

JMNJE V4. N1. 075

**Aprendizaje lúdico para el desarrollo de la comprensión lectora en
estudiantes de educación básica**

***Play based learning to develop reading comprehension in elementary school
students***

Edith Lilibeth Macías Sánchez
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
Quevedo - Ecuador
emaciass6@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5637-6272>

Brigitte Estefania Pinto Ayala
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
Quevedo - Ecuador
bpintoa@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2895-8053>

Jazmín Lisseth Olvera Macías
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
Quevedo – Ecuador
jazmin.olvera2016@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7816-6906>

Jean Carlos Ochoa Tubay
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
Quevedo – Ecuador
jochoat@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5137-1686>

Autor de correspondencia: Edith Lilibeth Macías Sánchez, emaciass6@uteq.edu.ec

Recepción: 30-abril-2026

Aceptación: 04-junio-2026

Publicación: 14-julio-2026

Cómo citar este artículo:

Macías Sánchez, E. L., Pinto Ayala, B. E., Olvera Macías, J. L., & Ochoa Tubay, J. C. (2026).
Aprendizaje lúdico para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación
básica. *Journal of Multidisciplinary Novel Journeys & Explorations*, 4(1), 1-
23. <https://doi.org/10.63688/40d5db91>

© 2026; Los autores. Este es un artículo en acceso abierto, distribuido bajo los términos de una licencia
Creative Commons (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>) que permite el uso, distribución y
reproducción en cualquier medio, siempre que la obra original sea correctamente citada.



RESUMEN

El aprendizaje lúdico se ha consolidado como una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica, fomentando experiencias de aprendizaje que sean dinámicas, colaborativas y significativas. El propósito de este estudio fue analizar la contribución del aprendizaje basado en juegos al desarrollo de habilidades de comprensión lectora a través de una revisión sistemática de la literatura utilizando un enfoque cualitativo, según lo recomendado por el modelo PRISMA. Se buscaron en las bases de datos Scopus, SciELO, Dialnet y Google Académico artículos científicos publicados entre 2021 y 2026, identificando 15 artículos que cumplieron con los criterios de inclusión. Los resultados mostraron que la implementación de estrategias de entretenimiento como juegos educativos, recursos digitales y actividades interactivas aumentó la motivación, el compromiso activo y el aprendizaje significativo, promoviendo el desarrollo de niveles de comprensión lectora literal, inferencia y crítica. De manera similar, la investigación revisada sugiere que la efectividad del aprendizaje basado en juegos depende de una planificación pedagógica intencional y contextual que satisfaga las necesidades de los estudiantes. El aprendizaje a través del juego se considera una estrategia metodológica efectiva para mejorar la comprensión lectora y promover el desarrollo integral de los estudiantes, por lo que integrar el juego a la práctica pedagógica es una solución adecuada para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación Básica.

Palabras clave: aprendizaje, lectura, educación básica.

ABSTRACT

Play-based learning has established itself as a pedagogical strategy that promotes the development of reading comprehension skills in elementary school students by fostering dynamic, collaborative, and meaningful learning experiences. The purpose of this study was to analyze the contribution of game-based learning to the development of reading comprehension skills through a systematic literature review using a qualitative approach, as recommended by the PRISMA model. Scientific articles published between 2021 and 2026 were searched for in the Scopus, SciELO, Dialnet, and Google Scholar databases, identifying 15 articles that met the inclusion criteria. The results showed that the implementation of entertainment strategies such as educational games, digital resources, and interactive activities increased motivation, active engagement, and meaningful learning, promoting the development of literal, inferential, and critical reading comprehension skills. Similarly, the reviewed research confirms that the effectiveness of game-based learning depends on intentional and contextual instructional planning that meets students' needs. Learning through play is considered an effective methodological strategy for improving reading comprehension and promoting students' holistic development; therefore, integrating play into teaching practice is an appropriate solution for improving the teaching and learning process in elementary education.

Keywords: learning, reading, basic education.



1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje lúdico es una estrategia pedagógica de gran impacto dentro de la Educación Básica, ya que permite que los estudiantes participen de manera activa y también significativa en su proceso de aprendizaje. Además, a través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y también emocionales en un ambiente positivo que despierta su interés por aprender y favorece una participación activa en clases.

El uso de actividades lúdicas transforma la lectura en un aprendizaje más dinámico y sobre todo que sea participativo, cuando se integran juegos creativos, los estudiantes pueden explorar nuevos conocimientos de una forma más interesante, sobre todo que estas actividades fortalecen la atención y la comprensión lectora de los estudiantes, contribuyendo así al desarrollo de habilidades fundamentales para el aprendizaje y promoviendo una actitud positiva hacia la lectura.

Para García et al. (2018) la comprensión lectora es una habilidad fundamental en el rendimiento académico y el aprendizaje permanente del estudiante, esta capacidad se encarga de comprender e interpretar la información para que el cerebro responda a una situación determinada, a pesar de su importancia, muchos estudiantes, especialmente en la escuela primaria, enfrentan desafíos para desarrollar habilidades sólidas de comprensión lectoras, los métodos tradicionales de enseñanza de la comprensión lectora a menudo no logran involucrar a los estudiantes ni abordar las diversas necesidades de aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de Educación Básica del Ecuador incorpora el aprendizaje lúdico como estrategia pedagógica prioritaria para el desarrollo de competencias comunicativas, incluyendo la comprensión lectora, donde se promueve el uso de juegos educativos, dramatizaciones y actividades interactivas que favorezcan la motivación y el aprendizaje significativo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Aun así, las metodologías que se emplean en muchas instituciones siguen siendo repetitivas, lo cual puede resultar poco estimulante para los estudiantes, además, es limitado el acceso a libros y a espacios destinados exclusivamente a la lectura en muchas escuelas del país lo que genera el interés genuino por la lectura.

