



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Grado en Pedagogía

## Propuesta lúdica para el desarrollo de las microhabilidades de comprensión lectora

Trabajo fin de estudio presentado por:	Rosa María Nieto Pérez
Tipo de trabajo:	Tipo 2: Diseño y aplicación de Proyectos/programas educativos <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Línea 1: Centro educativo y Asesoramiento</li></ul>
	Investigación Educativa
Director/a:	Bárbara Mariana Gutiérrez Pérez
Fecha:	07/06/2023

## Resumen

La lectura es una habilidad fundamental en el currículo escolar y para el desarrollo integral de la persona que no siempre es fácil de enseñar y aprender. El objetivo que se marca este TFE es ofrecer una propuesta lúdica basada en la metodología del aprendizaje basado en juegos a través de la cual se desarrollen las microhabilidades de comprensión lectora en los alumnos del primer ciclo de Primaria. Para ello se ha diseñado una propuesta que aprovecha el componente lúdico de los juegos de mesa como apoyo a la enseñanza de dichas microhabilidades concretada en treinta sesiones de intervención y dos sesiones de evaluación. Esta metodología con el juego como base y apoyo al aprendizaje fomenta que los alumnos se sitúen en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, generando aprendizajes significativos, favoreciendo las habilidades comunicativas y de cooperación, y aumentando la motivación por aprender. De este modo, la compleja tarea de enseñar y aprender a leer se aborda desde otra perspectiva, logrando que los alumnos desarrollen las destrezas necesarias a través del juego.

**Palabras clave:** aprendizaje basado en juegos, lectura, juegos de mesa, gamificación.

## Abstract

Reading is a structural skill, not only for the school curriculum but also for the integral development of the person, which is not always easy to teach and learn. The objective of this Undergraduate Project is to offer a proposal that applies Game-Based Learning methodology as a strategy of developing the reading comprehension micro-skills of first cycle primary school students. For this purpose, a program with thirty intervention sessions and two evaluation sessions that takes advantage of the ludic component of board games has been designed as a support for the teaching of these micro-skills. This methodology with games being the base and support for learning places students at the center of the teaching-learning process, generates significant learning, favors communicative and cooperative skills, and increases motivation to learn. Within this proposal, the complex task of teaching and learning to read is approached from a different perspective, allowing students to develop the necessary skills through play.

**Keywords:** game-based learning, reading, board games, gamification.

## Índice de contenidos

1. Introducción .....	8
2. Objetivos del TFE.....	10
3. Marco Teórico .....	11
3.1. La importancia de la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	11
3.2. Leer es comprender .....	13
3.2.1. Niveles del procesamiento lector .....	13
3.2.2. Comprensión lectora: modelo mental interactivo .....	15
3.3. Microhabilidades de comprensión lectora .....	16
3.4. El juego y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	17
3.4.1. El concepto de juego .....	17
3.4.2. Juego y aprendizaje. Recorrido histórico .....	18
3.4.3. El aprendizaje basado en juegos (ABJ) .....	19
4. Marco Contextual.....	22
5. Diseño.....	24
5.1. Objetivos .....	24
5.2. Diseño de la propuesta .....	24
5.2.1. Temporalización .....	25
5.2.2. Perfil del alumnado y formación de grupos .....	26
5.2.3. Materiales y configuración de los espacios.....	26
5.2.4. Sesiones .....	28
5.3. Desarrollo.....	30
5.3.1. Sesión inicial .....	30
5.3.2. Sesión 1.....	32
5.4. Evaluación .....	33

6. Conclusiones.....	37
7. Limitaciones y prospectiva .....	39
Referencias bibliográficas.....	40
Anexo A. Ficha técnica de los juegos.....	44
Anexo B. Materiales .....	54

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Modelo de comprensión lectora interactivo. ....	16
<b>Figura 2.</b> Cronograma.....	25
<b>Figura 3.</b> Plano de la disposición del aula .....	27
<b>Figura 4.</b> Evaluación por parte de familias y alumnos. ....	35

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Microhabilidades de comprensión lectora.</i> .....	16
<b>Tabla 1.</b> <i>Continuación.</i> .....	17
<b>Tabla 2.</b> <i>Teorías del juego.</i> .....	19
<b>Tabla 3.</b> <i>Las microhabilidades de comprensión lectora y juegos asociados.</i> .....	24
<b>Tabla 4.</b> <i>Sesiones «Lectu Ludens».</i> .....	28
<b>Tabla 4.</b> <i>Continuación.</i> .....	29
<b>Tabla 4.</b> <i>Continuación.</i> .....	30
<b>Tabla 5.</b> <i>Rúbrica de evaluación «Lectu Ludens».</i> .....	34
<b>Tabla 5.</b> <i>Continuación.</i> .....	35
<b>Tabla 6.</b> <i>Cuestionario «Lectu Ludens» para familias y alumnos.</i> .....	36

## 1. Introducción

La lectura es una de las piedras angulares no solo del currículo escolar, sino una de las habilidades fundamentales para el desarrollo de los alumnos a todos los niveles y que, en esta era digital, cobra un papel especialmente relevante ya que la exposición a las pantallas ha afectado a nuestra «paciencia cognitiva», es decir, la capacidad de concentrarnos durante largos períodos en tareas complejas (Wolf, 2020).

La importancia de la lectura, además de en las distintas leyes educativas que están en vigor en nuestro país, queda amparada dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 (ODS) (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2023), ya que una de las metas del «ODS 4 – Educación de Calidad» se concreta en «4.6 De aquí a 2030, asegurar que todos los jóvenes y una proporción considerable de los adultos, tanto hombres como mujeres, estén alfabetizados y tengan nociones elementales de aritmética» (ONU, 2023, párr. 6).

Leer de manera comprensiva es una actividad tremendamente compleja. El aprendizaje de la lectura es un proceso largo que no finaliza cuando el niño domina el proceso de conversión grafema-fonema y logra pronunciar los textos, sino que para leer y convertirse en lectores hábiles se necesita práctica (Cuetos Vega, 2010). Además, la lectura no siempre es una actividad motivadora. Los docentes se enfrentan a la compleja tarea de enseñar a leer para que los alumnos logren que la lectura se convierta en una actividad ágil y rápida en lugar de en una tarea dificultosa que requiere gran esfuerzo. La lectura necesita de un sistema cognitivo altamente sofisticado y que solo funciona adecuadamente cuando lo hacen todos los componentes de este (Cuetos Vega, 2010). Para poder entrenar cada uno de los procesos que se ponen en marcha al leer, se propone desglosarlos en las microhabilidades de comprensión lectora que propuso McDowell en 1984 (como se citó en Cassany *et al.*, 2003) y trabajar dichas microhabilidades a través de los juegos.

No se trata de jugar por el mero hecho de jugar, sino que, ante la dificultad que encuentran los docentes para hacer del aprendizaje de la lectura una tarea motivadora, se plantea apoyar este aprendizaje mediante una propuesta lúdica fundamentada en la metodología del aprendizaje basado en juegos con objeto de hacerlo más atractivo a los alumnos, relacionando los objetivos de aprendizaje propuestos con distintos juegos para aprender jugando.



La presente propuesta lúdica dirigida a alumnos del primer ciclo de Primaria se plantea desarrollar las microhabilidades de comprensión lectora articulándose en torno a treinta y dos sesiones en las que la metodología del aprendizaje basado en juegos ayudará a desarrollar dichas microhabilidades de comprensión para que los alumnos lean de un modo más eficaz. Durante las sesiones, los alumnos se convertirán en espías de la agencia secreta «*Lectu Ludens*» y tendrán que completar distintas misiones.

Para evaluar la eficacia de la propuesta se plantean distintos momentos de evaluación. Al inicio y al término del programa mediante las Escalas de Magallanes de Lectura y Escritura: TALE-2000 (Toro Trallero *et al.*, 2002) que permitirá conocer y comparar los datos del desempeño de los alumnos al inicio de la propuesta y si se ha logrado o no mejora en sus habilidades de comprensión lectora tras la finalización de las sesiones, y varios momentos de evaluación continua mediante una rúbrica de evaluación que permitirá realizar una valoración trimestral del desempeño de los alumnos en las sesiones. Así mismo, se ha elaborado un formulario de evaluación a través de *Microsoft Forms*<sup>®</sup> para valorar el grado de satisfacción tras la finalización de programa tanto de los alumnos como de las familias que han tomado parte en la actividad.

Con la elaboración de este programa basado en la metodología del aprendizaje basado en juegos se ha pretendido dotar a los docentes de una herramienta que les permita el abordaje de la enseñanza de la lectura desde una perspectiva lúdica, que sitúe a los alumnos en el centro de su propio aprendizaje siendo constructores de este de un modo activo y significativo.

## 2. Objetivos del TFE

El principal objetivo de este TFE es la elaboración de un programa para el desarrollo de las microhabilidades de comprensión lectora en el primer ciclo de Primaria que se apoye en la metodología del aprendizaje basado en juegos. La creación del programa se sustenta en los siguientes objetivos secundarios:

- Reconocer la importancia de la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Determinar cómo se produce el proceso de lectura.
- Definir cuáles son las microhabilidades de comprensión lectora.
- Delimitar el concepto de juego.
- Realizar un recorrido histórico por el juego y su relación con el aprendizaje.
- Explicar qué es el aprendizaje basado en juegos.
- Utilizar los juegos de mesa para la mejora de las microhabilidades de comprensión lectora.

## 3. Marco Teórico

### 3.1. La importancia de la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La lectura es una competencia fundamental no solo en la escuela y, por tanto, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también en cuanto a la formación integral de la persona, ya que ayuda a generar hábitos de reflexión y análisis, contribuye al desarrollo afectivo, moral y espiritual, y permite el acceso al conocimiento lo cual favorece el aprendizaje autónomo (Jaramillo *et al.*, 2021).

Quien aprende a leer eficientemente y lo hace con constancia desarrolla, en parte, su pensamiento. Por eso, en definitiva, la lectura se convierte en un aprendizaje transcendental para la escolarización y para el crecimiento intelectual de la persona. Aspectos como el éxito o el fracaso escolar, la preparación técnica para acceder al mundo del trabajo, el grado de autonomía y desenvolvimiento personales, etc., se relacionan directamente con la capacidad de la lectura. Las expresiones que designan este hecho y que utilizan a menudo en la escuela y en los manuales de pedagogía son: *aprender a leer*, *leer para aprender* y *aprender a aprender con la lectura*. (Cassany *et al.*, 2003, p. 193-194)

Esta relevancia de la lectura desde etapas de escolarización tempranas ha sido recogida en las distintas leyes educativas que han configurado el marco legislativo de nuestro sistema educativo en los últimos años. En la etapa de Educación Primaria ya desde la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en adelante LOE, se señala la importancia de la lectura, tal y como figura en:

**Artículo 2. Fines.**

2. Los poderes públicos prestarán una atención prioritaria al conjunto de factores que favorecen la calidad de la enseñanza y, en especial, la cualificación y formación del profesorado, su trabajo en equipo, la dotación de recursos educativos, humanos y materiales, las condiciones ambientales y de salud del centro escolar y su entorno, la investigación, la experimentación y la renovación educativa, el fomento de la lectura y el uso de bibliotecas, la autonomía pedagógica, organizativa y de gestión, la función directiva, la orientación educativa y profesional, la inspección educativa y la evaluación. (LOE, 2006, p. 15)

A lo largo de todo el articulado de la LOE (2006) se pueden encontrar referencias a la importancia de la lectura durante la etapa escolar más o menos explícitas. En relación con la Educación Primaria cabe observar la inclusión de la lectura como uno de los aprendizajes fundamentales para garantizar la formación integral de los alumnos en el artículo 16, «Principios generales». Así mismo, en los artículos 17, «Objetivos de la Educación primaria» y 19, «Principios pedagógicos», también se menciona la importancia de la lectura cuando se hace referencia a conocer y utilizar de manera apropiada la lengua, y de fomentar el hábito y el dominio de la lectura debiendo dedicar en la escuela un tiempo diario a esta.

La LOE (2006) no solo recoge la importancia de la lectura en relación con el currículo de cada una de las etapas educativas, sino que determina que se debe establecer un plan de lectura que quede recogido en el Proyecto Educativo de Centro y que las bibliotecas escolares deberán ayudar a fomentar la lectura y contribuirán al plan lector, tal y como se desprende de los artículos 113, «Bibliotecas escolares», 121, «Proyecto educativo», y 157, «Recursos para la mejora de los aprendizajes y apoyo al profesorado».

Por su parte, la relevancia de la lectura también queda recogida en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, en adelante LOMCE, por la que se modificaba la anterior LOE, donde se manifiesta:

Siete. Se modifica el apartado 2 del artículo 16, con la siguiente redacción:

«2. La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.» (LOMCE, 2013, p. 15)

Con la entrada en vigor de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, conocida como LOMLOE, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se mantiene la importancia de la lectura y se aportan algunas novedades. El artículo 2 de las anteriores LOE y LOMCE en el que la que la relevancia de la lectura se menciona de forma explícita no sufre modificaciones y se continúa apostando por el fomento de esta manteniendo también los artículos 19 y 157 de la LOE. Se hace explícito que el plan de lectura de los centros debe formar parte de su proyecto educativo y, al mismo tiempo, la importancia de la lectura se puede

inferir a lo largo de todo su articulado al hablar de crear hábitos intelectuales, regular el propio aprendizaje y aprender y desarrollar técnicas de comunicación. En la LOMLOE se destacan los siguientes artículos en relación con la lectura:

Uno bis. Se modifica la redacción de las letras b), e), i) y k) del apartado 1 y el apartado 2 del artículo 2, que quedan redactados como sigue:

«2. Los poderes públicos prestarán una atención prioritaria al conjunto de factores que favorecen la calidad de la enseñanza y, en especial, (...), el fomento de la lectura y el uso de bibliotecas, la autonomía pedagógica, organizativa y de gestión, la función directiva, la orientación educativa y profesional, la inspección educativa y la evaluación.»

Once. El artículo 19 queda redactado del siguiente modo:

«Artículo 19. Principios pedagógicos.

2. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas. (...). (LOMLOE, 2020, pp. 15-21-22)

## 3.2. Leer es comprender

Leer es un potente instrumento de aprendizaje y así queda recogido en la legislación vigente. Leyendo el ser humano es capaz de regular su aprendizaje y acceder al conocimiento, pero ¿Cómo es el proceso lector? La lectura requiere del desarrollo de capacidades cognitivas superiores, es un conjunto de fases por el cual se descifran las grafías de una lengua hasta llegar a construir un significado cuyo resultado será la comprensión del texto.

### 3.2.1. Niveles del procesamiento lector

Siguiendo a Cuetos Vega (2010) la lectura está formada por varios componentes que realizan funciones específicas. Son cuatro niveles de procesamiento que requieren la participación de distintos procesos cognitivos que se corresponden con los cuatro niveles del proceso lector:

#### 3.2.1.1. Procesos perceptivos y de identificación de las letras

El procesamiento del mensaje escrito por parte del lector requiere de un análisis previo por el sistema visual. Mediante fijaciones y desplazamientos oculares sobre el texto (movimientos sacádicos) se descifran los signos gráficos, es decir, se extraen los rasgos visuales para su identificación. Estos datos se almacenan en la memoria icónica, pero sin que se produzca

análisis ni interpretación cognitiva, y posteriormente, se almacenan en la memoria a corto plazo donde se produce el análisis visual y es identificada la letra (grafía) consultando el almacén de memoria en el que se encuentran representadas las letras del alfabeto con sus correspondientes alógrafos. Con relación a cómo se produce el proceso de identificación de las letras existen varias hipótesis (Cuetos Vega, 2010):

- a. La hipótesis del reconocimiento global de las palabras mantiene que las palabras se perciben globalmente sin necesidad de identificar cada letra de forma individual.
- b. La hipótesis del reconocimiento previo de las letras sostiene que las letras son reconocidas de forma preliminar antes de reconocer la palabra.
- c. Por su parte, Vellutino (1982, como se citó en Cuetos Vega, 2010) apunta a la posibilidad de que ambas hipótesis sean correctas y que la unidad de percepción bien sea esta la letra o la palabra global es relativa. Esta unidad de percepción viene determinada por tres factores: el contexto en que se encuentra la palabra, las características de la palabra y la destreza del lector.

