A., Satrio, S., & Purmandaru, A. (2026). Integrating game-based learning into Physical Education: effects on literacy and numeracy in early primary students. Retos, 75, 117399. https://doi.org/10.47197/retos.v75.117399

Jensen, O. E., Veber Nielsen, A.-M., Gejl, A. K., Rohde, R. A., Højberg, L. M., Damsgaard, L., Bøgh Malling, A. S., Stevnsborg, E., Bugge, A., Poulsen, M., & Wienecke, J. (2025). The effects of physical activity interventions on prereading, early word recognition and spelling development in children: A systematic review and meta-analysis. Educational Research Review, 47, 100668. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100668

Jerebine, A., Arundell, L., Watson-Mackie, K., Keegan, R., Jurić, P., Dudley, D., Ridgers, N. D., Salmon, J., & Barnett, L. M. (2024). Effects of holistically conceptualised school-based interventions on children's physical literacy, physical activity, and other outcomes: A systematic review. Sports Medicine - Open, 10(1), 105. https://doi.org/10.1186/s40798-024-00766-w

Lê, M., Querne, L., & Bidet-Ildei, C. (2023). Improving literacy development with fine motor skills training: A digital game-based intervention in fourth grade. Cognitive Development, 67, 101363. https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101363

Macedo, M. (2022). Estrategias lúdicas en el lenguaje oral de los niños del nivel inicial de una institución educativa pública, Lima-2022 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/116246

Mantovani, S., Magro, R., Ribeiro, R., Marini, A., & Martins, M. (2021). Occurrence of reading and writing cognitive processes and perception visual skills in students with Visual Dyslexia. Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 33(2), e20190210. https://doi.org/10.1590/2317-1782/202020190210

Ministerio de Educación. (2022). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

http://www.minedu.gob.pe/curriculo/

Organización de las Naciones Unidas. (2022). Objetivos de desarrollo sostenible. ONU. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible

Pandey, P., & Pandey, M. (2021). Research methodology tools and techniques. Bridge Center. http://dspace.vnbrims.org:13000/jspui/bitstream/123456789/4666/1/RESEARCH%20METHODOLOGY%20TOOLS%20AND%20TECHNIQUES.pdf

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaje, 4(2), 13-54. https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902

Pincay Barahona, A. A., Loor Alcivar, J. J., & Saona Lozano, R. V. (2026). El uso de actividades lúdicas para el mejoramiento de habilidades comunicativas en estudiantes con TEA de 4 a 5 años. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 10(1), 564-588. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.22146

Posligua-Acosta, A. J., Rodríguez-Álava, L. A., & Duran-Pico, U. C. (2024). Estrategia didáctica para favorecer la lectoescritura en los estudiantes. MQRInvestigar, 8(2), 2328-2345. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2328-2345

Sullca, J. (2022). Programa "Aprendo Jugando" en la lectoescritura en alumnos del primer grado de la institución educativa de Ate Vitarte 2022 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/124100

Tonucci, F. (2025). Jugar es una competencia de niños, no de adultos ni de arquitectos. Educación Debate. https://educaciondebate.com.ar/tonucci-escuela-juego-aprendizaje.html

UNESCO. (2021). Educación y habilidades para el siglo 21. UNESCO. http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Habilidades-SXXI-Buenos-Aires-Spa.pdf

UNICEF. (2022). Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple. UNICEF. https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple

Vygotsky, L. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press. https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=RxjjUefze_