Morales et al. (2024) afirman lo siguiente:

Las estrategias pedagógicas basadas en juegos son formas de mantener la atención del estudiante y aumentar el interés de los niños por los temas de forma divertida. Esto en el sentido que, este tipo de actividades contribuyen a explorar otros espacios y



recursos diferentes a los habituales, de modo que los estudiantes superan formas tradicionales de aprendizaje (p. 7).

Las actividades lúdicas forman parte de aquellas acciones relacionadas con los juegos mediante la búsqueda de un estado de relajación y diversión; las cuales son implementadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje realizado en las aulas, donde los docentes aplican una serie de actividades para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos; facilitando el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico, las nociones básicas para la búsqueda de soluciones (Caballero-Calderón, 2021).

El juego en el contexto educativo cuenta con un sólido sustento pedagógico desde hace muchos años. Vygotsky sostiene que el juego es un elemento clave en el desarrollo infantil ya que amplía la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) al promover la exploración, la interpretación y la experimentación de distintos roles sociales, lo que favorece la expresión y regulación emocional. En la misma línea, Bruner menciona que las actividades lúdicas permiten explorar y aprender sin miedo al error, también, con respecto al lenguaje, el juego estimula la comunicación y facilita la adquisición de normas sociales y culturales (Manzano-León et al. 2022).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024) afirma que actualmente existe una grave crisis de aprendizaje a nivel mundial. Si no se adoptan medidas urgentes y efectivas, para el año 2030 más de 300 millones de niños y niñas, equivalentes al 37 % de la población infantil, no lograrán desarrollar competencias básicas de lectura. Además, para cumplir con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4.2, relacionado con la educación y el aprendizaje en la primera infancia, será necesario incorporar aproximadamente 1,4 millones de niños y niñas cada año a programas educativos hasta el 2030.

Esta realidad refleja que aún persiste esta problemática educativa y se requiere una atención de manera inmediata, ya que cuando existen dificultades para leer, también se limita al desarrollo de una buena comprensión lectora, afectando a su rendimiento escolar, frente a esto es necesario la implementación de estrategias lúdica para fomentar el interés y también la motivación por la lectura en todas las instituciones educativas.

Morante, (2024) menciona que, en la ciudad de Quevedo, en una escuela fiscal se evidencia un limitado desarrollo de las habilidades de comprensión lectora, un porcentaje considerable de estudiantes presenta dificultades para comprender, interpretar y asimilar la información contenida en los textos que leen. Por otro lado, un estudio realizado por Vásquez y Pérez (2020) en Perú, da



a conocer que aún persisten dificultades para alcanzar una apropiada comprensión lectora en los estudiantes, esto se evidencia cuando el lector no es capaz de identificar las relaciones internas del contenido, frente a esta realidad, se propone integrar estrategias lúdicas como una alternativa pedagógica para así fortalecer la comprensión lectora, dado que el juego favorece aprendizajes significativos.

Se han realizado estudios en países como Brasil, México y Argentina que demuestran cómo las actividades lúdicas pueden abordar desafíos, como la diversidad cultural y las desigualdades socioeconómicas. En gran parte de estos países las prácticas educativas han incorporado de manera innovadora el juego como herramienta para promover el aprendizaje inclusivo y equitativo, adaptándose a la singularidad de cada contexto y brindar oportunidades de desarrollo significativas para todos los niños (López et al., 2024).

Castro y Macías, (2022) comenta que luego del proceso de aprendizaje en línea debido a que las instituciones educativas de todo el país tuvieron que aplicarlo debido al COVID-19, muchos estudiantes regresaron a la presencialidad a mediados de 2021 y por ende los docentes retomaron sus procesos de formación sumativa y evaluativa en los estudiantes, después del confinamiento los niños de primaria se reveló que mantienen un nivel de desempeño en lectura y comprensión lectora inferior a lo esperado para su edad.

A su vez, el proceso de habla y lectura de estudiante de Guayaquil-Ecuador en el primer trimestre del año lectivo, el 47% de los estudiantes presentan dificultades y retrasos en el reconocimiento de los sonidos del habla, lo que afecta su rendimiento académico, preparación para la escuela, esto muestra la necesidad de intervenir desde el primer momento de la lectura, teniendo en cuenta la conciencia fonológica, la fluidez lectora y el vocabulario, se debe realizar este ejercicio desde el primer año de Educación Básica (Castro y Macías, 2022).

Es importante reconocer que el juego con el aprendizaje en el aula contribuye a que el estudiante aprenda a indagar, reconocer y a buscar posibles soluciones, en actividades que son parte de un proceso de aprendizaje. Además de que el docente que implementa el juego puede evidenciar que el estudiante realizará las actividades que se le proponga con mayor alegría, predisposición y entusiasmo, esto con asegura que el niño aprenda de mejor manera (Urgilés, 2019).

La importancia de la lúdica, según Baño et al. (2025), radica en que permite crear contextos de aprendizaje participativos, dinámicos y creativos que facilitan el desarrollo integral de los estudiantes, además que, su implementación favorece que los estudiantes tengan un papel activo



en la construcción de sus conocimientos, lo que fortalece su motivación, interés y compromiso con las actividades educativas. También, al crear entornos donde los estudiantes se sientan cómodos, valorados y apoyados, se facilita la interacción, el intercambio de ideas y el aprendizaje significativo.