#### 3.2.1.2. Procesamiento léxico

En cuanto al reconocimiento visual de las palabras, Cuetos Vega (2010), explica que una vez identificadas las unidades lingüísticas es necesario recuperar el concepto asociado, es decir, recuperar el significado de la palabra y su pronunciación si es que se está leyendo en voz alta. Esto se puede realizar a través de dos vías (Coltheart, 1981, 1985, como se citó en Cuetos Vega, 2010):

- a. Ruta léxica o visual: las palabras se leen estableciendo una conexión directa entre la forma visual de estas y su significado, es decir, se accede directamente a las representaciones de las palabras que están almacenadas en la memoria o léxico visual.
- b. Ruta fonológica o subléxica: permite leer las palabras transformando los grafemas en sus correspondientes fonemas para reconocer las palabras y acceder al significado. Esta ruta permite la lectura de palabras de las que no tenemos representación en el léxico visual.

#### 3.2.1.3. Procesamiento sintáctico

Cuetos Vega (2010) establece que para entender el mensaje de un texto escrito es necesario además de reconocer las palabras establecer la relación existente entre las palabras del

mensaje, ya que la información se produce cuando las palabras se agrupan en unidades mayores. Esto se realiza mediante tres operaciones: se asignan etiquetas a las distintas palabras de la oración (sintagma nominal, verbo, etc.), se hace específica la relación existente entre los distintos componentes y se construye la estructura correspondiente.

En español las estrategias de procesamiento sintáctico o claves sintácticas son: orden de las palabras (ofrece datos sobre el papel sintáctico que desempeñan), palabras funcionales (informa de la función de las unidades léxicas), significado de las palabras (permite conocer su papel sintáctico), y signos de puntuación que ayudan a la comprensión (Cuetos Vega, 2010).

#### 3.2.1.4. Procesamiento semántico

Para Cuetos Vega (2010) el último proceso es extraer el mensaje de la oración para integrarlo en los propios conocimientos del lector. Al producirse esa integración es cuando culmina el proceso de comprensión. Esto requiere de dos subprocesos: extraer el significado en base a las estructuras sintácticas e integrar el significado en los conocimientos previos del lector, lo que requiere relacionar lo que el lector conoce con anterioridad con la nueva estructura creando un vínculo entre ambos. Esto posibilita la elaboración de las inferencias necesarias para llegar a la comprensión.

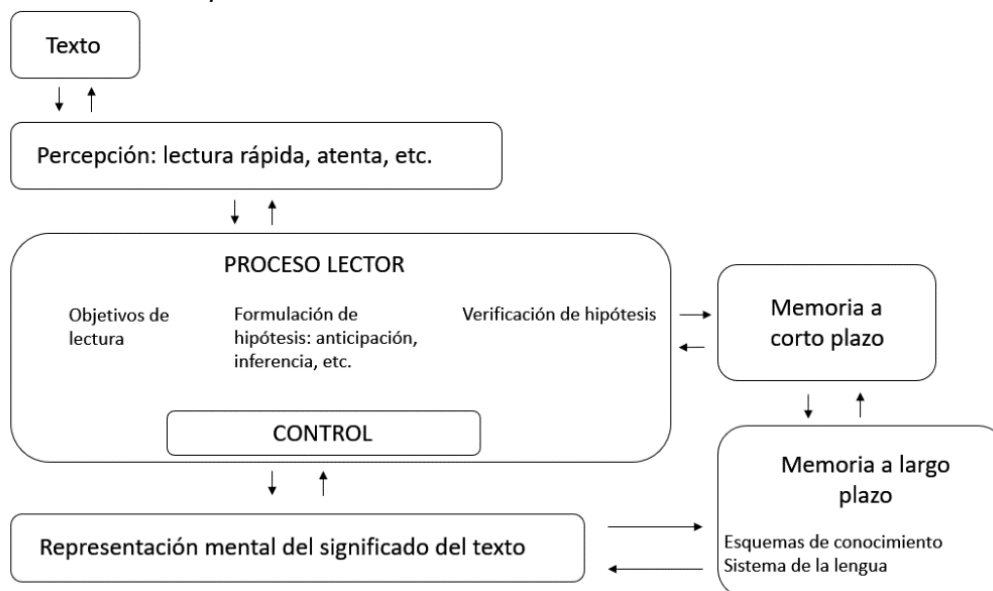
#### 3.2.2. Comprensión lectora: modelo mental interactivo

Para Cassany *et al.* (2003) la comprensión lectora se produce mediante un modelo mental interactivo que se va generando en base a la información que el lector extrae del texto al leer. Esta información se emplea como referente para la creación de inferencias y, al mismo tiempo, también se utiliza para guiar la interpretación de lo que se lee.

La lectura se inicia cuando la persona se plantea expectativas sobre el texto que tiene ante sí. El lector posee unos esquemas de conocimiento que estructuran la información que ha ido recopilando a lo largo de su vida y que se encuentran en la memoria a largo plazo. Aquí es donde se encuentran también los almacenes que contienen la información sobre el sistema de la lengua y los conocimientos sobre el tema que le ocupa. Esto permite formar una hipótesis sobre lo que se va a leer y crear una expectativa sobre el material de lectura. Cuando comienza la lectura y se llevan a cabo los cuatro niveles del proceso lector se inicia a su vez un proceso de verificación de hipótesis mediante el que se confirma o rectifica la idea previa que el lector se había formado. Este es el fundamento de la comprensión: la relación entre lo que

se conoce y la información que se va incorporando. La representación mental del texto se construye mediante este proceso interactivo (Cassany *et al.*, 2003). Este proceso se puede observar en forma de síntesis en la Figura 1.

**Figura 1.** Modelo de comprensión lectora interactivo.



Fuente: Cassany *et al.* (2003).

### 3.3. Microhabilidades de comprensión lectora

McDowell (1984, como se citó en Cassany *et al.*, 2003) propone una serie de microhabilidades que el lector debe dominar para lograr la comprensión lectora (Tabla 1), estas son:

**Tabla 1.** Microhabilidades de comprensión lectora.

Microhabilidades de comprensión lectora	
<b>El sistema de escribir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y diferenciar las letras del alfabeto.</li> <li>• Recuperar la pronunciación de las letras del alfabeto.</li> <li>• Conocer el orden de las letras.</li> <li>• Recuperar la pronunciación de las palabras escritas.</li> <li>• Ser capaz de descifrar la escritura manual.</li> </ul>
<b>Palabras y frases</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer palabras y frases y recuperar rápidamente su significado.</li> <li>• Reconocer las relaciones existentes entre palabras conocidas y nuevas.</li> <li>• Ser capaz de reconocer las relaciones entre las distintas formas de una palabra: flexión, derivación, composición, etc.</li> <li>• Seleccionar y utilizar el significado adecuado de una palabra en función del contexto.</li> <li>• Determinar qué acepción del diccionario es la adecuada en un contexto determinado.</li> <li>• Ser capaz de obviar las palabras nuevas que no influyen en el significado de un texto.</li> </ul>
<b>Gramática y sintaxis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la gramática de las distintas partes de la frase.</li> <li>• Ser capaz de identificar el sujeto y el predicado, así como el resto de categorías: sustantivo, pronombre, determinante, adjetivo, verbo, adverbio, preposición, conjunción e interjección.</li> <li>• Identificar los referentes de las anáforas y los deícticos.</li> <li>• Reconocer, en las distintas partes de la frase, las relaciones semánticas que se establecen.</li> </ul>



**Tabla 1. (Continuación).**

<b>Texto y comunicación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dominar la lectura en voz alta y la lectura silenciosa.</li><li>• Comprender el mensaje global.</li><li>• Buscar y localizar información específica.</li><li>• Distinguir entre las ideas principales y secundarias o irrelevantes.</li><li>• Comprender el texto con todos sus detalles.</li><li>• Ser capaz de traducir determinadas expresiones a otras lenguas.</li><li>• Descomponer el texto en sintagmas o partes significativas.</li><li>• Regular la velocidad lectora en función del objetivo del lector y de la dificultad del texto.</li><li>• Ser capaz de seguir la estructura de un texto o un libro.</li><li>• Identificar la idea o ideas principales.</li><li>• Realizar inferencias, es decir, comprender las ideas no formuladas explícitamente.</li></ul>
-----------------------------	--

Fuente: Adaptado de Cassany *et al.* (2003).

Dado que esta propuesta lúdica para el desarrollo de las microhabilidades se centra en alumnos del primer ciclo de Primaria se trabajarán mediante los juegos aquellas que sean más adecuadas en función de la edad y conocimientos con que cuentan los alumnos.

### 3.4. El juego y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje

#### 3.4.1. El concepto de juego

El origen etimológico de la palabra juego se encuentra en el término latino *iocus* que significa «broma, chanza, diversión», según figura en la edición en línea del Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DLE, 2023). Así mismo, en el DLE se recogen varias acepciones para el término juego entre las que se destacan: «acción y efecto de jugar por entretenimiento», «conjunto de elementos necesarios para practicar un juego», «ejercicio recreativo sometido a reglas (...)», así como numerosas locuciones. Establecer una definición clara del término juego pese a que este aparece de forma continua en la vida cotidiana de las personas resulta una tarea compleja.

A lo largo de la historia, han sido varios los autores que han tratado de establecer una definición del término. Johan Huizinga (2007, p. 27) lo define:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Posteriormente otros autores han tratado de delimitar el concepto de juego, entre otros Piaget (1996) que lo define como una interacción del sujeto con el medio que lo capacita para asimilar e incorporar la realidad que le rodea. Por su parte, Bruner (2003), estima que el juego es potencialmente educativo ya que favorece el desarrollo de distintas destrezas cognitivas. Es una forma de aprender sin miedo a la exploración y al error y sus consecuencias; se convierte en un medio de exploración e invención, de resolución de problemas y de desarrollo intelectual. Para Delgado (2011) el juego posee multitud de características que pueden ser consideradas y aprovechadas según el contexto de aplicación, es un elemento facilitador, un medio de comunicación y de descubrimiento, es activo, universal e innato.

Desde el punto de vista etológico, Perinat (1980) considera al juego como uno de los patrones fijos en la ontogenia del comportamiento presente en todas las especies superiores y que guarda relación con el aprendizaje. Para Loizos (1967), el juego es una forma de aprendizaje y se emplea a modo de práctica, tiene un valor facilitador de la comunicación interpersonal y ayuda al desarrollo social.

Teniendo en cuenta los matices que se han establecido en torno al juego, desde el punto de vista educativo, este se puede considerar una herramienta para canalizar y asimilar la realidad, ya que se encuentra sometido a unas reglas convenidas por todos los implicados y permite construir redes de conocimiento propias en un ambiente que al alejarse de la formalidad del contexto educativo disminuye el miedo al error.

#### 3.4.2. Juego y aprendizaje. Recorrido histórico

Jugar es una tarea compleja que evoluciona desde etapas tempranas de la vida del ser humano y que es clave para desarrollar determinados procesos cognitivos, cobra un papel importante en la socialización y ayuda a alcanzar aprendizajes. Numerosos autores, ya desde la antigua Grecia como Platón en su *Libro I de Las Leyes* o Aristóteles en su obra *Política*, han tratado de explicar el papel que el juego desempeña en el desarrollo de las personas y la relación que guarda con el aprendizaje. Los estudios e investigaciones sobre el juego comienzan a tomar especial relevancia en el siglo XIX con las «teorías clásicas» para recobrar mayor auge en la década de 1960 con las «teorías modernas». A continuación, siguiendo a Lull Peñalba y García Sánchez (2009), se ofrece una tabla resumen (Tabla 2) de las teorías que han tratado de explicar el sentido y las propiedades del juego:

**Tabla 2. Teorías del juego.**

<b>Teorías clásicas</b>	
<i>Fisiología (energía sobrante).</i> Autores: Herbert Spencer y Friedrich Schiller.	Mediante el juego se libera el excedente de energía no consumido en la satisfacción de las necesidades humanas básicas.
<i>Psicología (relajación).</i> Autor: Moritz Lazarus.	La fatiga que produce la realización de actividades se ve compensada mediante el juego.
<i>Recapitulación (evolución humana).</i> Autor: Stanley Hall.	La evolución de la especie humana se refleja mediante la imitación y rememoración que hace el niño de las actividades que realizaban sus antepasados.
<i>Preejercicio (entrenamiento de habilidades).</i> Autor: Karl Gross.	Determinadas destrezas, conductas e instintos útiles para la vida adulta se practican a través del juego.
<b>Teorías modernas</b>	
<i>Teoría general del juego.</i> Autor: Buytendijk.	El juego ofrece autonomía al niño, aunque este viene determinado por los impulsos de libertad, fusión, reiteración y rutina.
<i>Teoría de la ficción.</i> Autor: Claparède.	Mediante una ficción o representación de la realidad el jugador transforma su conducta real en conducta lúdica.
<i>Juego y psicoanálisis.</i> Autor: Freud.	El juego es un medio de superación de traumas, y satisface impulsos y necesidades.
<i>Teoría psicoevolutiva.</i> Autor: Piaget.	El juego evoluciona con el niño pasando por distintas fases y modalidades, y es reflejo de sus estructuras mentales, contribuyendo al establecimiento y al desarrollo de nuevas estructuras.
<i>Teoría de la escuela soviética.</i> Autores: Vygotski y Elkonin.	El juego tiene un carácter social y surge de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno, creando zonas de desarrollo próximo.
<i>Teorías culturalistas.</i> Autores: Huizinga y Caillois.	Mediante el juego se transmiten patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo.

Fuente: Adaptado de Llull Peñalba y García Sánchez (2009).

Posteriormente, más avanzado el siglo XX, otros autores como Catherine Garvey en su obra *El juego infantil* (1985), vincula las actividades lúdicas con aquellas que no lo son y sostiene que el juego está asociado a la creatividad, la resolución de problemas, al aprendizaje del lenguaje y al desarrollo de papeles sociales. Por su parte, Brian Sutton-Smith postuló distintas teorías en relación con el juego desde 1958 hasta la década de 1990. En *Play Theory: A Personal Journey and New Thoughts* (2008) reflexiona sobre su investigación y concluye que el juego se caracteriza por dualidades genéticas, afectivas, experienciales y culturales, y ofrece la posibilidad de ser y no ser, es un fenómeno complejo a muchos niveles.

### 3.4.3. El aprendizaje basado en juegos (ABJ)

Como se ha podido constatar los juegos son facilitadores del aprendizaje. En los últimos años el componente lúdico se ha incorporado en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de distintas metodologías como son el aprendizaje basado en juegos o la gamificación.