En este contexto, el presente artículo de revisión literaria tiene como objetivo general analizar la contribución del aprendizaje lúdico en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica.

La comprensión lectora es una capacidad fundamental para el desarrollo cognitivo de las personas y representa una de las habilidades más importantes del ser humano, ya que el lenguaje escrito es uno de los principales medios para comunicar ideas y transmitir conocimientos, por esta razón, leer y comprender lo que se lee resulta esencial para el aprendizaje y el crecimiento personal. Asimismo, la lectura aporta numerosos beneficios, pues además de brindar información y conocimientos, contribuye a la formación integral del individuo al fomentar hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo y concentración (Valdez-Asto, 2021).

Armijos et al. (2023), argumenta que, en América Latina, una de las principales dificultades del sistema educativo es la comprensión lectora, debido a que muchos estudiantes tienen problemas para leer textos académicos, esta situación es por la escasa aplicación de estrategias metodológicas por parte de los docentes, lo que impide que los estudiantes puedan reflexionar sobre la información. Del mismo modo para Díaz et al. (2024) comenta que la comprensión lectora es una competencia básica para el aprendizaje, sin embargo, muchos estudiantes tienen ese mismo problema a la hora de interpretar textos, especialmente en entornos digitales.

La lectura comprensiva es una competencia fundamental en la educación primaria, pues esta constituye la base para el aprendizaje en todas las áreas curriculares, además que, su desarrollo en los primeros años escolares no solo contribuye a recopilar información, sino que también promueve procesos de reflexión crítica que fortalecen el pensamiento crítico, una de las estrategias planteadas es el uso de plataformas digitales interactivas ya que representa una oportunidad valiosa para mejorar dichas habilidades, proporcionando un entorno de aprendizaje dinámico y adaptativo (Díaz et al., 2024).

El aprendizaje a través del juego, es una estrategia pedagógica que utiliza actividades lúdicas como herramienta para facilitar la formación y el desarrollo de diversas habilidades en los estudiantes, en los primeros años de escolaridad, el juego es considerado como un elemento fundamental del



proceso educativo, ya que incide significativamente en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Sin embargo, conforme los estudiantes avanzan en los diferentes niveles educativos, el uso del juego dentro de las aulas suele disminuir, perdiendo protagonismo como recurso pedagógico y dejando de formar parte esencial de las experiencias de aprendizaje (Belisario y Hincapié, 2024).

Moya, (2024) la estrategia lúdica se fundamenta en el uso del juego como un recurso pedagógico que aporta de manera positiva al proceso de enseñanza-aprendizaje, esto se da mediante actividades lúdicas, a través de esto los estudiantes acceden a experiencias educativas más dinámicas, aprender mientras se divierte incrementa la motivación y el nivel de participación del alumnado, favoreciendo el fortalecimiento de los conocimientos y creando un entorno de aprendizaje participativo.

Del mismo modo, un estudio desarrollado en Ecuador por Loján (2025) señala que el aprendizaje lúdico, cuando es aplicado a partir de una planificación pedagógica bien fundamentada, contribuye de manera significativa al fortalecimiento de competencias cognitivas y socioemocionales en la Educación General Básica, mejorando en los aspectos como la utilidad, la motivación y la comprensión evidencian su relevancia como una estrategia metodológica eficaz para dinamizar y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se realizó con un enfoque cualitativo, ya que esto permitió comprender y analizar información obtenida de diferentes documentos científicos relacionados con las dos categorías que se presentan en el tema, además la investigación es sistemática puesto que esto facilitó una mejor comprensión del fenómeno, donde se identificó los principales aportes sobre el aprendizaje lúdico y su influencia en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica.

2. METODOLOGÍA

Se desarrolló con un enfoque cualitativo, ya que se analizó la información sobre el aprendizaje lúdico y sobre la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica, puesto que este enfoque permite comprender de una manera profunda sobre las estrategias y aportes por diferentes autores, sin recurrir a una medición numérica, además que facilita el análisis de conceptos, permitiendo así una visión integral del fenómeno investigado (Salazar-Escorcía, 2020).

El tipo de investigación es sistemática, puesto que este busca analizar y comprender cómo el desarrollo de la comprensión lectora contribuye al aprendizaje estudiantes de Educación Básica. Este tipo de investigación permite describir las características, experiencias y



percepciones relacionadas con la aplicación de actividades lúdicas en el proceso educativo, sin manipular variables ni establecer relaciones de causa y efecto (Hernández Sampieri et al., 2014). Con un diseño de revisión sistemática, ya que se realiza una búsqueda estructurada, selección y análisis de literatura científica relacionada con el aprendizaje lúdico y la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica, con el fin de sintetizar la evidencia existente de manera organizada y objetiva (Hernández de la Cruz y Castillo, 2025). Y a la vez se lo llevó con un modelo PRISMA, este permite producir revisiones sistemáticas y metaanálisis de alta calidad, esto es, seguir unas determinadas directrices que sirvieron de base para una adecuada identificación, selección, evaluación y síntesis de toda la evidencia disponible en investigaciones de tipo revisiones sistemáticas.

La búsqueda bibliográfica, es un componente fundamental para valorar la relevancia de la investigación (Arguedas-Arguedas 2009). En constancia con esto se realizó en bases de datos científicos reconocidos por su reconocimiento de publicaciones en el ámbito educativo, para esto, se seleccionaron las bases de datos, SciELO, Google Académico, Dialnet, debido a que permiten acceder a investigaciones actualizadas y relevantes sobre el aprendizaje lúdico y la comprensión lectora. Siendo Dialnet y Scopus las principales fuentes de búsqueda por su prestigio internacional y la calidad de sus publicaciones indexadas; SciELO por su importante aporte en las investigaciones en América Latina; y Google Académico con por su a cobertura de literatura científica y académica.

Donde la búsqueda se realizó de manera independiente en cada una de las bases de datos, con Scopus: se empleó la búsqueda avanzada utilizando los operadores booleanos AND y OR: (“playful learning” OR “game-based learning”) AND (“Reading comprehension”), donde se aplicaron filtros como el tipo de documentos, año de publicación, idioma y tema dirijo a la educación. SciELO: usando palabras clave de “aprendizaje lúdico”, “comprensión lectora” y “educación básica”. Dialnet: se utilizó descriptores “aprendizaje lúdico”, “comprensión lectora”, “estrategias” y “educación”. Google Académico: Búsqueda rigurosa mediante combinaciones de “playful learning”, AND “Reading comprehension” y “aprendizaje lúdico”.

La búsqueda se efectuó mediante la combinación de palabras clave en español e inglés, tales como: “aprendizaje lúdico”, “ludic learning”, “comprensión lectora”, “reading comprehension”, “estrategias lúdicas” y “educación básica”, además que, se consideraron únicamente artículos científicos publicados entre los años 2021 y 2026, escritos en español o inglés.



Tras la identificación inicial de 732 artículos en las bases de datos seleccionadas, se realizó una revisión profunda para detectar y eliminar 32 registro duplicados, mediante la comparación de títulos, autores, año de publicación y DOI. Como resultado, quedaron 700 registros para el proceso de cribado, los cuales fueron evaluados conforme a los criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos. Posteriormente, se excluyeron 685 estudios por no cumplir con los criterios relacionados al tema y finalmente, 15 artículos cumplieron con todos los criterios, fueron evaluados para la revisión sistemática.

El análisis se desarrolló a través de un proceso sistemático de lectura, clasificación y organización de la información, se revisaron de manera detallada los objetivos, metodologías, resultados y conclusiones de cada artículo, con el fin de extraer los datos más significativos relacionados con el fenómeno de estudio, además que, la información fue agrupada en categorías temáticas previamente definidas de acuerdo con los objetivos de la investigación.

Tabla 1.
Matriz de categorización de datos.

Categoría	Subcategoría	Códigos
Aprendizaje lúdico	Estrategias lúdicas	Juegos educativos, actividades recreativas, dinámicas grupales, aprendizaje basado en juegos, gamificación
	Recursos lúdicos	Material didáctico, juegos de mesa, recursos digitales, cuentos interactivos, herramientas tecnológicas
	Participación estudiantil	Motivación, interés, participación activa, trabajo colaborativo, interacción en el aula
	Beneficios del aprendizaje lúdico	Aprendizaje significativo, creatividad, autonomía, desarrollo cognitivo, desarrollo socioemocional
Compresión lectora	Comprensión literal	Identificación de ideas principales, reconocimiento de personajes, localización de información explícita
	Comprensión inferencial	Interpretación de información implícita, formulación de hipótesis, establecimiento de relaciones
	Comprensión crítica	Análisis de textos, emisión de juicios, argumentación, valoración de contenidos

Nota. Categorización de datos. Elaboración propia.

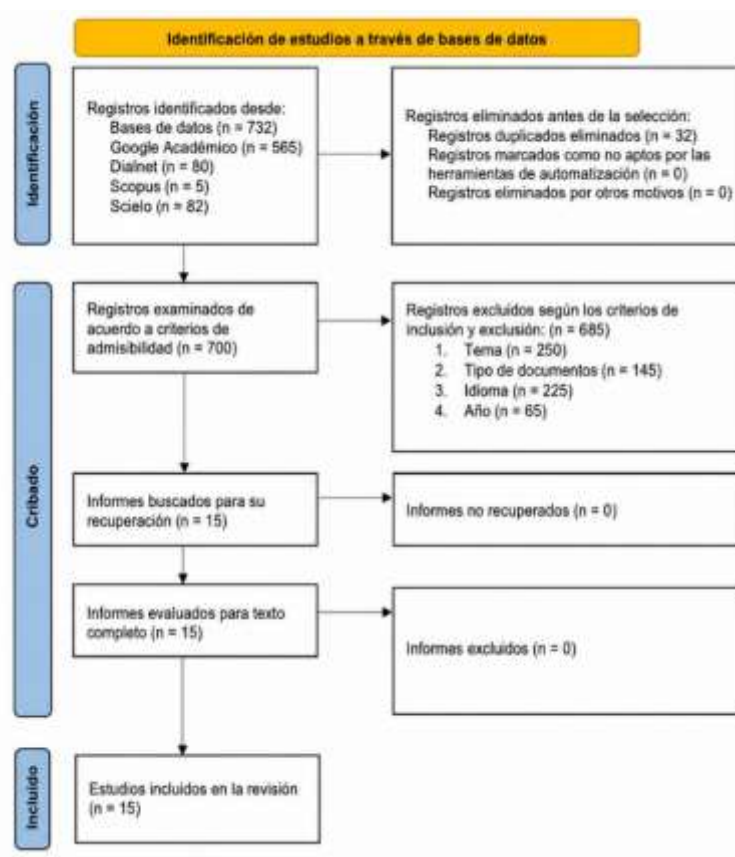


Esta etapa permitió relacionar y contrastar la información proveniente de las diferentes investigaciones incluidas en la revisión, para ello, se agruparon los resultados de acuerdo con las categorías y subcategorías previamente establecidas, identificando las principales coincidencias, diferencias (Thomas y Harden, 2008).