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) (Gobierno de Canarias, 2021) es una metodología que se basa en aprender jugando y emplea juegos bien de creación propia o bien existentes en el

mercado para desarrollar aprendizajes y favorecer el desarrollo de competencias en los alumnos. El aprendizaje mediante ABJ es activo, tiene un carácter lúdico, motivador y significativo, y favorece la socialización, la autonomía, el razonamiento, la creatividad y la imaginación. Por su parte, Gross (2000), destaca que el aprendizaje basado en juegos aprovecha el componente social que posee el juego para potenciar no solo habilidades sociales y desarrollar valores tanto culturales como sociales, sino que también ayuda a desarrollar el pensamiento crítico.

Cornellà *et al.* (2020) destacan del ABJ que convierte al juego en un vehículo que permite alcanzar un determinado aprendizaje o trabajar un concepto determinado, y que, al terminar la partida o durante esta, el docente mediante la observación puede reflexionar en torno a lo que está sucediendo en el juego en relación con los contenidos que se trabajan gracias a este. No obstante, el aprendizaje basado en juegos es, a su vez, una metodología difícil de sistematizar, ya que dependerá en gran medida de la capacidad que tenga el profesorado de relacionar los contenidos que se desean trabajar con el juego. Siguiendo a Cornellà *et al.* (2020, p. 9) al recurrir a juegos para implementarlos con una finalidad educativa se deberían tener en cuenta las siguientes premisas:

- Se puede emplear cualquier juego si el docente es capaz de adaptarlo a los objetivos de aprendizaje propuestos.
- El ABJ no necesita de juegos educativos que han sido creados específicamente para ser empleados en entornos académicos como provocadores de aprendizaje. Existen numerosos tipos de juegos: populares, tradicionales, de naipes, de mesa, pasatiempos, educativos, videojuegos, etc., y todos pueden ser empleados en el ABJ.
- Tanto los juegos existentes en el mercado publicados por distintas editoriales, con o sin modificaciones para adaptarlos a los objetivos, como los juegos de creación específica para el desarrollo de unos objetivos de aprendizaje concretos pueden ser empleados en el ABJ.

En el aprendizaje basado en juegos el docente, tras establecer los objetivos de aprendizaje y planificar el proceso de evaluación de los logros que deberán alcanzar los alumnos, adopta un papel de acompañante, guía o entrenador, mientras que los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje, regulándolo y haciéndose responsables de este mediante un papel activo (Gobierno de Canarias, 2021).

La versatilidad unida al componente lúdico y motivador hace que esta metodología del aprendizaje basado en juegos se considere adecuada para abordar la propuesta de desarrollo de las microhabilidades de comprensión lectora para alumnos del primer ciclo de Primaria.

## 4. Marco Contextual

La presente propuesta lúdica, «*Lectu Ludens*», se implementará dentro del ámbito de la educación no formal como actividad extraescolar enfocada a los alumnos del primer ciclo de Primaria dentro de la oferta educativa de un colegio concertado situado en un entorno urbano de la ciudad de Córdoba. El centro, con una amplia trayectoria en la ciudad, imparte las etapas de Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Cada una de ellas cuenta con dos líneas con una ratio de veinticinco alumnos por aula salvo en el caso de la presencia de alumnos con diversidad funcional, en cuyo caso la ratio se ve reducida a veintitrés. El centro dispone además de un aula de Educación Especial y un aula de Apoyo a la Integración.

El colegio se encuentra situado en el barrio conocido como Polígono de Levante, de población mayoritariamente trabajadora que tuvo una gran explosión demográfica en la década de los 70 del pasado siglo y que, tras la rehabilitación de su entorno al inicio del siglo XXI con el traslado de la Biblioteca Central, la creación del Centro Cívico de Levante y de la Casa Ciudadana, y el arreglo de los jardines de Elena Moyano entre otras actuaciones, ha sufrido una gran revitalización (Muñiz, 2018). Es un entorno dinámico con numerosas zonas comerciales y una vida vecinal activa en la que la comunidad educativa, mediante distintas acciones, se encuentra muy implicada.

El centro ofrece una educación integral a los alumnos y los prepara para participar activamente en la transformación y mejora de la sociedad a través de una inserción responsable y efectiva en el mundo. Su pedagogía está basada en la persona. Los niños no solo deben saber, sino saber hacer, saber estar y saber ser. Se motiva a los alumnos a aprender a través del uso diferentes metodologías que variarán en función de la etapa educativa en la que se encuentren como por ejemplo el trabajo por centros de interés o por proyectos. Así mismo, en el centro, se potencia la inteligencia emocional y se les ofrece una perspectiva artística, se pone en valor el esfuerzo personal y se tratan de desarrollar las relaciones inter e intrapersonales.

Todas las instalaciones del centro se encuentran en un solo edificio de cuatro plantas, en las que además de las aulas correspondientes a cada una de las etapas que se imparten (dos por curso), el aula de Educación Especial y el aula de Apoyo a la Integración, hay un aula de

psicomotricidad, un gimnasio y dos patios para realizar actividades deportivas. Cuenta también con una capilla y una iglesia anexa al edificio, además de numerosos despachos que acogen los distintos departamentos, la sala de profesores, la dirección, la jefatura de estudios, la secretaría, y un espacio habilitado para comedor. El edificio cuenta con ascensor que no está disponible para uso por parte de los alumnos salvo excepciones por cuestiones de movilidad reducida.

La implementación de esta propuesta surge de la necesidad de apoyar a los alumnos del primer ciclo de Primaria en el refuerzo de sus habilidades lectoras y sentar las bases para desarrollar una buena comprensión, ya que la lectura es un «aprendizaje trascendental para la escolarización y para el crecimiento intelectual de la persona» (Cassany *et al.*, 2003, p. 193). Por tanto, la propuesta está dirigida a alumnos de primer y segundo curso de EPO que, aunque se iniciaron en la lectura en el último curso de Infantil, aún se encuentran en las primeras etapas del aprendizaje lector. Por este motivo se decide ofertar este «*Lectu Ludens*» como parte de la propuesta de actividades extraescolares que tiene el centro en horario de tarde aprovechando sus instalaciones para llevarla a cabo, motivo por el cual se habilitará para desarrollar la propuesta una de las aulas de educación Primaria que están equipadas, además de con el mobiliario habitual de aula, con proyector, pizarra digital, ordenador y conexión a internet.

## 5. Diseño

### 5.1. Objetivos

Mediante esta propuesta lúdica para el desarrollo de las microhabilidades de comprensión lectora en el primer ciclo de Primaria se pretenden lograr los siguientes objetivos:

- Mejorar el reconocimiento y pronunciación de las letras, desarrollando la capacidad de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.
- Mejorar el léxico y ser capaz de establecer relaciones adecuadas entre palabras.
- Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.
- Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.

### 5.2. Diseño de la propuesta

La presente propuesta lúdica «*Lectu Ludens*» parte de la necesidad que se ha detectado en los alumnos del primer ciclo de Primaria de mejorar las microhabilidades de comprensión lectora con objeto de crear una base para una buena lectura y desarrollar una comprensión adecuada. Como primer paso al diseño de la propuesta que se apoya en la metodología del aprendizaje basado en juegos se ha establecido una relación entre distintos juegos de mesa existentes en el mercado adecuados para trabajar los objetivos, y las microhabilidades de comprensión lectora (Tabla 3) formuladas por McDowell (1984, como se citó en Cassany *et al.* 2003) que los alumnos deben desarrollar durante el aprendizaje de la lectura:

**Tabla 3.** Las microhabilidades de comprensión lectora y juegos asociados.

	Microhabilidades de comprensión lectora	Juegos
<i>El sistema de escribir</i>	Reconocer, distinguir, ordenar, pronunciar y descifrar las letras del alfabeto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Boggle Slam</i>®</li> <li>• Carrera de letras®</li> <li>• Luca el Escritor®</li> <li>• Cubiletras®</li> <li>• <i>Spot it Alphabet</i>®</li> </ul>
<i>Palabras y frases</i>	Analizar y comprender el significado de las palabras, de modo aislado, en frases u oraciones, de un modo rápido y eficaz en función del contexto en el que se encuentren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Look A Round</i>®</li> <li>• Palabrea®</li> <li>• Escuela de dados®</li> </ul>
<i>Gramática y sintaxis</i>	Comprender la composición de las palabras, su significado y coherencia en la oración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bob el Explorador®</li> <li>• De Uvas a Peras®</li> <li>• <i>Rory Story Cubes</i>®</li> </ul>
<i>Texto y comunicación</i>	Construir hipótesis en torno a un texto, comprender ideas principales y secundarias y construir el significado de este.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Cat Crimes</i>®</li> <li>• Turbolector®</li> <li>• Story Telling®</li> </ul>

Fuente: Adaptado de Cassany *et al.* (2003).



### 5.2.1. Temporalización

La propuesta abarcará un curso escolar completo y tendrá un total de treinta sesiones de intervención (diez sesiones por trimestre) y dos sesiones de evaluación, una al inicio de la propuesta y otra al final. Las sesiones tendrán una duración de cuarenta y cinco minutos y se desarrollarán semanalmente. A modo de ejemplo se muestra el siguiente cronograma (Figura 2) en el que se puede observar la distribución de las sesiones de uno de los grupos:

**Figura 2. Cronograma.**



Fuente: Elaboración propia.

### 5.2.2. Perfil del alumnado y formación de grupos

La propuesta, como se ha mencionado con anterioridad, está dirigida a alumnos del primer ciclo de Primaria que, durante el desarrollo de las sesiones, se agruparán en pequeños grupos de cuatro alumnos. De los cien alumnos que componen los cursos primero y segundo de Primaria solo cuarenta y ocho han optado por participar en la actividad, de estos, veintiséis corresponden al primer curso de primaria y veintidós al segundo. Aproximadamente un 30% de los alumnos, catorce de ellos, han decidido participar en la actividad por recomendación de su tutor, ya que, bien durante el último curso de Infantil, o bien en primero de Primaria, sus tutores manifestaron que presentaban dificultades a la hora de iniciar o desarrollar el proceso lectoescritor.

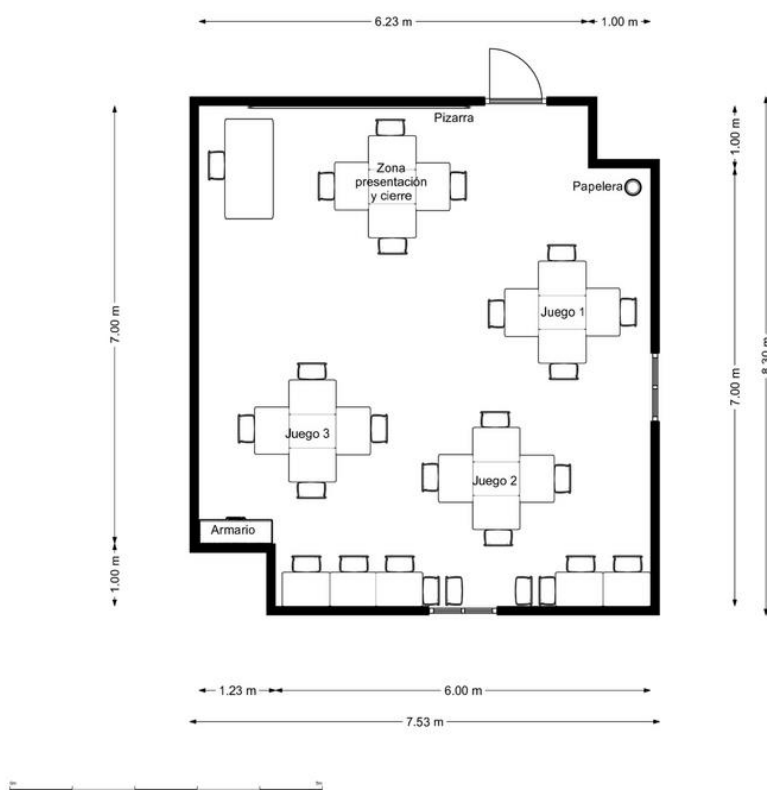
Se trata de un grupo muy cohesionado ya que todos ellos iniciaron su andadura en el centro en el segundo ciclo de Infantil, provienen del barrio donde se encuentra enclavado el colegio e, incluso, algunos de ellos acudieron al mismo centro de Educación Infantil antes de su escolarización en el centro. Del alumnado de primero participan dieciocho alumnas y ocho alumnos, mientras que del alumnado de segundo participan diez alumnas y doce alumnos. Con objeto de fomentar la cooperación entre los alumnos para lograr los aprendizajes propuestos se procurará que los grupos que se formen para el desarrollo de la propuesta sean lo más heterogéneos posible. Esta cooperación entre alumnos crea una interdependencia positiva entre ellos al producirse interacción uno a uno, fomenta la responsabilidad individual, y el desarrollo de habilidades comunicativas, interpersonales y grupales (García *et al.*, 2019). Cada grupo tendrá asignado un supervisor (docente) que velará por el buen desarrollo de la sesión, hará de guía durante el proceso y llevará a cabo la evaluación.

### 5.2.3. Materiales y configuración de los espacios

Para el desarrollo de las sesiones será necesario distribuir el aula en rincones con objeto de situar en cada uno de ellos los juegos (dos o tres) que se van a trabajar durante la sesión, de modo que los alumnos se vayan moviendo por el aula para jugar a los distintos juegos propuestos en la sesión. En el siguiente plano (Figura 3) se describe un ejemplo de cómo se podría situar el mobiliario del aula. Observamos en este caso cuatro zonas de trabajo: una zona de presentación y cierre donde al inicio, los alumnos recibirán las instrucciones sobre cómo va a discurrir la sesión y, a su vez, será el lugar al que volverán a su conclusión; y tres zonas de juego por las que los alumnos se irán moviendo durante el desarrollo de la sesión. El

mobiliario sobrante se habrá agrupado al fondo del aula para evitar que entorpezca a los alumnos durante el juego.

**Figura 3.** Plano de la disposición del aula



Fuente: Elaboración propia.

Así mismo, serán necesarios los juegos que se vayan a utilizar y que variarán en función de la estructura de la sesión (véase Anexo A), subcarpetas, un timbre, un sello, los materiales del Anexo B (se recomienda plastificarlos para una mayor durabilidad), soporte de fotos para sujetar el cartel de misión, la rúbrica de evaluación que se puede encontrar en el apartado 5.4 y las Escalas de Magallanes de Lectura y Escritura: TALE-2000 (Toro Trallero *et al.*, 2002).

En relación con los recursos humanos necesarios, cada grupo de alumnos deberá contar con un docente que haga de supervisor o guía durante el desarrollo de las sesiones y que vaya observando el desempeño de los alumnos con objeto de poder valorar su evolución durante el desarrollo de la propuesta. Para las sesiones de evaluación inicial y final mediante las Escalas de Magallanes de Lectura y Escritura: TALE-2000 (Toro Trallero *et al.*, 2002) sería conveniente que, con objeto de llevar a cabo una evaluación más ágil, al menos dos docentes (de los cuales al menos uno de ellos debe ser especialista en audición y lenguaje) participaran en la misma, de tal modo que uno de ellos podría realizar la subprueba de «Lectura en voz alta»

individualmente a cada alumno, mientras que otro supervisa la subprueba de «Comprensión lectora».