Para garantizar el rigor científico de la revisión sistemática, los estudios fueron evaluados mediante la herramienta Critical Appraisal Skills Programme (CASP), adaptada al diseño metodológico de cada investigación. Esta herramienta permitió valorar aspectos como la claridad de los objetivos, la descripción de la muestra y el análisis de la información, así como la relevancia de los hallazgos obtenido a evaluación se realizó utilizando una escala dicotómica (Sí = 1; No = 0), a partir de la cual los estudios fueron clasificados en tres niveles de calidad: alta (8-10 puntos), media (5-7 puntos) y baja (0-4 puntos). Este paso facilitó vincular y comparar datos de las distintas investigaciones dentro del análisis, así, se organizaron hallazgos según sus categorías y subcategorías.

Figura 1.

Diagrama del método PRISMA



Nota. Diagrama del método PRISMA. Elaboración propia.

La búsqueda de información para el artículo se realizó en las diferentes páginas como, Google Académico, SciELO, Scopus y Dialnet, ya que contienen una amplia variedad de publicaciones científicas que se relacionan al ámbito educativo, se consideraron solo artículos entre los años del 2021 y 2026, donde se identificó un total de 732 de artículos registrados de las diferentes páginas y después de aplicar los criterios de inclusión y exclusión se seleccionó 15 estudios para el análisis final (Arguedas-Arguedas, 2009).

Tabla 2.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterio	Inclusión	Exclusión
Tema	Estudios relacionados con el aprendizaje lúdico y la comprensión lectora.	Estudios no relacionados con las categorías de estudio.
	Investigaciones que abordan al menos una de las categorías de investigación.	Investigaciones centradas en otras áreas del aprendizaje sin relación con la comprensión lectora.
	Estudios que presentan resultados o análisis sobre la influencia del aprendizaje lúdico en la comprensión lectora.	Trabajos que no analizan estrategias lúdicas ni habilidades de comprensión lectora.
Tipo de documento	Artículos científicos.	Ensayos de opinión.
	Revisiones sistemáticas y revisiones de literatura.	Blogs, páginas web o documentos sin respaldo académico.
	Estudios empíricos con metodología claramente definida.	Resúmenes de congresos, editoriales o documentos sin rigor científico.
Idioma	Publicaciones en español.	Publicaciones en idiomas distintos al español e inglés.
	Publicaciones en inglés.	Documentos cuya traducción no fue posible verificar.
	Documentos con información relevante para el estudio.	
Año de publicación	Estudios publicados entre 2021 y 2026.	Estudios publicados antes de 2021.
	Investigaciones recientes sobre tecnologías educativas.	Documentos desactualizados respecto al objeto de estudio.
	Producción científica actualizada.	

Nota. Criterios de inclusión y exclusión. Elaboración propia.



Fue realizado a partir de las directrices de PRISMA, ya que esta permite ayudar a los autores de revisión sistemáticas a documentar de manera transparente los resultados de cada autor (Page et al., 2021). Con el PRISMA se dio a conocer el objetivo de la investigación, además que se realizó la búsqueda bibliográfica en las bases de datos Google Académico, SciELO, Scopus y Dialnet, obteniendo un total de 732 registros bibliográficos, donde se eliminaron 32 registros duplicados y se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión en función del tema de estudio, tipo de documento, idioma y año de publicación y al final se seleccionaron 15 artículos que cumplieran todos los criterios establecidos que fueron analizados y sintetizados para responder al objetivo de la investigación.

3. RESULTADOS

Los resultados se presentan a partir de una revisión sistemática de literatura, desarrollada bajo un enfoque cualitativo y de tipo descriptivo, con el propósito de analizar la influencia del aprendizaje lúdico en la comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica. Este proceso permitió organizar información de una manera más estructura, donde se incluyeron un total de 15 artículos, después de un largo proceso de búsqueda y de evaluación de literatura. El análisis se centró en investigación publicadas entre los años 2021 y 2026, todo en base al ámbito educativo.

Tabla 3.

Matrix de extracción de datos

Autor y año	Objetivo del estudio	Metodología	Técnicas e Instrumentos	Resultados principales	Conclusiones
Aguilera et al (2024)	Analizar la influencia de la lúdica en la comprensión lectora de estudiantes de Educación Básica.	Enfoque cuantitativo y método descriptivo	Encuestas y observación	Incremento de la motivación y comprensión lectora.	La lúdica favorece el aprendizaje significativo y la comprensión de textos.
Baño, et al (2025)	Analizar la influencia de la lúdica en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de	Enfoque cuantitativo y diseño descriptivo.	Observación, encuestas y pruebas diagnóstica.	Las actividades lúdicas incrementaron la motivación significativamente los niveles de comprensión lectora.	La lúdica constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la comprensión lectora y favorecer



	Educación General Básica.			aprendizajes significativos.	
Caballero-Calderón (2021)	Examinar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes.	Investigación documental y descriptiva.	Revisión de literatura científica.	Las actividades lúdicas mejoran la atención y la participación de los estudiantes.	La incorporación de estrategias lúdicas contribuye a una educación más dinámica y centrada en el estudiante.
Cuasapud y Manguashca (2023)	Describir la utilidad de las estrategias lúdicas en la lectoescritura.	Enfoque cualitativo y método documental	Revisión bibliográfica	Desarrollo de habilidades comunicativas y lectoras.	El juego facilita la adquisición de la lectoescritura.
Cuásquer-Chulde, et al (2025)	Proponer estrategias metodológicas lúdicas que permitan el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de E.G.B. Analizar estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora en quinto año de EGB.	Enfoque mixto y método analítico-sintético	La entrevista, observaciones, prueba diagnóstica y un diario de clase.	El uso de estrategias lúdicas representa una alternativa de gran impacto en la mejora de la comprensión lectora en niños de educación básica.	La integración de dinámicas interactivas potenció significativamente las habilidades lectoras y fomentó un aprendizaje más significativo y motivador.
Lavanda et al (2024)		Enfoque cuantitativo y método descriptivo-exploratorio	Encuestas y observación	Se identificaron mejoras en la comprensión lectora mediante estrategias activas.	Las estrategias didácticas fortalecen el proceso lector.
Loján (2025)	Determinar la incidencia del aprendizaje lúdico como estrategia didáctica en Educación General Básica.	Enfoque cualitativo con análisis documental.	Revisión bibliográfica y análisis de contenido.	El aprendizaje lúdico incrementa la motivación y facilita la adquisición de conocimientos.	La implementación de actividades lúdicas fortalece el proceso educativo y mejora el rendimiento académico.
López, et al (2024)	Analizar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de	Investigación documental descriptiva.	Revisión bibliográfica.	Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo,	El juego constituye una herramienta esencial para promover



	niños de educación inicial.			emocional y social de los estudiantes.	aprendizajes significativos desde edades tempranas.
Mero et al (2026)	Determinar la relación entre estrategias lúdicas y comprensión lectora en Educación Básica. Fortalecer los niveles literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora mediante juegos educativos en estudiantes de cuarto grado. Analizar el juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Diseñar estrategias basadas en la lúdica para mejorar la comprensión lectora en Educación Básica.	Enfoque cuantitativo y diseño correlacional	Encuestas y pruebas lectoras.	Correlación positiva muy alta entre ambas variables	Las estrategias lúdicas pueden favorecer la comprensión lectora.
Morales, et al (2024)		Enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental.	Pruebas diagnósticas y observación.	Los estudiantes mostraron mejoras en los tres niveles de comprensión lectora después del uso de los juegos.	Los juegos educativos resultan ser estrategias eficaces para desarrollar habilidades de comprensión lectora.
Moya (2024)		Investigación documental de carácter descriptivo.	Revisión bibliográfica.	El juego incrementa la motivación, participación y retención de conocimientos.	Las estrategias lúdicas favorecen ambientes de aprendizaje innovadores y significativos.
Nugra (2022)		Enfoque cualitativo y diseño de revisión bibliográfica	Análisis documental.	Identificó beneficios significativos de la lúdica en la lectura.	La lúdica constituye una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora.
Saldarriaga et al, (2025)	Evaluar la eficacia del juego como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de la comprensión e interpretación	Enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental de tipo pretest-postest	Cuestionarios y Encuestas	Mejoras estadísticamente significativas en el niveles inferencial y evaluativo en el experimental urbano, mientras que las mejoras en el área rural no fueron	Se concluye que el juego, cuando es intencionalmente planificado, puede potenciar la comprensión lectora, aportando evidencias empíricas para el diseño de



	textual en niños de 8 años.			estadísticamente significativas	estrategias pedagógicas inclusivas y contextualizadas en la educación básica.
Sarango y Arroyo (2024)	Fortalecer la lectura en estudiantes de tercer grado de Educación Básica.	Enfoque cuantitativo y descriptivo	Pruebas lectoras y observación.	Aumento de la motivación y fluidez lectora.	Las estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje lector.
Venegas-Álvarez et al (2021)	Mejorar la lectura comprensiva mediante actividades lúdicas.	Enfoque cuantitativo, diseño aplicado.	Diagnóstico lector y actividades lúdicas	Incremento en motivación y desempeño lector.	Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la comprensión lectora.

Nota. Extracción de datos. Elaboración propia.

La revisión sistemática permitió analizar 15 investigaciones publicadas entre los años 2021 y 2026 sobre el aprendizaje lúdico y su aporte al desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de la Educación Básica, los diversos estudios revisados, mostraron importantes puntos sobre el aprendizaje lúdico, la comprensión lectora y las estrategias implementadas para fortalecer dicha competencia.

El análisis de la literatura muestra que existe un amplio consenso en identificar que el aprendizaje lúdico como una estrategia pedagógica que favorece la construcción activa del conocimiento a través de experiencias motivadoras, participativas y contextualizadas. Al reconocer el juego como una estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y lectoras. A continuación, se presentan los principales hallazgos derivados de la sistematización de las investigaciones analizadas.

Investigaciones de Caballero-Calderón (2021), López et al. (2024) y Moya (2024), coinciden en que el juego es un recurso educativo y a la vez didáctico que mejora el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, al promover la creatividad, la participación y la interacción durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje lúdico propone como una estrategia pedagógica que promueve la construcción activa de conocimiento a través del compromiso, la motivación y las experiencias contextualizadas.



La revisión de las investigaciones permitió examinar diversas estrategias de aprendizaje lúdico implementadas para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica, además que la incorporación de actividades lúdicas favorece procesos de enseñanza más dinámicos y participativos, generando mejoras en el desempeño lector, la motivación y la interacción con los textos. En este apartado se presentan los principales hallazgos relacionados con las estrategias reportadas en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Cuásquer-Chulde et al. (2025) y Mero et al. (2026) afirman que la incorporación de herramientas digitales, plataformas interactivas y dinámicas propias del juego incrementa la motivación y favorece una mayor participación durante las actividades lectoras. De forma similar, Caballero-Calderón (2021) y Cuasapud y Maiguashca (2023) sostienen que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de procesos cognitivos superiores al incentivar la reflexión, la argumentación y la construcción de nuevos significados durante la lectura.