#### 5.2.4. Sesiones

En la Tabla 4 se muestra la secuenciación detallada de las sesiones que componen la propuesta basándonos en la temporalización del cronograma de la Figura 2:

**Tabla 4. Sesiones «Lectu Ludens»**

	<b>Objetivos de la sesión</b>	<b>Distribución de la sesión</b>
<i>Sesión Inicial</i> 21/9/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar el nivel de comprensión lectora de los alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación inicial</li> </ul>
<i>Sesión 1</i> 13/10/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Boggle Slam</i>®</li> <li>• Turbolector®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 2</i> 19/10/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Luca el Escritor®</li> <li>• Palabrea®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 3</i> 26/10/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Spot it Alphabet</i>®</li> <li>• Bob el Explorador®</li> <li>• <i>Storytelling</i>®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 4</i> 2/11/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Look A Round</i>®</li> <li>• Bob el Explorador®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 5</i> 9/11/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Carrera de letras®</li> <li>• De Uvas a Peras®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 6</i> 16/11/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Escuela de dados®</li> <li>• <i>Cat Crimes</i>®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 7</i> 23/11/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender la composición de las palabras, su significado y coherencia en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Cubiletras®</li> <li>• <i>Rory Story Cubes</i>®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 8</i> 30/11/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Escuela de dados®</li> <li>• <i>Storytelling</i>®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 9</i> 14/12/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Luca el Escritor®</li> <li>• Palabrea®</li> <li>• Bob el Explorador®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 10</i> 21/12/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Look A Round</i>®</li> <li>• <i>Cat Crimes</i>®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>

**Tabla 4. (Continuación).**

<i>Sesión 11</i> 11/1/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Boggle Slam</i>®</li> <li>• De Uvas a Peras®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 12</i> 18/1/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Spot it Alphabet</i>®</li> <li>• <i>Rory Story Cubes</i>®</li> <li>• Turbolector®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 13</i> 25/1/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Look A Round</i>®</li> <li>• <i>Cat Crimes</i>®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 14</i> 8/2/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Carrera de letras®</li> <li>• <i>Rory Story Cubes</i>®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 15</i> 15/2/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Palabrea®</li> <li>• <i>Storytelling</i>®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 16</i> 22/2/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Luca el Escritor®</li> <li>• Bob el Explorador®</li> <li>• Turbolector®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 17</i> 1/3/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Cubiletras®</li> <li>• De Uvas a Peras®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 18</i> 8/3/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Escuela de dados®</li> <li>• <i>Cat Crimes</i>®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 19</i> 15/3/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Boggle Slam</i>®</li> <li>• <i>Storytelling</i>®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 20</i> 22/3/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Palabrea®</li> <li>• <i>Rory Story Cubes</i>®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 21</i> 12/4/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Cubiletras®</li> <li>• <i>Look A Round</i>®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 22</i> 19/4/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Spot it Alphabet</i>®</li> <li>• De Uvas a Peras®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 23</i> 26/4/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Carrera de letras®</li> <li>• Bob el Explorador®</li> <li>• <i>Cat Crimes</i>®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>

**Tabla 4. (Continuación).**

<i>Sesión 24</i> 3/5/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Luca el Escritor®</li> <li>• Escuela de dados®</li> <li>• Turbolector®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 25</i> 10/5/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Rory Story Cubes</i>®</li> <li>• <i>Storytelling</i>®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 26</i> 17/5/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Carrera de letras®</li> <li>• Palabrea®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión 27</i> 24/5/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Look A Round</i>®</li> <li>• Bob el Explorador®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 28</i> 31/5/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Boggle Slam</i>®</li> <li>• Escuela de dados®</li> <li>• Turbolector®</li> <li>• Cierre: intruso</li> </ul>
<i>Sesión 29</i> 7/6/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender cómo se componen las palabras y su posición en la oración.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Rory Story Cubes</i>®</li> <li>• <i>Cat Crimes</i>®</li> <li>• Cierre: frase</li> </ul>
<i>Sesión 30</i> 14/6/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y pronunciar las letras, ser capaz de descifrar distintas grafías y desarrollar la conciencia fonológica.</li> <li>• Mejorar el léxico y establecer relaciones entre palabras.</li> <li>• Ser capaz de comprender la idea principal de un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• <i>Spot it Alphabet</i>®</li> <li>• Palabrea®</li> <li>• <i>Storytelling</i>®</li> <li>• Cierre: adivinanza</li> </ul>
<i>Sesión Final</i> 21/6/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar el nivel de comprensión lectora de los alumnos tras el desarrollo de la propuesta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación final</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

### 5.3. Desarrollo

En este apartado describiremos en detalle, a modo de ejemplo, el procedimiento a seguir tanto en las sesiones de evaluación como en las sesiones de intervención para implementar la propuesta lúdica.

#### 5.3.1. Sesión inicial

En esta sesión de evaluación inicial que dará comienzo a la propuesta lúdica «*Lectu Ludens*» se llevará a cabo una evaluación del nivel lector de los alumnos que participan en el programa mediante las Escalas Magallanes de Lectura y Escritura: TALE-2000, en adelante EMLE TALE-2000, (Toro Trallero *et al.*, 2002). El objeto de esta evaluación inicial es, además de conocer el punto de partida respecto a la lectura en que se encuentran los alumnos, obtener datos

objetivos y estandarizados que, al final de la propuesta y tras la realización de la evaluación final, permitan su comparación para comprobar la eficacia del programa.

EMLE TALE-2000 se compone de dos grandes subpruebas, una correspondiente a la lectura y otra a la escritura. Dadas las características de la propuesta solo se empleará con los alumnos la prueba relacionada con la lectura. Esta se compone a su vez de dos subpruebas: lectura en voz alta y comprensión lectora (Toro Trallero *et al.*, 2002). Dado que una de las subpruebas de la escala consiste en lectura en voz alta, esta se realizará de forma individual con los alumnos, mientras que la de comprensión lectora se llevará a cabo de modo colectivo.

Para la realización de la evaluación se habilitarán dos aulas separadas. En una de ellas los alumnos realizarán la subprueba de comprensión lectora, mientras que irán acudiendo de uno en uno a la otra para llevar a cabo la subprueba de lectura en voz alta. Mediante la subprueba de lectura en voz alta se obtiene información sobre el proceso de conversión grafema-fonema y la fluidez lectora de los alumnos, mientras que la finalidad de la subprueba de comprensión lectora es valorar la medida en la que el alumno comprende la información que transmite el texto (Toro Trallero *et al.*, 2002). En relación con la comprensión lectora la escala sitúa a los alumnos en tres niveles de comprensión:

Nivel A: Es capaz de extraer el significado de un texto y comprender la situación en la que se encuentran los personajes, los hechos y su secuencia, y las relaciones entre ellos (causas y efectos).

Nivel B: Tiene dificultades para extraer el significado de un texto y comprender la situación en la que se encuentran los personajes, los hechos y su secuencia, y las relaciones entre ellos (causas y efectos).

Nivel C: No extrae el significado de un texto, no comprende la situación en la que se encuentran los personajes, ni los hechos que ocurren, ni descubre la secuencia en que suceden y las relaciones entre ellos (causas y efectos). (Toro Trallero *et al.*, 2002)

La información obtenida mediante EMLE TALE-2000 facilitará conocer si al término de la propuesta los alumnos habrán logrado mejorar su comprensión lectora gracias al desarrollo de las microhabilidades de comprensión a través del programa lúdico.

### 5.3.2. Sesión 1

Todas las sesiones de la propuesta «*Lectu Ludens*» tienen la misma estructura, se encuentran divididas en tres grandes bloques, el de presentación, el de juegos y el de cierre. Con base a lo propuesto en la Tabla 4 se va a describir el desarrollo de la primera sesión de intervención.

#### 5.3.2.1. Previo a la sesión

Antes de comenzar la sesión el docente colocará el cartel con el nombre «Agencia *Lectu Ludens*» en la puerta del aula y situará el mobiliario en rincones tal y como se muestra en la Figura 3. En esta primera sesión se diferenciarán tres zonas: Zona de presentación y cierre, Zona de juego 1 y Zona de juego 2. El resto del mobiliario se situará al final del aula para que no entorpezca el desarrollo de la sesión.

- Zona de presentación y cierre: el docente situará en esta zona el material necesario para la presentación de la sesión y para resolver la actividad final (Anexo B).
- Zona de juego 1: se colocará *Boggle Slam*® para iniciar el juego tal y como se indica en el Anexo A, y el cartel «Misión 1» en el centro de la mesa (Anexo B).
- Zona de juego 2: se colocarán los cuatro puestos de juego para Turbolector® según instrucciones del Anexo A, y el cartel «Misión 2» en el centro de la mesa (Anexo B).

Sobre la mesa del profesor se puede dejar preparado el material necesario para la «Misión final» que cerrará la sesión. El material se colocará en la Zona de cierre una vez los alumnos se hayan dirigido a la Zona de juego 1 junto con el cartel que indique «Misión final» en el centro de la mesa.

#### 5.3.2.2. Desarrollo de la sesión

El docente recibe a los alumnos en la puerta del aula y les da la bienvenida como reclutas espía de la agencia secreta «*Lectu Ludens*». El docente como su enlace en la agencia será quién les guíe y les facilite ayuda para completar las misiones para poder graduarse como espías. Podrá estar en esta línea:

«Bienvenidos a la agencia secreta «*Lectu Ludens*» soy vuestro enlace «L» y os guiaré durante el desarrollo de las misiones. Hoy tenemos tres misiones que completar, tenéis que ir moviándoos por los distintos espacios de misión y completarlas. Al término de cada misión cada uno de vosotros recibiréis una pista para resolver la misión final. En primer lugar, deberéis elegir vuestro



nombre en clave, escribirlo en vuestro pasaporte espía, y nombrar al jefe de misión para el día de hoy».

Tras seleccionar y escribir el nombre en clave en el pasaporte espía (Anexo B) y seleccionar al portavoz del grupo (jefe de misión), los alumnos se dirigirán hacia el primer espacio de juego para iniciar la sesión.

Misión 1: en el espacio donde se sitúa *Boggle Slam*® los alumnos reciben la explicación sobre la mecánica del juego (véase Anexo A) y se disponen a jugar. Una vez han completado la partida, cada alumno recibe una palabra que deberá guardar para resolver la misión final.

Misión 2: una vez completada la misión 1, los alumnos se dirigen hacia el espacio de juego 2 en el que está preparada la partida de Turbolector® tal y como figura en el Anexo A. Tras completar esta segunda partida, los alumnos reciben otra palabra para resolver la misión final.

Misión final: los alumnos se mueven hacia el espacio de presentación y cierre donde los materiales de la misión final están preparados. Sobre la mesa los alumnos encontrarán una pequeña subcarpeta que, en este caso, contiene una adivinanza. El jefe de misión lee el texto que encontrará en la subcarpeta y, seguidamente, cada uno de los alumnos leerá en voz alta las palabras que han recibido al completar cada una de las misiones del día y las dejará sobre la mesa a la vista de los demás. Entre todos deberán decidir cuál de las palabras que han recibido es la respuesta a la adivinanza planteada. Hay tres tipos de misión final: adivinanza, formación de frases e intrusos (Anexo B).

- Adivinanza: los alumnos deberán resolver adivinanzas buscando la respuesta a estas en las palabras que han ido recibiendo al término de cada juego.
- Formación de frases: los alumnos deberán formar una frase con las palabras que han obtenido durante el desarrollo de la sesión.
- Intruso: los alumnos pondrán en común las palabras obtenidas durante el desarrollo de la sesión y decidirán cuál es la que no pertenece al conjunto.

Una vez hayan completado la misión final recibirán un sello en su pasaporte espía (Anexo B).

#### 5.4. Evaluación

La evaluación de la eficacia de la propuesta lúdica atiende a tres momentos: una evaluación inicial, una evaluación durante el desarrollo de las sesiones y una evaluación final. Para la

evaluación inicial y final nos serviremos de EMLE TALE-2000 (Toro Trallero *et al.*, 2002). La sesión de evaluación final se realizará de igual modo que la evaluación inicial descrita en el apartado 5.3.1. La medida estandarizada y cuantitativa que nos aporta EMLE TALE-2000 nos permitirá realizar una comparativa entre la situación de partida de los alumnos y la situación en la que se encuentran tras la participación en el programa durante todo el curso escolar. Con objeto de complementar la información que obtenemos de EMLE TALE-2000, se pone a disposición del docente una rúbrica de corte más cualitativo para cumplimentarla trimestralmente en función de lo observado sobre el desempeño de los alumnos durante el desarrollo de las sesiones (Tabla 5).

**Tabla 5. Rúbrica de evaluación «Lectu Ludens»**

Destrezas	Nivel de desempeño			
	Conseguido (4)	No totalmente (3)	Con dificultad (2)	No conseguido (1)
<b>Reconocer y pronunciar las letras.</b>	Es capaz siempre de identificar y pronunciar las letras.	Es capaz casi siempre de reconocer y pronunciar las letras.	Todavía muestra dificultades para reconocer y pronunciar las letras.	No reconoce la mayoría de las letras ni las pronuncia adecuadamente.
<b>Ser capaz de descifrar las distintas grafías.</b>	Descifra siempre las distintas grafías.	Descifra las distintas grafías casi siempre, pero muestra dificultad en algunas tipografías.	Descifra las distintas grafías con dificultad, especialmente tipografías nuevas.	Descifra las grafías con mucha dificultad, casi siempre requiere ayuda.
<b>Desarrollar la conciencia fonológica.</b>	Es capaz de realizar manipulación fonémica, reconoce sonidos consonánticos y vocálicos, manipula, reconoce y segmenta las sílabas.	Es capaz de reconocer sonidos consonánticos y vocálicos, manipula, reconoce y segmenta las sílabas, pero tiene dificultad para realizar manipulación fonémica.	Es capaz de manipular, reconocer y segmentar las sílabas, pero tiene dificultad para reconocer sonidos consonánticos y vocálicos y realizar manipulación fonémica.	No es capaz de realizar manipulación fonémica, reconocer sonidos consonánticos y vocálicos, ni manipular, reconocer y segmentar las sílabas.
<b>Mejorar el léxico.</b>	Posee un léxico adecuado a su edad y nivel de instrucción.	Posee un léxico algo por debajo de su edad y nivel de instrucción.	Su léxico está bastante por debajo del nivel esperado para su edad y nivel de instrucción.	Su léxico está muy por debajo al nivel esperado para su edad y nivel de instrucción.
<b>Establecer relaciones entre palabras.</b>	Es capaz de establecer relaciones entre palabras creando redes léxicas.	Es capaz de establecer relaciones entre palabras creando redes léxicas con ayuda.	Tiene dificultad para establecer relaciones entre palabras creando redes léxicas con ayuda.	No es capaz de establecer relaciones entre palabras creando redes léxicas aún con ayuda.
<b>Comprender la composición de palabras.</b>	Comprende cómo se componen las palabras y es capaz de hacer esta tarea por sí solo.	Comprende cómo se componen las palabras, pero necesita ayuda para realizar esta tarea.	Muestra dificultad para comprender el proceso de composición de las palabras y requiere ayuda para realizar esta tarea.	No comprende cómo se componen las palabras y requiere ayuda para realizar esta tarea.

Tabla 5. (Continuación).

<b>Comprender la posición de las palabras dentro de la oración.</b>	Siempre es capaz de ordenar las palabras que componen una oración.	Casi siempre es capaz de ordenar las palabras que componen una oración.	Casi nunca es capaz de ordenar las palabras que componen una oración.	No es capaz de ordenar las palabras que componen una oración.
<b>Comprender la idea principal de un texto.</b>	Siempre comprende la idea principal de un texto.	Casi siempre comprende la idea principal de un texto.	Casi nunca comprende la idea principal de un texto.	No comprende nunca la idea principal de un texto.
<b>Observaciones</b>				
<b>Asistencia</b>	Siempre.	Casi siempre (< de diez faltas).	Casi nunca (> de diez faltas).	Nunca.
<b>Comportamiento</b>	Adecuado.	Casi siempre adecuado.	Inadecuado, pero se corrige al llamarle la atención.	Inadecuado.

Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, para conocer el grado de satisfacción de los usuarios del programa y realizar un ajuste de este a las necesidades de los mismos, se facilitará al término de este el acceso a un formulario de evaluación elaborado con *Microsoft Forms*® mediante el que tanto las familias como los alumnos podrán valorar su paso por el programa y ofrecer sugerencias (Figura 4).

Figura 4. Evaluación por parte de familias y alumnos.

Fuente: Elaboración propia (<https://forms.office.com/e/BSRpPzJZJk>).

En la Tabla 6 se muestran las preguntas recogidas en el formulario para que sean respondidas por familias y alumnos.

**Tabla 6.** Cuestionario «*Lectu Ludens*» para familias y alumnos.

<b>Cuestionario «<i>Lectu Ludens</i>»</b>	
<b>Datos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre del alumno.</li> <li>• Grupo.</li> </ul>
<b>Preguntas para la familia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valore de uno a cinco el grado de satisfacción con el horario de impartición de la actividad.</li> <li>• Valore de uno a cinco el grado de satisfacción con los profesionales que imparten la actividad.</li> <li>• Valore de uno a cinco el grado de satisfacción general con el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Señale el grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mi hijo ha mejorado en el desempeño de la lectura.</li> <li>○ Mi hijo se encuentra más motivado a leer.</li> <li>○ Las tareas de lectura le resultan más sencillas tras la participación en el programa.</li> </ul> </li> <li>• Escriba libremente qué le gustaría que se mejorara o incorporara en el desarrollo de la actividad en próximos cursos.</li> <li>• Comente cualquier aspecto de la actividad que desee.</li> </ul>
<b>Preguntas para los alumnos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valora de uno a cinco cuánto te ha gustado formar parte de la Agencia «<i>Lectu Ludens</i>».</li> <li>• ¿Qué es lo que más te ha gustado de la Agencia «<i>Lectu Ludens</i>»?</li> <li>• ¿Y lo que menos?</li> <li>• ¿Qué cambiarías o añadirías para próximos cursos?</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia.

## 6. Conclusiones

Como se ha podido constatar a través del presente TFE la lectura es una de las habilidades fundamentales no solo para el currículo escolar, sino también para el desarrollo integral de la persona ya que esta se encuentra ligada a muchas facetas de la vida y es la base de muchas otras habilidades. Para facilitar la adquisición y consolidación del aprendizaje de esta habilidad en los alumnos del primer ciclo de Primaria se ha elaborado un programa para el desarrollo de las microhabilidades de comprensión lectora empleando la metodología del aprendizaje basado en juegos abordando la lectura desde una perspectiva lúdica.

Mediante este TFE se ha reconocido la importancia de la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estableciendo el marco legal que sustenta su inclusión en el currículo escolar, determinando cómo se produce el proceso de lectura y especificando cuáles son las microhabilidades necesarias que el alumno debe adquirir para desarrollar la comprensión lectora. Así mismo, se ha abordado la enseñanza de estas microhabilidades mediante la metodología del aprendizaje basado en juegos empleando el componente lúdico de distintos juegos de mesa para lograr un aprendizaje activo y significativo por parte de los alumnos. Para sustentar la validez de dicha metodología se ha delimitado el concepto de juego y su relación con el aprendizaje, cuestión que pone de manifiesto la pertinencia de emplear este planteamiento como apoyo al aprendizaje. En consecuencia, con esta metodología se convierte al alumno en constructor de sus propios aprendizajes y favorece, además, la cooperación y el desarrollo de las habilidades de comunicación, entre otros aspectos.

Como aportación de este TFE se puede destacar el enfoque lúdico que se ha implementado y atribuido a la enseñanza de la lectura. Con este planteamiento se ha pretendido lograr que este aprendizaje, habitualmente complejo para los alumnos, se transforme en un aprendizaje activo y más atractivo gracias al carácter lúdico, disminuyendo el carácter repetitivo y tedioso de este aprendizaje. La propuesta didáctica «*Lectu Ludens*» puede resultar de utilidad a los docentes para dinamizar la enseñanza de la lectura y apoyar el aprendizaje de esta habilidad a través de una metodología que ponga a los alumnos en el centro del aprendizaje y aborde la enseñanza de la lectura desde otra perspectiva.

Introducir el componente lúdico a través de la metodología del aprendizaje basado en juegos en el contexto escolar no solo puede ser beneficioso para la enseñanza de la lectura, sino que,

a través del juego, se acerca a los alumnos tanto a otros muchos aspectos de la lengua como a otras habilidades que deben desarrollar ya que, el juego necesita de interacción, involucra a los participantes, despierta la atención y motiva, haciendo del momento de juego una experiencia significativa que fija y construye aprendizajes.

## 7. Limitaciones y prospectiva

La principal limitación que se ha encontrado en relación con la propuesta lúdica se refiere a la imposibilidad de llevarla a la práctica en el aula, por lo que se desconocen tanto el alcance real que podría tener la propuesta en el grupo de alumnos, como las posibles problemáticas que pudieran surgir durante su implementación y que deberían ser tenidas en cuenta para realizar los ajustes pertinentes al programa.

Otra de las limitaciones se refiere a la imposibilidad, debido a cuestiones de tiempo, de ofrecer una propuesta que cubra las microhabilidades de comprensión lectora en su totalidad, por lo que se han seleccionado para su desarrollo las más significativas dadas la edad y el nivel de instrucción de los alumnos participantes en el programa.

En relación con la prospectiva se considera adecuado dar continuidad al programa y que este pudiera implementarse por niveles, pasando a considerarse el aquí descrito como el Nivel I. La propuesta se ampliaría con un programa de Nivel II adaptado a las necesidades y enfocado al desarrollo de las microhabilidades más adecuadas para los alumnos del segundo ciclo de Primaria y con un programa de Nivel III dirigido a los alumnos del tercer ciclo de Primaria. De este modo se produciría un acompañamiento de los alumnos en el aprendizaje de la lectura durante toda la etapa de Educación Primaria para lograr un desarrollo adecuado de las microhabilidades de comprensión lectora en su totalidad empleando los juegos como el medio para lograrlo.

Otra de las propuestas que se podrían abordar en futuras ediciones, es la creación de un programa siguiendo la metodología del aprendizaje basado en juegos que en lugar de apoyarse en los juegos de mesa lo hiciera en juegos de ordenador o juegos creados con herramientas digitales que, además de desarrollar las microhabilidades de comprensión lectora, pusiera en juego destrezas relacionadas con el desarrollo de la competencia digital por parte de los alumnos. Del mismo modo se podría contemplar una propuesta mixta que aunara las ventajas de los juegos de mesa y de las TIC.

Así mismo, tras la versatilidad que se ha observado que ofrecen los juegos otra de las propuestas futuras podría consistir en la elaboración de un programa lúdico dirigido a las familias para el fomento de la lectura como actividad de ocio y tiempo libre en el núcleo familiar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Átomo Games. (2023a). *Bob El Explorador*. <https://atomo-games.com/es/nuestros-juegos/68-club-a-bob-el-explorador.html>
- Átomo Games. (2023b). *Club A - Luca El Escritor*. <https://atomo-games.com/es/nuestros-juegos/107-club-a-luca-el-escritor.html>
- Átomo Games. (2023c). *StoryTelling*. <https://atomo-games.com/es/nuestros-juegos/17-storytelling.html>
- Blue Orange Games. (s.f.). *Spot it! Alphabet*. [https://www.blueorangegames.com/specs\\_files/spotitalphabet\\_productsspecs\\_hires.pdf](https://www.blueorangegames.com/specs_files/spotitalphabet_productsspecs_hires.pdf)
- Board Game Geek. (2023a). *Cubiletras*. Cross Dices: <https://boardgamegeek.com/image/5441430/cross-dices>
- Board Game Geek. (2023b). *Escuela de Dados*. Dice Academy: <https://boardgamegeek.com/boardgame/271756/dice-academy>
- Board Game Geek. (2023c). *Look A Round*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/298465/look-round>
- Board Game Geek. (2023d). *Palabrea*. Speedy Words: <https://boardgamegeek.com/boardgame/169436/speedy-words>
- Board Game Geek. (2023e). *Rory's Story Cubes*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/20545/rorys-story-cubes>
- Board Game Geek. (2023f). *Scrabble Slam*. Boggle Slam: <https://boardgamegeek.com/boardgame/40508/scrabble-slam>
- Board Game Geek. (2023g). *Spot it! 1,2,3*. Spot it! Alphabet: <https://boardgamegeek.com/boardgame/117995/spot-it-123>
- Board Game Geek. (2023h). *Word on the Street*. Carrera de letras: <https://boardgamegeek.com/boardgame/40990/word-street>
- Bruner, J. (2003). Juego, pensamiento y lenguaje. *Infancia: educar de 0 a 6 años*(78), 4-10.



- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2003). *Enseñar Lengua*. Graó.
- Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.  
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Cuetos Vega, F. (2010). *Psicología de la lectura*. Wolters Kluwer España.
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo.
- Falomir Juegos . (2023). *De Uvas a Peras*. <https://falomirjuegos.com/tienda/de-uvas-a-peras/>
- García, R., Traver, J. A., y Candela, I. (2019). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*. Editorial CCS. <https://edicionescalasancias.org/wp-content/uploads/2019/10/Cuaderno-11.pdf>
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Ediciones Morata.
- Gobierno de Canarias. (2021). Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). [https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/files/fo\\_rmidable/6/cd-10\\_0000028\\_pedagogic\\_juegos.pdf](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/files/fo_rmidable/6/cd-10_0000028_pedagogic_juegos.pdf)
- Gross Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*(12), a017.  
<https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.557>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Jaramillo Gaviria, C. I., Forero García, E. F., & Páez Pino, A. C. (2021). La Lectura Y La Escritura Como Mediación Pedagógica Para La Formación Integral De Los Estudiantes. <https://doi.org/10.15332/dt.inv.2021.02144>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado, núm. 106, de 04 de mayo de 2006, 2006-7899*. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, 2020-17264*. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2020/BOE-A-2020-17264-consolidado.pdf>

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013, 2013-12886.  
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Llull Peñalba, J. y García Velázquez, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Loizos, C. (1967). Play Behaviour in Higher Primates: a Review. En D. Morris, *Primate Ethology* (pp. 176–218). AldineTransaction.
- Mundo Primaria. (2023). *Mundo Primaria*. Adivinanzas infantiles cortas para niños:  
<https://www.mundoprimaria.com/adivinanzas-infantiles-cortas>
- Muñiz, T. (2018, diciembre 16). De los más grandes de la ciudad. *Córdoba*.  
<https://www.diariocordoba.com/cordoba-ciudad/2018/12/16/grandes-ciudad-36313704.html>
- Nelson, J. (2018, julio 23). *Board Game Geek*. Gaming Bits: Cat Crimes Review:  
<https://boardgamegeek.com/blogpost/79223/gaming-bits-cat-crimes-review>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2023). *Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Metas del Objetivo 4*. Objetivos de Desarrollo Sostenible.  
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Perinat, A. (1980). Contribuciones de la etología al estudio del desarrollo humano y la socialización. *El basilisco*, (11), 27-34.
- Piaget, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Real Academia de la Lengua Española. (2023). *Diccionario de la Lengua Española*. Juego:  
<https://dle.rae.es/juego>
- Sutton-Smith, B. (2008). Play theory: personal journey and new thoughts. *American journal of play*, 1(1), 80-123. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068966.pdf>
- Thinkfun. (2023). *Cat Crimes*. <https://www.thinkfun.es/products/cat-crimes/>
- Toro Trallero, J., Cervera Laviña, M., y Urío Ruiz, C. (2002). *EMLE. TALE-2000. Escalas de Magallanes de Lectura y Escritura*. Grupo Albor-COHS.

Turbolector. (2023). *Turbolector*. <https://www.turbolector.com/>

Wolf, M. (2018). *Reader, Come Home. The Reader Brain in a Digital World*. Harper.

## ANEXO A. FICHA TÉCNICA DE LOS JUEGOS

*Boggle Slam*® es un juego creado por Joe Wetherell en 2008 y publicado por Cartamundi que consta de 55 cartas impresas a doble cara con las letras del alfabeto en mayúsculas y tres comodines. Pueden jugarlo de dos a seis jugadores y está indicado, según el editor, a partir de ocho años. Las partidas tienen una duración de 15 minutos (Board Game Geek, 2023g). En este caso no se emplean las reglas propuestas por su creador, sino que se adaptarán con objeto de que pueda ser jugado por niños más pequeños.

- Modo de juego: previo al inicio del juego, el docente habrá formado una palabra de cuatro letras y la habrá situado en el centro de la mesa. Así mismo habrá colocado en cada puesto de jugador dos comodines para su uso durante la partida (Anexo B). Cada jugador recibe siete cartas (con dos letras en cada carta) que coloca sobre la mesa a la vista de todos los demás. El docente pide que todos miren la palabra del centro de la mesa y explica que la palabra tiene dos posiciones de consonante y dos posiciones de vocal. El jugador que inicia el juego la lee en voz alta y procede a transformar la palabra en otra nueva poniendo alguna de sus cartas sobre las cartas que forman la palabra en la mesa. En un mismo turno se pueden colocar desde una a tres cartas para formar la nueva palabra, con la excepción de que no se puede poner sobre una carta otra que tenga la misma letra. Una vez que se han colocado las nuevas letras el jugador lee su palabra y su turno habrá acabado, pasando este al siguiente jugador. En el caso de que se haya colocado uno o más comodines, el comodín será la letra que el jugador elija hasta que esta vuelva a taparse con una letra distinta. El juego termina cuando uno de los jugadores se queda sin cartas antes que los demás. Si un jugador no tiene cartas para colocar puede pasar turno o pedir ayuda. En cada partida cada uno de los jugadores podrá pedir ayuda una vez al docente y otra vez a un compañero de su elección para formar la palabra en su turno, para ello tendrá que hacer uso del comodín (Anexo B).

*Carrera de letras*® es un juego creado por Jack Degnan en 2009 y editado por Lútilo. El juego se compone de un tablero, 26 fichas de letras, 54 tarjetas con 108 categorías y un reloj de arena. Está pensado para jugarlo entre dos u ocho jugadores a partir de siete años, con una duración por partida de 20 minutos. (Board Game Geek, 2023h). Se emplearán las reglas

propuestas por el creador del juego con pequeñas modificaciones para facilitar el juego a los niños más pequeños.

- Modo de juego: previo al inicio del juego, el docente seleccionará las tarjetas con las categorías más adecuadas en función de las características de los alumnos y colocará las fichas de las letras del alfabeto en el pasillo central del tablero y en cada uno de los puestos de jugador la figura del comodín (Anexo B). Se forman dos equipos y cada uno elige uno de los lados del tablero. El tablero está distribuido en un pasillo central en el que están colocadas las fichas de las letras y otro pasillo a cada lado de este con dos casillas. Por turnos, se elige una de las tarjetas con las categorías y uno de los jugadores del equipo la lee en voz alta, por ejemplo: algo con concha. Entre ambos miembros del equipo tienen pensar en una palabra que empiece o contenga una de las letras que hay sobre el tablero y que cumpla la característica de ser algo con concha, y la dice en voz alta. El otro equipo decide si la palabra es válida o no, si la consideran inválida, deberán aportar los motivos. Si la palabra es válida desplaza la letra una casilla a su lado del tablero. El juego consiste en sacar la letra fuera del tablero para quedársela. La letra no se considera del equipo hasta que no está completamente fuera del tablero, por lo que, en el siguiente turno, el otro equipo puede utilizar la misma letra e ir desplazándola hacia su lado del tablero para sacarla de este. El juego finaliza cuando uno de los dos equipos tiene ocho letras fuera del tablero. Durante el desarrollo del juego cada uno de los equipos podrá pedir pista al docente dos veces (una por jugador) haciendo uso del comodín (Anexo B).