Los fundamentos teóricos identificados evidencian que el aprendizaje lúdico y la comprensión lectora se encuentran en una relación complementaria, puesto que las experiencias basadas en el juego propician contextos de aprendizaje dinámicos que fomentan la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas imprescindibles para comprender, interpretar y reflexionar acerca de la información contenida en los textos.

4. DISCUSIÓN

López et al. (2024) consideran que el aprendizaje lúdico es una estrategia pedagógica que propicia el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, al incentivar la creatividad a través de experiencias activas y significativas. De igual manera, Cuasapud y Maiguashca (2023) afirman que las estrategias lúdicas facilitan la reflexión el análisis y la construcción de significados en la lectura, mientras que Caballero-Calderón (2021) destaca que dichas metodologías promueven el pensamiento crítico y los procesos cognitivos superiores a través de experiencias de aprendizaje activo.

La coincidencia entre estos autores nos permite inferir que el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas indispensables para comprender, interpretar y valorar críticamente la información contenida en los textos, evidenciando que su impacto trasciende el componente recreativo. Por otra parte, Morales et al. (2024) señalan que las estrategias lúdicas promueven competencias como la identificación de ideas principales, la formulación de inferencias y la comprensión crítica.



Por último, Saldarriaga et al. (2025) afirman que las metodologías activas producen aprendizajes significativos al implicar al estudiante en procesos colaborativos y reflexivos, este enfoque complementa los aportes de López et al. (2024), quienes destacan la necesidad de implementar estrategias lúdicas con una clara intencionalidad pedagógica. La sistematización de las investigaciones analizadas, en conjunto, permite concluir que existe un amplio consenso en considerar al aprendizaje lúdico como una estrategia efectiva para el desarrollo de la comprensión lectora en Educación Básica, debido a que fortalece simultáneamente la motivación, la participación, los procesos cognitivos y la interacción significativa con los textos, aspectos que favorecen un aprendizaje más profundo y duradero.

La discusión demuestra que el aprendizaje lúdico favorece el desarrollo de la comprensión lectora al reforzar la motivación, la participación activa de los estudiantes, estos estudios revisados permiten inferir que, su efectividad depende de una adecuada planificación pedagógica, lo que lo consolida como una estrategia pertinente para promover aprendizajes significativos en la Educación Básica.

5. CONCLUSIÓN

La revisión sistemática permitió concluir que el aprendizaje lúdico es una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de la Educación Básica, evidenciando así que las metodologías basadas en el juego favorecen la motivación, participación activa y construcción de aprendizajes significativos que contribuyen al desarrollo de habilidades de análisis y reflexión sobre los textos, además que diversos estudios ya mencionados apoyan la incorporación del aprendizaje lúdico como un recurso didáctico que potencie el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El análisis de las investigaciones permitió observar que la efectividad del aprendizaje lúdico está vinculada a una planificación pedagógica intencionada y contextualizada. Además, que las estrategias producen mejores resultados cuando están orientada a objetivo de aprendizaje bien definidos, donde se fomentan la interacción, colaboración y la participación durante las actividades lectoras, asimismo, la diversidad de estrategias identificadas demuestra que el aprendizaje lúdico puede adaptarse a diferentes contextos educativos para así fortalecer la comprensión lectora.

Se sugiere que las investigaciones futuras profundicen en el análisis de la influencia del aprendizaje lúdico sobre la comprensión lectora mediante estudios longitudinales que permitan evaluar la permanencia de sus efectos en el tiempo, de igual manera, es conveniente realizar estudios comparativos en diversos contextos educativos, niveles de aprendizaje, incluyendo



otras categorías como, recursos tecnológicos, gamificación, capacitación docente y la participación familiar.

Los hallazgos permitieron extender el entendimiento del aprendizaje lúdico más allá de su aporte a la comprensión lectora, esta investigación analiza lo que esta estrategia propicia al desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas, sociales y emocionales que inciden en la formación integral de los estudiantes, dado que el aprendizaje lúdico es una alternativa pedagógica para algunos problemas educativos relacionados con la motivación escolar, la participación estudiantil, el aprendizaje colaborativos, entre más.

A partir de los hallazgos de esta investigación, es posible deducir que el aprendizaje lúdico cobrará más importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a la necesidad de implantar metodologías activas que atiendan a las exigencias de una educación centrada en el estudiante, en pocas palabras el aprendizaje lúdico se proyecta como una estrategia para impulsar practicas pedagógicas más inclusivas e innovadoras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, G., Quille, W. y Hurtado, J. (2024). *La lúdica como herramienta para mejorar la comprensión lectora en niños de 9 a 12 años de la Escuela de Educación Básica "Ciudad de Guayaquil"*. *Green World Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.53313/gwj71121>
- Arguedas-Arguedas, O. (2009). La búsqueda bibliográfica. *Acta Médica Costarricense*, 51(3), 155–157. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0001-60022009000300006
- Armijos, A., Paucar, C. y Quintero, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 000626. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Baño, F., Cedeño M. y Espinosa, A. (2025). La lúdica para desarrollar habilidades de comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica. *Revista U-Mores*, 4(2), 9–24. <https://doi.org/10.35290/ru.v4n2.2025.1454>
- Belisario, E. R. y Hincapié, B. S. M. (2024). El Juego educativo: desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5(10), 247-258. <https://doi.org/10.59654/kbc2pg21>
- Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>