Luca el Escritor<sup>®</sup> es un juego creado por Maribel Martínez y publicado por Átomo Games. Se compone de 50 cartas ilustradas (12 cartas de solución, 6 cartas de puntuación, 40 cartas de reto y 12 cartas de libro) y está pensado para que lo jueguen de uno a tres jugadores a partir de seis años en partidas de 10 minutos de duración (Átomo Games, 2023b).

- Modo de juego: previo al inicio de la partida, el docente habrá colocado dos puestos con las cuatro cartas de solución y la carta de puntuación, situando en el centro de la mesa el mazo con las cartas de reto y las cartas de libro de las que habrá sacado las cartas estantería. Se forman dos parejas y cada pareja coge las cartas de solución y las oculta de los demás. Uno de los jugadores da la vuelta a una de las cartas del mazo de cartas libro, esta carta indicará qué información se necesita buscar en la carta de reto

(número de consonantes, de vocales o de sílabas). Los jugadores deciden entre ellos qué número de una de estas variables tiene la palabra de la carta de reto, y adelanta hacia el centro de la mesa boca abajo la carta con el número que creen el correcto. Seguidamente se voltean las cartas de numeración y se comprueba si la respuesta es correcta. Cada solución correcta contará un punto en la carta de puntuación. El equipo que llegue primero a alcanzar ocho puntos será el ganador de la partida.

Cubiletras<sup>®</sup> es un juego editado por Cayro que se compone de 14 dados con letras en mayúscula marcadas en cada una de sus caras, excepto en una de ellas en la que aparece la palabra «cayro» que actúa como comodín, un reloj de arena y un cubilete. Cada una de las letras tiene un valor asignado, excepto el comodín que no tiene valor. Según la información del editor está indicado para jugarlo entre dos y cuatro jugadores a partir de siete años en partidas de 20 minutos de duración (Board Game Geek, 2023a). En este caso no se emplean las reglas propuestas por su creador, sino que se adaptarán con objeto de que pueda ser jugado por niños más pequeños.

- Modo de juego: se colocan en el centro de la mesa los dados en el interior del cubilete y el reloj de arena, y en cada puesto de jugador se sitúa una página de marcador, un lápiz y la figura del comodín (Anexo B). Al inicio de la partida, uno de los jugadores mezcla y lanza los dados, y lee en voz alta las letras que les ha designado el azar. A continuación, gira el reloj de arena y forma una palabra empleando todas las letras que pueda de las que hay en el centro de la mesa arrastrando y ordenando los dados ante sí antes de que acabe el tiempo. Una vez finaliza el tiempo y considerada válida la palabra, suma los puntos obtenidos y lo anota en su página de marcador. Seguidamente pasa el turno al siguiente jugador. Se jugarán tres rondas, al finalizarlas se sumarán los puntos obtenidos siendo el ganador el jugador que mayor puntuación obtenga. En cada ronda cada uno de los jugadores puede pedir ayuda al docente usando el comodín (Anexo B) para formar una palabra, en cuyo caso no se tendrá en cuenta el tiempo, pero la puntuación obtenida en la ronda quedará reducida a la mitad.

*Spot it Alphabet*<sup>®</sup> es un juego de cartas creado por Denis Blanchot y Jacques Cottreau en 2012 que cuenta con numerosas versiones (Board Game Geek, 2023g). La versión *Alphabet* está publicada por *Blue Orange Games*, consta de 31 cartas ilustradas con las letras del

alfabeto en mayúscula y formas geométricas de distintos colores. Es apto para jugarlo entre dos y seis jugadores a partir de tres años en adelante con una duración por partida de 10 minutos (Blue Orange Games, s.f.).

- Modo de juego: se reparten las cartas boca abajo entre los cuatro jugadores dejando una carta boca arriba como muestra en el centro de la mesa. Todos los jugadores voltean a la vez la primera carta de su mazo y tratan de buscar lo que está repetido entre su carta y la del centro de la mesa. No hay turnos, el primer jugador que localice lo que se repite dice en voz alta el color y el nombre de la letra o figura y la coloca sobre la carta central, pasando a ser esta la carta de muestra sobre la que buscar. La partida se acaba cuando uno de los jugadores se ha quedado sin cartas.

*Look A Round*® es un juego diseñado por Spartaco Albertarelli en 2019 y editado por Mercurio. Su dinámica está basada en el sistema de juego de *Kaleidos*®. El juego consta de 80 cartas impresas a doble cara, en una de ellas se observan ilustraciones de distinta índole y en la otra se encuentra impresa una letra del alfabeto en mayúscula. Está indicado para jugarlo entre dos y seis jugadores a partir de ocho años en partidas de 25 minutos de duración (Board Game Geek, 2023c). Se realizarán modificaciones en la mecánica de juego para facilitar que niños más pequeños puedan jugarlo.

- Modo de juego: se coloca el mazo de cartas en el centro de la mesa con las ilustraciones hacia arriba y al inicio del juego se voltea la primera y se coloca al lado, de modo que en la mesa quedará configurada con el mazo con las ilustraciones y una carta mostrando su letra impresa. Todos los jugadores deberán pensar en un objeto bien que esté presente en la carta, o bien que se relacione con alguno de los objetos de esta, y que empiece o contenga la letra impresa en la carta que se ha volteado. El primer jugador que diga en voz alta el nombre de un objeto que cumpla estas características podrá llevarse a su montón la carta que muestra la letra y volteará la siguiente carta del mazo. Gana el jugador que logra reunir más cartas en su montón. Para poder añadir la carta a su montón, el jugador deberá esperar a que el resto de jugadores le indique si consideran válida la palabra que ha dicho, y en caso de que no lo hagan, deberán aportar las razones de esta negativa. Para evitar que más de un jugador diga una palabra a la vez, se colocará junto al mazo de cartas un timbre, antes

de decir la palabra, el jugador que quiera hablar deberá tocar el timbre para pedir el turno.

Palabrea<sup>®</sup> es un juego creado por Treo Game Designers en 2014 editado por Lúdilo que está compuesto por 60 cartas impresas a doble cara. En una de ellas aparece un dibujo representando categorías de palabras y en la otra encontramos tres letras del alfabeto en mayúsculas cada una de ellas de un color (rojo, verde o azul). Según la información del editor lo pueden jugar entre dos y cinco jugadores a partir de seis años en partidas con una duración de 20 minutos (Board Game Geek, 2023d). Se realizarán modificaciones a las normas de juego para facilitar el desempeño de este con los alumnos más pequeños.

- Modo de juego: previo al inicio del juego el docente habrá sacado del mazo de cartas las categorías país y ciudad, y habrá colocado el mazo en el centro de la mesa con la cara de la categoría hacia arriba. Al inicio se explica lo que significa cada uno de los dibujos de categorías: animales, alimentos, platos cocinados y bebidas, flores y árboles, nombres de persona, objetos, películas, cuentos o videojuegos, personajes famosos o de ficción, y profesiones. Cada jugador, por turnos, gira la carta superior con la cara de las letras hacia arriba y la coloca junto al mazo, dejando al descubierto una nueva carta de categoría. El primer jugador que dice una palabra que empiece o contenga la letra del mismo color que la categoría que ha quedado al descubierto, se lleva la carta que muestra las letras a su montón. Gana el jugador que tiene más cartas. Para evitar que más de un jugador diga una palabra a la vez, se colocará junto al mazo de cartas un timbre, antes de decir la palabra, el jugador que quiera hablar deberá tocar el timbre para pedir el turno.

Escuela de dados<sup>®</sup> es un juego creado por Yannick Gobert en 2019 y editado por Mercurio. Lo pueden jugar entre dos y seis jugadores a partir de ocho años en partidas de 15 minutos de duración. El juego se compone de 5 dados con letras y 5 dados con temas, ambos en cinco colores distintos (Board Game Geek, 2023b). Se realizarán modificaciones a las normas de juego para agilizar la jugabilidad con los alumnos más pequeños.

- Modo de juego: al inicio del juego se sitúan todos los dados en el centro de la mesa junto a la correspondencia de las categorías y en cada puesto de jugador la figura del comodín (Anexo B). Antes de iniciar la primera ronda, se explica la correspondencia entre dibujos y categorías. El primer jugador toma todos los dados de categorías, los



lanza y dice en voz alta las categorías que le han tocado. Seguidamente hace lo mismo con los dados de letras. A continuación, deberá elegir un dado de letra y otro de categoría que no coincidan en color y decir una palabra que empiece o contenga esa letra y que se corresponda con la categoría que ha seleccionado. Si la palabra es considerada válida se queda con la pareja de dados y pasa el turno al siguiente jugador que repite la operación con los dados que quedan sobre la mesa. Se jugarán cuatro rondas, una por jugador, iniciando el juego cada vez un jugador distinto. Ganará el juego aquel jugador que haya logrado más parejas de dados. Los jugadores podrán pedir ayuda al docente empleando el comodín (Anexo B) una vez durante toda la partida.

Bob el Explorador<sup>®</sup> es un juego creado por Juan Carlos Ruiz y editado por Átomo Games. Se compone de 72 cartas ilustradas (16 cartas de resultados, 4 cartas de mapa mundo, 4 de contador de puntuación y 48 cartas de reto) y está pensado para que lo jueguen de uno a cuatro jugadores a partir de ocho años en partidas de 10 minutos de duración (Átomo Games, 2023a). Se adaptarán las reglas del juego para que los alumnos más pequeños puedan jugarlo.

- Modo de juego: previo al inicio de la partida, el docente habrá colocado dos puestos con las cuatro cartas de categoría gramatical (cartas de resultado) y la carta de mapamundi más el contador, situando en el centro de la mesa el mazo con las cartas de reto. El docente habrá seleccionado de entre todas las cartas de reto, aquellas más sencillas, eliminando por ejemplo las cartas de determinante y aquellos retos que los contengan. Se forman dos parejas y se explica a los alumnos el significado de los dibujos de las cartas de categoría gramatical a la que pertenecen (sustantivo, adjetivo o verbo). Carta de linterna: palabras que nos hablan los seres vivos o las cosas materiales o ideas; carta cámara de fotos: palabras que nos dan información sobre cualidades de otras palabras y carta cantimplora: palabras que expresan acciones. Uno de los miembros de la primera pareja coge una carta del mazo y la lee en voz alta, a continuación, la pone a la vista de todos y las dos parejas deben decidir y adelantar hacia el centro aquellas cartas de categoría gramatical que representen a las palabras marcadas en rojo en la carta que el compañero ha leído en el orden que aparecen en el texto. Luego se voltea la carta de reto y se comprueba si se han seleccionado las

categorías adecuadas. La pareja que haya acertado se pone un punto en su marcador. Gana la partida la pareja que llegue a ocho puntos primero.

De Uvas a Peras<sup>®</sup> es un juego editado por Falomir Juegos compuesto por 528 tarjetas impresas a doble cara con pictogramas y la palabra a la que representan. Se juega entre dos o más jugadores a partir de ocho años en partidas de 20 minutos de duración (Falomir Juegos, 2023). Se modificarán ligeramente las normas de juego para facilitararlo a los jugadores más pequeños.

- Modo de juego: al inicio de la partida se colocan 20 cartas en cada puesto de jugador y el resto en un mazo en el centro. Al comenzar a jugar cada participante saca cinco de sus cartas de su mazo y se las coloca delante sobre la mesa, las mira por ambas caras y lee en voz alta los conceptos que ha seleccionado. El jugador que inicia la partida extrae dos cartas del mazo central y las coloca en el centro de la mesa tras leer los dos conceptos que quedan hacia arriba. Por turnos, cada jugador pondrá una de sus cartas sobre una de las cartas centrales tras realizar una frase que contenga ambas palabras. La ronda finaliza cuando uno de los jugadores haya colocado sus cinco cartas. La validez de la frase se decidirá entre todos los jugadores, si la frase no se considera correcta, el jugador será penalizado con una carta del mazo central. Una vez uno de los jugadores se haya quedado sin cartas, se retiran las cartas iniciales y el siguiente jugador extrae dos nuevas cartas del mazo central y se vuelven a colocar otras cinco cartas frente a cada uno de los jugadores iniciando una nueva ronda. Gana el juego aquel jugador que tiene un menor número de cartas al finalizar todas las rondas.

*Rory Story Cubes*<sup>®</sup> es un juego creado por Rory O'Connor en 2005 del que existen varias versiones y que está editado por Asmodee. El juego se compone de nueve dados con imágenes grabadas en cada una de sus caras y, según la información del editor, pueden jugar uno o más jugadores a partir de ocho años en partidas de 20 minutos de duración (Board Game Geek, 2023e). Para facilitar el juego de los alumnos más pequeños se modificarán las reglas del juego propuestas por el autor y emplearemos dos de las versiones de dados, la clásica (caja naranja) y la de acciones (caja azul).

- Modo de juego: previo al inicio de la partida se colocan en el centro de la mesa los dieciocho dados con los que se va a jugar y en cada puesto de jugador la figura del comodín (Anexo B). Se jugarán cuatro rondas iniciadas por un jugador distinto en cada ocasión. El jugador que inicia la partida con la primera ronda coge los dados naranjas

y los lanza, y dice en voz alta las palabras relacionadas con las imágenes que ha obtenido, puede ser el concepto literal o un concepto que se relacione con la imagen. Por ejemplo: si obtiene la imagen del rayo, puede utilizar la palabra rayo o puede utilizar tormenta o electricidad. Lo importante es justificar el concepto que le sugiere la imagen. Seguidamente hace lo mismo con los dados azules. A continuación, elige dos dados, uno azul y uno naranja y elabora una frase empleando ambos términos (concepto + verbo). El resto de jugadores decide si es una frase válida, es decir, si ha empleado correctamente los dos términos elegidos. En caso de que sea correcta se queda con los dados, si no lo es, devuelve los dados al centro de la mesa, pierde su turno y este pasa al siguiente jugador, que de nuevo elegirá dos dados y elaborará una frase. Una vez el turno ha pasado por los cuatro jugadores, el siguiente jugador inicia una nueva ronda lanzando los dados. Gana la partida el jugador que ha logrado obtener más dados al final de las cuatro rondas. Durante la partida cada jugador tendrá la opción de pedir ayuda al docente empleando el comodín (Anexo B) todas las veces que lo necesite para elaborar sus frases, pero esta frase realizada con ayuda solo le dará un dado.

*Cat Crimes*® es un juego editado por *Think Fun* y se compone de un tablero, 6 fichas de gato (con pedestales), 6 fichas de crimen, 40 cartas de reto y libro con soluciones y la información de cada uno de los gatos. Está indicado para un jugador a partir de ocho años en partidas de duración variable dependiendo de la dificultad del reto (Nelson, 2018; Thinkfun, 2023). Emplearemos normas modificadas para facilitar el juego de los alumnos más pequeños.

- Modo de juego: previo al inicio de la partida, el docente habrá seleccionado las cartas de reto verdes que son las más sencillas, colocando una carta de reto sobre la mesa y habrá situado en el centro de la mesa el tablero con el crimen en su lugar correspondiente, los gatos a un lado, y las tarjetas con la información de cada gato que habrá obtenido del libro de soluciones junto a estos (véase Anexo B). Para facilitar que los alumnos reconozcan la posición en las que deben colocar a los gatos se marcarán, con ayuda de *post-it* o tarjetas, las posiciones (de la A a la F), que deberán ocupar alrededor del tablero. La partida se inicia cuando, por turnos, los jugadores cogen las tarjetas con la información de los gatos y las leen en voz alta. Seguidamente, el portavoz (jefe de misión del día) coge la carta de reto y va leyendo las pistas para

descubrir qué gato ha sido el culpable del crimen. Entre todos van discutiendo cómo colocar los gatos alrededor del tablero para descubrir al culpable. La partida acaba cuando los alumnos han localizado al gato criminal.

Turbolector<sup>®</sup> es un juego editado por Turbolector que se compone 147 tarjetas hexagonales impresas a doble cara en tres colores que indican dificultad (verde, amarillo y rojo). En una de ellas encontramos frases y sobre estas un código de colores para comprobación, y en la otra un dibujo en cada lado del hexágono con su correspondiente código de colores de comprobación bajo cada uno de ellos. Está indicado para uno o más jugadores a partir de tres años en partidas de 15 minutos (Turbolector, 2023).

- Modo de juego: previo al inicio de la partida el docente habrá colocado cuatro puestos con seis tarjetas (tres amarillas y tres rojas) con las frases hacia arriba y el resto de cartas (verdes) con los dibujos hacia arriba en el centro de la mesa. Se jugarán tres rondas, durante la ronda no hay turnos, los alumnos tendrán que leer y encontrar lo más rápidamente posible, los dibujos que encajan con las frases que tienen ante sí haciendo coincidir los colores de comprobación. Gana la partida el jugador que haya emparejado sus cartas más rápido un mayor número de veces al término de las tres rondas.

*Storytelling*<sup>®</sup> es un juego creado por Toni Serradesanferm en 2015 y publicado por Átomo Games. Se compone de 64 fichas de ilustraciones (16 por cada cuento), 52 cartas de cuento (13 por cuento), 1 ficha de liebre, 1 ficha de tortuga y 1 ficha de reloj. Está indicado para entre dos a cuatro jugadores a partir de cinco años en partidas de 20 minutos (Átomo Games, 2023c).

- Modo de juego: previo al inicio de la partida el docente habrá seleccionado el cuento al que van a jugar los alumnos y habrá colocado, en el centro de la mesa boca abajo tras mezclarlas, en una parrilla de 4x4, las cartas de ilustración que corresponden al cuento con el que se va a jugar. El cuentacuentos (jefe de misión) que será el alumno que irá leyendo las cartas para contar la historia, coge las cartas de cuento y las ordena boca abajo formando una pila, de modo que en la parte superior quede la carta número uno. El cuentacuentos coge la carta y la lee en voz alta, el jugador que tiene el turno puede ver el dorso de la carta con las ilustraciones del texto que está leyendo el cuentacuentos, pero no el texto. Seguidamente gira una de las cartas de la parrilla

central, si se corresponde con la primera imagen del dorso de la carta, podrá levantar otra y continuar su turno, si no se vuelven a girar todas las cartas y el turno pasará al siguiente jugador. El cuentacuentos entonces deja la carta que estaba leyendo a un lado y coge la siguiente de la pila y se repite el proceso con el siguiente jugador. El jugador que ostenta el turno podrá seguir girando cartas mientras vaya volteando las cartas de imagen en el orden en que aparecen en el dorso de la carta de cuento que está leyendo el cuentacuentos, cuando logre voltear todas las cartas de imagen en el orden correcto, se quedará con la carta de cuento que ha sido leída. Se repite el proceso volviendo a leer las cartas ya leídas hasta que entre todos los jugadores se han apropiado diez de las trece cartas de cuento. En ese momento la partida finaliza y se cuentan los puntos de cuento que cada jugador ha ganado y que figuran en la parte inferior de la carta de cuento. Gana la partida el jugador que más puntos ha acumulado.

## ANEXO B. MATERIALES

Cartel para la puerta del aula:



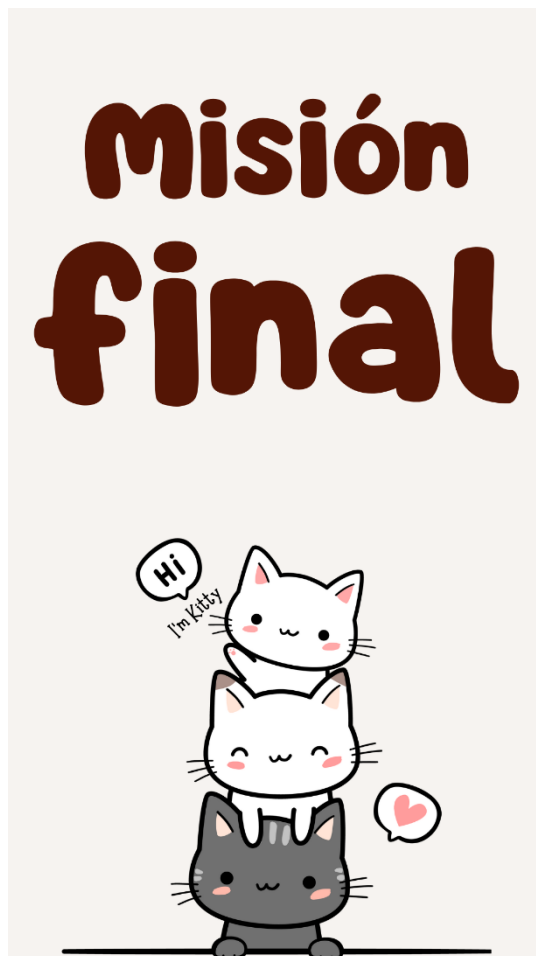
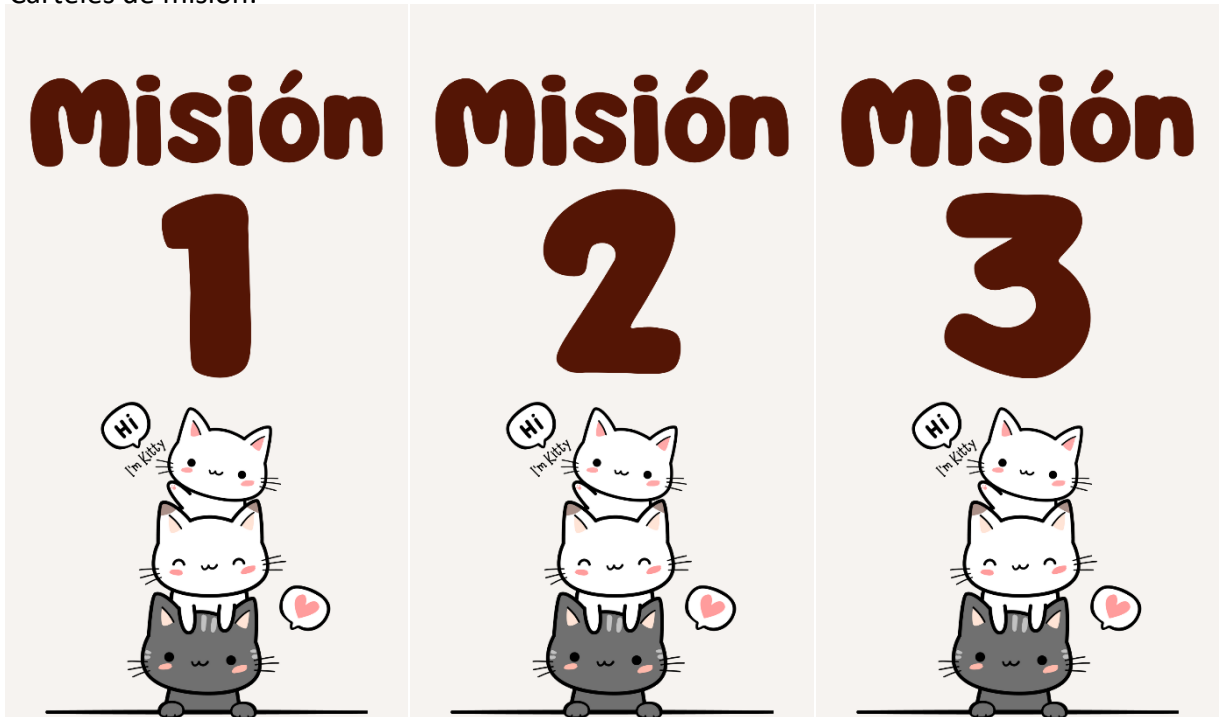
Fuente: Elaboración propia. Creado con CANVA®.

Comodín (imprimir 8):



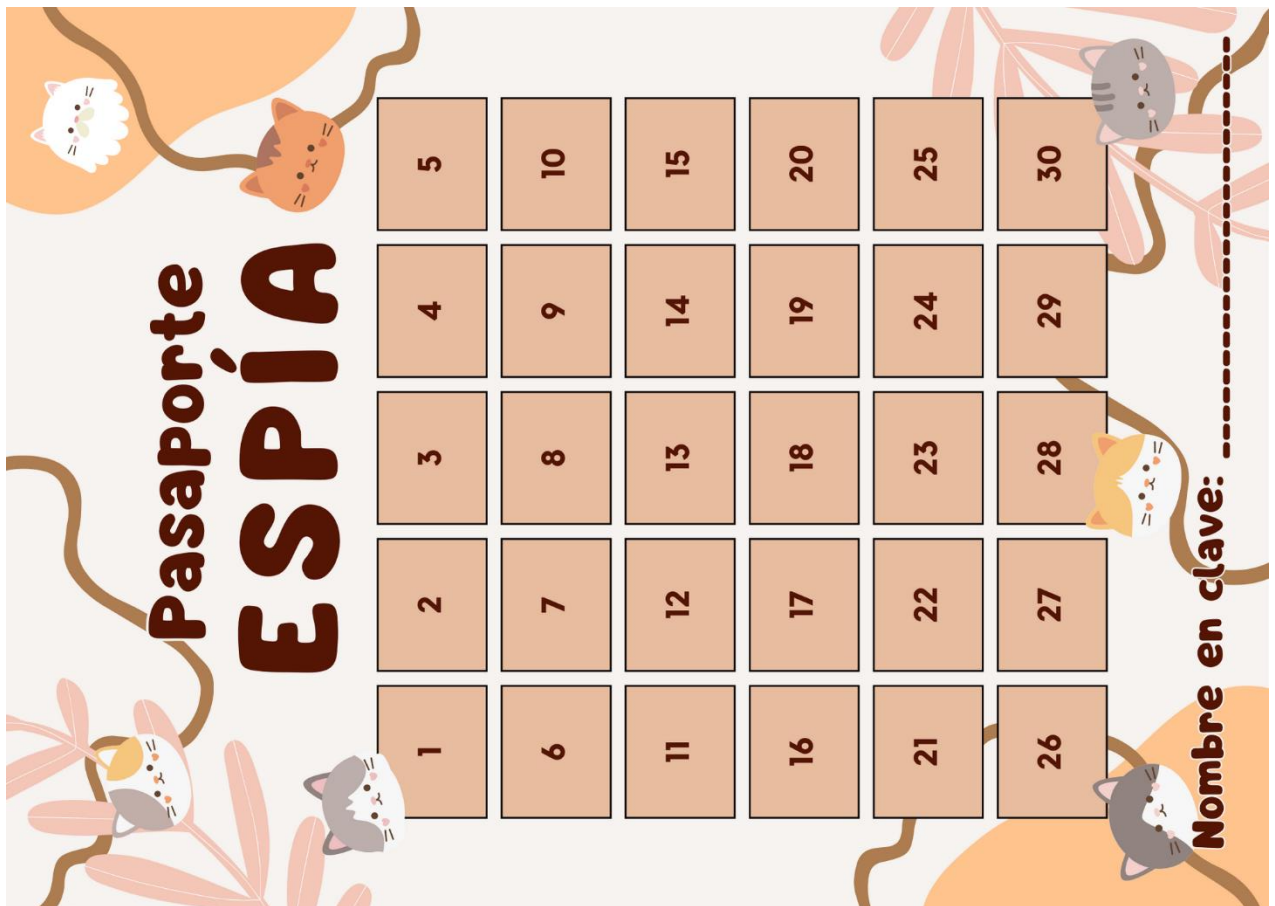
Fuente: Elaboración propia. Creado con CANVA®.

Carteles de misión:



Fuente: Elaboración propia. Creado con CANVA®.

Pasaporte espía (imprimir uno por alumno):



Fuente: Elaboración propia. Creado con CANVA®.

Etiqueta para la portada de la subcarpeta:




Fuente: Elaboración propia. Creado con Clip Studio®.



Cat Crimes® material extra:

**SASSY:**



**Edad:** 4 años  
**Raza:** Ragdoll  
**Altura:** 46 cm  
**Peso:** 7 kg

**Se le puede identificar por:**

- Pelo largo • Patas blancas

Sassy no es la gata más avispada de la pandilla. Suele necesitar ayuda hasta para salir de su cajón de arena. Pero no te dejes despistar por sus gracias bobaliconas. Puede que sean solo una forma para desviar la atención de su culpabilidad.

**PIP SQUEAK:**




**Edad:** 16 semanas  
**Raza:** Toyger  
**Altura:** 20 cm  
**Peso:** 1,5 kg

**Se le puede identificar por:**

- Cascabel en el collar • Pelaje de rayas

¡Que no te engañe su dulce e inocente carita! Puede que Pip Squeak sea pequeño, pero tiene unas uñas y unos dientes muy afilados.

**MR. MITTENS:**



**Edad:** 5 años  
**Raza:** Bicolor  
**Altura:** 41 cm  
**Peso:** 5 kg

**Se le puede identificar por:**

- Patas blancas • Cascabel en el collar

Antes Mr. Mittens era un gato duro de exterior que se conocía las calles como las almohadillas de su pata. Puedes alejar al gato de la calle, ¿pero podrá este gato callejero alejarse de su pícaro pasado?

**TOM CAT:**




**Edad:** 7 años  
**Raza:** Siamés  
**Altura:** 41 cm  
**Peso:** 4,5 kg

**Se le puede identificar por:**

- Ojos azules • Lleva un lazo

Tom Cat es un gato hábil aficionado al crimen, pero parece haber dejado atrás por fin su turbulento pasado. ¿Estará listo para llevar una vida tranquila y echarse siestas bajo el sol, o tramará un nuevo golpe?



**DUCHESS:**  
**Edad:** 13 años  
**Raza:** Persa de pelo largo  
**Altura:** 36 cm  
**Peso:** 7 kg  
**Se le puede identificar por:**  
 • Pelo largo • Lleva un lazo

Duchess vive a todo lujo y tiene gusto por las cosas buenas de la vida. De todas sus caras aficiones, el crimen puede ser la que más le apasiona.



**GINGER:**  
**Edad:** 8 años  
**Raza:** Gato atigrado  
**Altura:** 36 cm  
**Peso:** 3 kg  
**Se le puede identificar por:**  
 • Pelaje de rayas • Ojos azules

Ginger siempre ha sido asustadiza, pero últimamente parece algo más nerviosa de lo habitual. ¿Será la hierba gatera o es que tiene algo que esconder?