- Castro, A. y Macías, M. (2022). La dislexia en la formación escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 1740–1750. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3189
- Cuasapud, J. y Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Cuásquer-Chulde, J., Cuásquer-Chapi, L. y Martínez-Isaac, R. (2025). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de la EGB*. 593 Digital Publisher CEIT, 10(2), 681–695. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.2.3110>
- Díaz, B., Nussbaum, M., Greiff, S. y Santana, M. (2024). The role of technology in reading literacy: Is Sweden going back or moving forward by returning to paper-based reading? *Computers & Education*, 213, Article 105014. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105014>
- Díaz Calle, Z., Noria Aliaga, V. M. y Buendía Molina, M. A. (2024). Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.1>
- García M. A., Arévalo M. A. y Hernández C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (32), 155- 174.
- Hernández de la Cruz, J. E. y Castillo, K. A. (2025). Uso de la revisión sistemática y su importancia en la construcción de la investigación. *Revista de Metodología Científica*, 13(37), 133–144. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10322993.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Lavanda, J., Rosales, E., Mora, C. y Ortiz Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica para la comprensión lectora en los alumnos de quinto año de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 10(2), 795–820. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i2.3832>
- Loján Carrión, M. (2025). El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica en la educación general básica. *ARANDU UTIC*, 12(3), 3534–3543. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1573>
- López, N., Nieto, R., Delgado, V. y Figueroa, L. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 177–194. doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A., Rodríguez-Moreno, J. y Aguilar-Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(4), 1–17. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>



- Mero Torres, K. V., Granda Farías, A. G., Segura Vélez, A. L. y Criollo Turusina, M. A. (2026). *Las estrategias lúdicas y la comprensión lectora en estudiantes del cantón Guayaquil*. *Ciencia y Educación*, 7(5.3), 426–442. <https://doi.org/10.5281/zenodo.20723001>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Currículo Nacional de Educación Básica. *Ministerio de Educación del Ecuador*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-priorizado/>
- Morales, C., Rodriguez, M., Meléndez, Y. y Olmos, A. (2024). Juegos para fortalecer los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto. *Discimus. Revista Digital de Educación*, 3(2), 66–79 <https://doi.org/10.61447/20241201/art05>
- Morante, H. (2024). *Comprensión lectora y aprendizaje significativo en los estudiantes de educación básica superior* [Artículo profesional de maestría, Universidad Técnica Estatal de Quevedo]. Repositorio Institucional UTEQ. <https://repositorio.uteq.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0f58e0e0-f573-4a0e-bdae-7c86d54095f7/content>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Neuronum*, 10(2), 275–294. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>
- Nugra, C. (2022). Estrategias para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 665–676. <https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/128/125>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2024). *Un nuevo informe mundial de la UNESCO pone de relieve el papel crucial de la atención y educación de la primera infancia*. <https://www.unesco.org/es/articles/un-nuevo-informe-mundial-de-la-unesco-pone-de-relieve-el-papel-crucial-de-la-atencion-y-educacion-de>
- Page, J., McKenzie, E., Bossuyt, M., Boutron, I., Hoffmann C., Mulrow, D., Shamseer, L., Tetzlaff, M., Akl, A., Brennan, E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, M., Hróbjartsson, A., Lalu, M., Li, T., Loder, W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., Moher, D. (2021). *Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas*. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790–799. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Salazar-Escorcía, L. S. (2020). Investigación cualitativa: Una respuesta a las investigaciones sociales educativas. *CIENCIAMATRIA*, 6(11), 101–118. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i11.327>
- Saldarriaga, M. L., Cataño, V., Ortega, S. y Galeano, S. (2025). El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en niños de ocho años. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 1–19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2136>



- Thomas, J. y Harden, A. (2008). *Methods for the thematic synthesis of qualitative research in systematic reviews*. *BMC Medical Research Methodology*, 8(1), 45. <https://doi.org/10.1186/1471-2288-8-45>
- Sarango, G. y Arroyo, Z. (2024). Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la lectura en estudiantes de tercer grado de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3023–3044. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9634
- Urgilés Albán, K. D. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura* [Trabajo de titulación de licenciatura, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Valdez-Asto, J. L. (2021). Comprensión lectora y rendimiento académico. *Dominio De Las Ciencias*, 7(1), 626–645. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1728>
- Vásquez, G. A. y Pérez, M. Á. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, 1–15. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Venegas-Álvarez, G., Proaño, C., Castro, S. y Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502–514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

CONFLICTO DE INTERESES

No existe.

FINANCIAMIENTO

Ninguno

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala.

Curación de datos: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Jazmín Lisseth Olvera Macías.

Análisis formal: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala, Jean Carlos Ochoa Tubay.

Adquisición de fondos: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala.

Investigación: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala, Jazmín Lisseth Olvera Macías, Jean Carlos Ochoa Tubay.

Metodología: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala, Jazmín Lisseth Olvera Macías.

Administración del proyecto: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala.

Recursos: Brigitte Estefania Pinto Ayala, Jazmín Lisseth Olvera Macías.

Software: Brigitte Estefania Pinto Ayala, Jean Carlos Ochoa Tubay.

Supervisión: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala.



Validación: Brigitte Estefania Pinto Ayala, Jazmín Lisseth Olvera Macías, Jean Carlos Ochoa Tubay.

Visualización: Jazmín Lisseth Olvera Macías, Jean Carlos Ochoa Tubay.

Redacción – Borrador original: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Jazmín Lisseth Olvera Macías.

Redacción – Revisión y edición: Edith Lilibeth Macías Sánchez, Brigitte Estefania Pinto Ayala, Jazmín Lisseth Olvera Macías, Jean Carlos Ochoa Tubay.