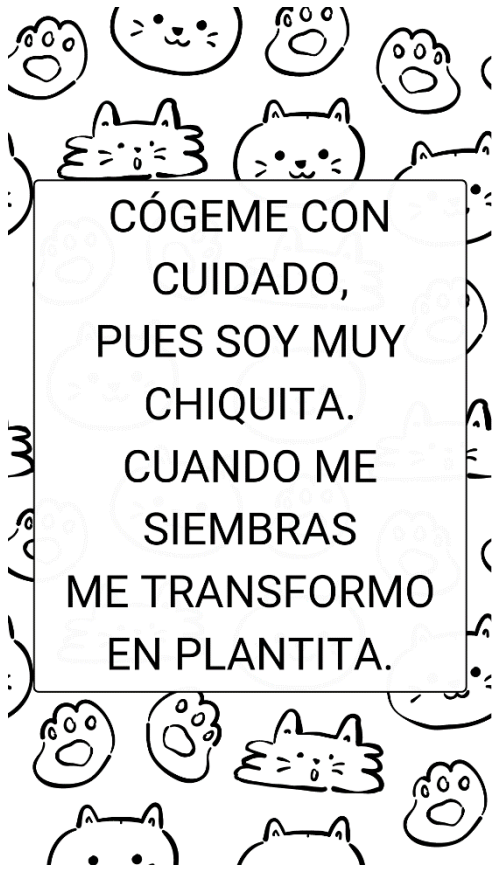
Materiales para la misión final:

Adivinanzas:



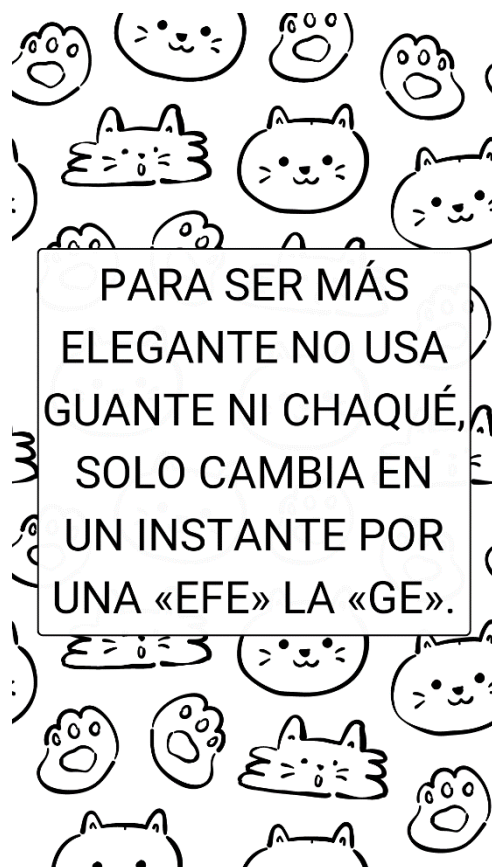
GIRASOL
VENTILADOR
HÉLICE
MOLINILLO
VENTANA
MARGARITA
RUEDA
LUNA

SESIÓN 1



SEMILLA
MARIQUITA
HORMIGA
HOJA
MONEDA
HIERBA
PÓLEN
ARENA

SESIÓN 6



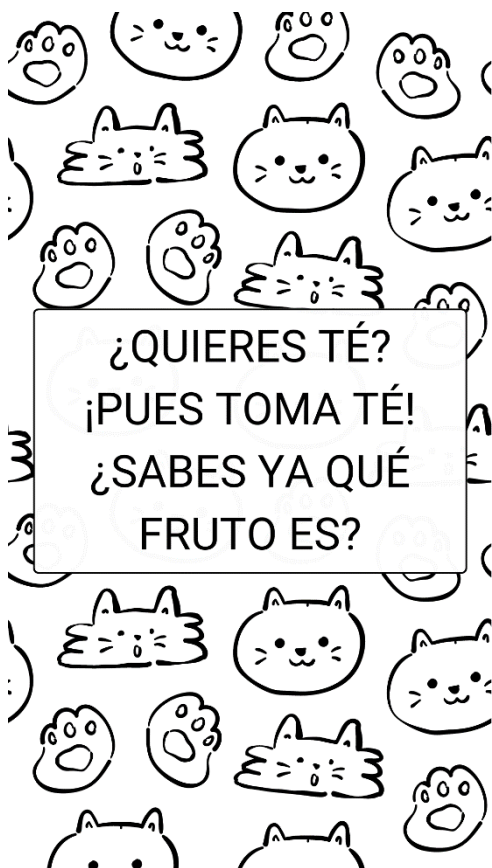
ELEFANTE
GAFAS
JEFE
JIRAFAS
GENIO
GATO
GUANTES
FOCA

SESIÓN 8



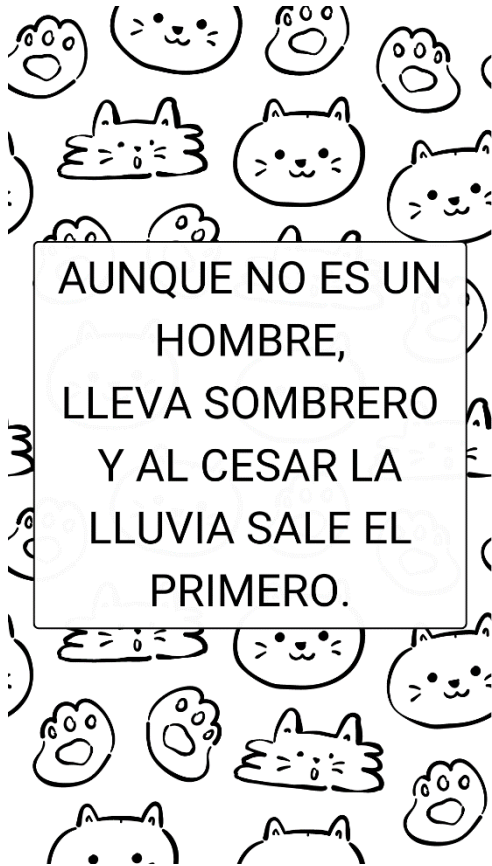
RANA
SALTAMONTES
CANGURO
GATO
CONEJO
PELOTA
MUELLE
PULGA

SESIÓN 10



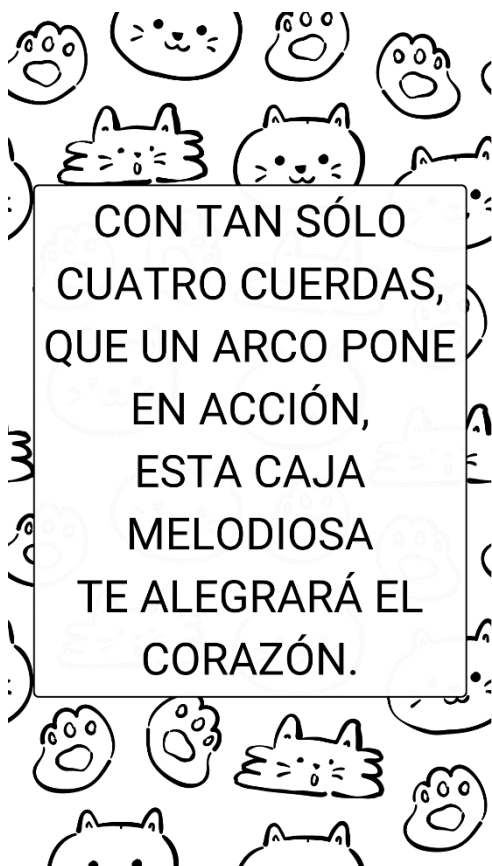
TOMATE
MANZANA
PERA
PLÁTANO
CIRUELA
MELOCOTÓN
AGUACATE
BERENJENA

SESIÓN 15



CHAMPIÑÓN
PARAGUAS
CHUBASQUERO
PLATO
BELLOTA
ARCO IRIS
GORRA
CARACOL

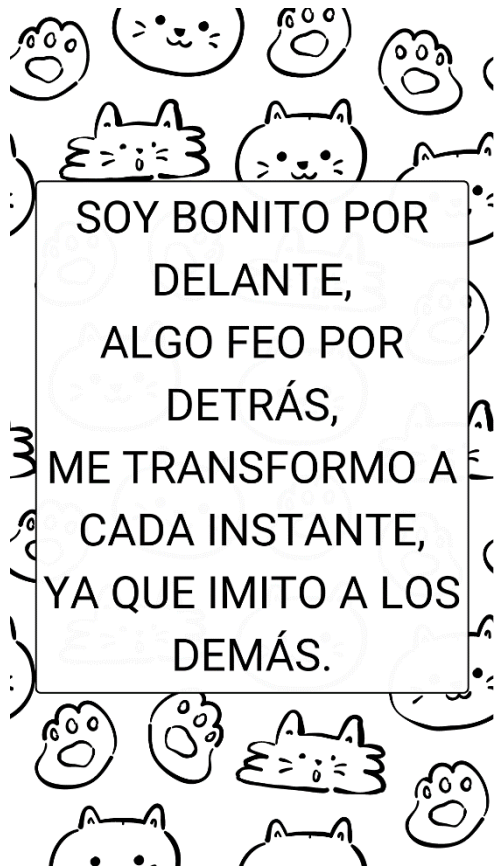
SESIÓN 18



VIOLÍN
GUITARRA
PIANO
CONTRABAJO
BAJO
UKELELE
XILÓFONO
ARPA

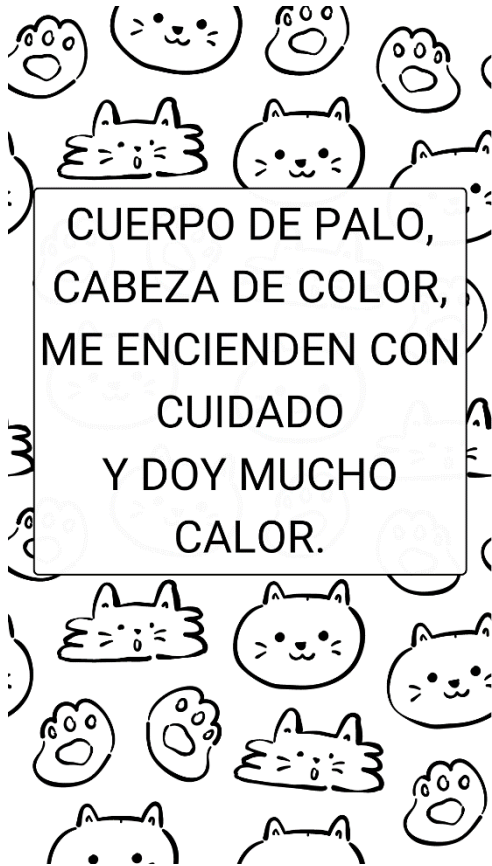
SESIÓN 19





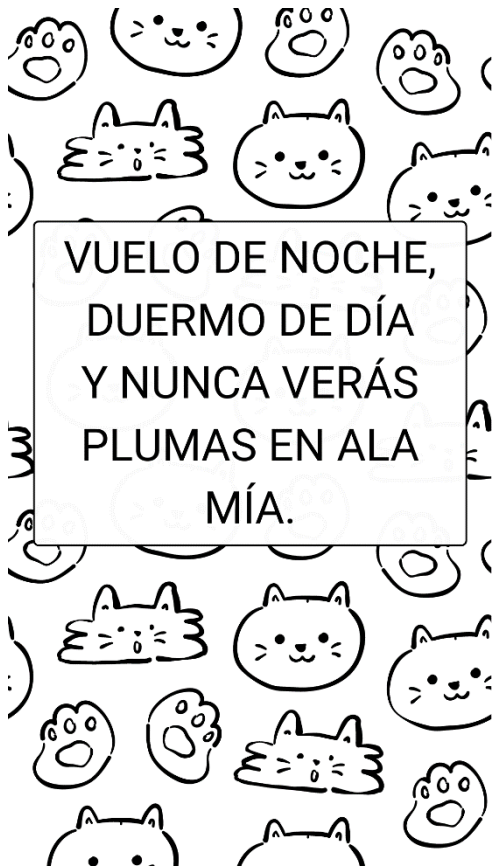
ESPEJO
TELEVISIÓN
RADIO
FRIGORÍFICO
SOFÁ
VENTANA
PUERTA
ORDENADOR
LIBRO
TELÉFONO
MICROONDAS
LAVAVAJILLAS

SESIÓN 24



CERILLA
BOMBILLA
ESTUFA
MECHERO
HORNO
MICROONDAS
LINTERNA
LÁMPARA

SESIÓN 26



MURCIÉLAGO
MARIPOSA
PALOMA
ABEJA
MOSQUITO
MOSCA
ESCARABAJO
GAVIOTA
LIBÉLULA
CIGARRA
COMETA
AVIÓN

SESIÓN 30

Fuente: Elaborado basado en Mundo Primaria. Creado con CANVA®.



Frases:



Fuente: Elaboración propia. Creado con CANVA®.

SESIÓN 2

LA	MUÑECA	TIENE	UN
VESTIDO	CON	UN	LAZO

SESIÓN 4

AYER	LLEVABA	CARAMELOS	DE
FRESA	EN	LA	MOCHILA

SESIÓN 9

ME	GUSTA	IR	AL
CINE	PARA	COMER	PALOMITAS
DE	MAÍZ	CON	CARAMELO

SESIÓN 11

EL	GATO	SE	ESCONDIÓ
CUANDO	VIO	AL	PERRO

SESIÓN 13

AYER	JUAN	COMIÓ	ARROZ
CON	MARISCO	Y	VERDURA

SESIÓN 17

FUI	A	LA	PAPELERÍA
A	COMPRAR	UN	PORTAMINAS

SESIÓN 21

LA	LUNA	BRILLA	TANTO
QUE	NO	PUEDO	DORMIR

SESIÓN 23

EL	DOMINGO	PASADO	SUSPENDIERON
EL	PARTIDO	PORQUE	EMPEZÓ
A	LLOVER	A	CÁNTAROS

SESIÓN 25

LA	PELOTA	VERDE	ES
MI	FAVORITA	PARA	JUGAR

SESIÓN 29

ESTE	SÁBADO	IRÉ	A
LA	BIBLIOTECA	DEL	BARRIO

Fuente: Elaboración propia.

Intrusos:



Fuente: Elaboración propia. Creado con CANVA®.

SESIÓN 3

NARANJA	PLÁTANO	UVA	CEREZA
FRESA	MANZANA	MELÓN	PERA
MANGO	KIWI	LIMÓN	CALABAZA

SESIÓN 5

BARCO	COCHE	TREN	HELICÓPTERO
MOTO	BICI	CAMIÓN	CARRETERA

SESIÓN 7

ROJO	AMARILLO	NEGRO	VERDE
AZUL	GRIS	BLANCO	PELIRROJO

SESIÓN 12

BOMBERO	POLICÍA	ABOGADO
ALBAÑIL	MAESTRO	MÉDICO
ENFERMERO	PANADERO	DENTISTA
VETERINARIO	PESCADERO	PELUQUERÍA

SESIÓN 14

CLAVEL	ROSA	MARGARITA	JAZMÍN
TULIPÁN	GIRASOL	AMAPOLA	PINO

SESIÓN 16

LEÓN	JIRAFRA	CEBRA
TIGRE	LEOPARDO	RINOCERONTE
OSO	GATO	PERRO
VACA	CONEJO	MOSQUITO

SESIÓN 20

BALONCESTO	NATACIÓN	TENIS	BOXEO
CICLISMO	FÚTBOL	GOLF	PELOTA

SESIÓN 22

AGUA	GRANIZADO	LECHE	GASEOSA
BATIDO	HORCHATA	ZUMO	PAN

SESIÓN 27

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	FEBRERO

SESIÓN 28

CAMISETA	CAMISA	PANTALÓN
VESTIDO	BAÑADOR	REBECA
ABRIGO	BUFANDA	JERSEY
GUANTES	CALCETINES	MOCHILA

Fuente: Elaboración propia.