

**LA INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS HABILIDADES
LECTORAS EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**THE INFLUENCE OF THE USE OF EDUCATIONAL GAMES ON READING SKILLS IN
BASIC EDUCATION**

Autores: ¹Nory Diana Torres Candelario, ²Nemesis Nicole Loja Wong, ³Daniela Michelle Álava Mora y ⁴Daira Marizol Carvajal Morales.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-4045-7568>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-8393-8599>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-4092-5065>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4312-9440>

¹E-mail de contacto: ntorresc2@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: nlojaw@unemi.edu.ec

³E-mail de contacto: dalavam3@unemi.edu.ec

⁴E-mail de contacto: dcarvajalm2@unemi.edu.ec

Afilación: ^{1*2*3*4*}Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 30 de Noviembre del 2025

Artículo revisado: 15 de Noviembre del 2025

Artículo aprobado: 27 de Noviembre del 2025

¹Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en Línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

²Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en Línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

³Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en Línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

⁴Ingeniera Comercial graduada de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador), Máster en Tributación y Finanzas graduada de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Resumen

El presente artículo analiza la influencia del uso de juegos didácticos en las habilidades lectoras de los estudiantes de cuarto año de educación básica en las escuelas fiscales de Yaguachi durante el año lectivo 2024-2025. Se aplicó una metodología de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental y alcance descriptivo, utilizando encuestas y fichas de observación como instrumentos principales. Los resultados evidencian que el uso sistemático de juegos didácticos mejora significativamente la comprensión, fluidez y actitud hacia la lectura, permitiendo a los estudiantes participar activamente y desarrollar mayor motivación hacia el aprendizaje. Se concluye que los juegos didácticos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la competencia lectora y fomentar un aprendizaje significativo en el aula.

Palabras claves: **Juegos didácticos, Habilidades lectoras, Comprensión lectora,**

Fluidez lectora, Motivación, Estrategias pedagógicas.

Abstract

This article analyzes the influence of using didactic games on the reading skills of fourth-grade students in public schools in Yaguachi during the 2024–2025 academic year. A quantitative, non-experimental, and descriptive research design was applied, using surveys and observation sheets as main instruments. The findings reveal that the systematic use of didactic games significantly improves reading comprehension, fluency, and students' attitudes toward reading, fostering active participation and higher motivation for learning. It is concluded that didactic games are an effective pedagogical strategy to strengthen reading competence and promote meaningful learning in the classroom.

Keywords: **Didactic games, Reading skills, Reading comprehension, Reading fluency, Motivation, Pedagogical strategies.**

Resumo

Este artigo analisa a influência de jogos educativos nas habilidades de leitura de alunos do quarto ano do ensino fundamental em escolas públicas de Yaguachi durante o ano letivo de 2024-2025. Foi utilizada uma metodologia quantitativa com delineamento descriptivo não experimental, empregando questionários e listas de verificação de observação como principais instrumentos. Os resultados mostram que o uso sistemático de jogos educativos melhora significativamente a compreensão, a fluência e a atitude em relação à leitura, permitindo que os alunos participem ativamente e desenvolvam maior motivação para aprender. Conclui-se que os jogos educativos constituem uma estratégia pedagógica eficaz para fortalecer a competência leitora e promover uma aprendizagem significativa em sala de aula.

Palavras-chave: **Jogos educativos, Habilidades de leitura, Compreensão leitora, Fluência leitora, Motivação, Estratégias pedagógicas.**

Introducción

La UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), en un informe preparado en 2017 pone a consideración de los países la siguiente estadística referente a estudiantes que presentan problemas de comprensión lectora: Norteamérica y Europa tiene el 14%, Asia en el Este y Sudeste con el 31%; por otro lado América Latina junto con el Caribe el 36%, en cuanto a Asia Occidental y África tienen el 57% y finalmente África con el 88%; a lo que se agrega que el 36% de niños y adolescentes de Latinoamérica están por debajo de los niveles adecuados de lectura (UNESCO, 2017). En Rusia, las investigaciones educativas han demostrado que el uso de juegos didácticos en los primeros niveles de escolaridad contribuye

de manera significativa al desarrollo de las habilidades lectoras, con evidencias expresadas en valores cuantitativos que reflejan el impacto positivo de estas metodologías. En un estudio aplicado en contextos de educación preescolar, se observó que el 30 % de los estudiantes que participaron en el grupo experimental lograron un nivel alto en habilidades lectoras, en comparación con tan solo el 8 % del grupo control, lo que pone de manifiesto que la exposición a dinámicas lúdicas favorece un mejor desempeño en la comprensión y fluidez lectora. Asimismo, en el nivel medio de desempeño se registró un 38 % en el grupo experimental frente al 14 % en el grupo control, lo cual evidencia que incluso los estudiantes que no alcanzan el nivel superior muestran progresos importantes cuando se incluyen juegos didácticos como parte de la práctica pedagógica. Estos resultados para Ivanova, N. (2023), resaltan que la enseñanza apoyada en el juego no solo cumple una función motivacional y de refuerzo de la atención, sino que también actúa como un medio eficaz para consolidar aprendizajes de carácter instrumental, como la lectura, a través de procesos de interacción, repetición significativa y estimación cognitiva, ofreciendo una base sólida para plantear políticas educativas que integren de forma sistemática actividades lúdicas dentro del currículo oficial.

En Nueva Zelanda, aunque los estudios no siempre reportan cifras específicas del impacto de los juegos didácticos sobre la lectura, las evaluaciones internacionales permiten dimensionar la necesidad de estrategias lúdicas para fortalecer esta habilidad. Según Pirls (2020), un 29 % de los estudiantes de Year 5 no alcanzaron el punto de referencia intermedio en comprensión lectora, y de ellos, un 10 % se situó incluso por debajo del nivel más bajo; de manera similar, en PISA (2022), se identificó

que el 21 % de los alumnos de 15 años se ubicaron por debajo del Nivel 2, lo que refleja dificultades para enfrentar tareas de lectura que requieren inferencia y síntesis. Frente a este panorama, se ha promovido el uso de metodologías activas, incluidos los juegos didácticos, como parte de la alfabetización digital: se evidenció que 77 % de los estudiantes de Year 5 accedían semanalmente a actividades de lectura y escritura con herramientas digitales, muchas de ellas basadas en dinámicas lúdicas, lo que sugiere que la incorporación de juegos favorece la motivación y la práctica de la lectura, ofreciendo un potencial camino para reducir las brechas de rendimiento. Así mismo en Estados Unidos, diversas investigaciones han evidenciado que el uso de juegos didácticos y aplicaciones digitales en la enseñanza de la lectura produce mejoras cuantitativas significativas en el rendimiento de los estudiantes. Revisiones sistemáticas indican que aproximadamente el 49 % de los estudios sobre gamificación y aprendizaje de lectura reportaron efectos medibles en comparación con grupos de control, mientras que otros análisis muestran que alrededor del 64 % de las intervenciones con videojuegos educativos y aplicaciones digitales lograron mejoras estadísticas en habilidades lectoras (Wang et al., 2020).

Estas cifras reflejan que la implementación de estrategias lúdicas no solo aumenta la motivación y la participación de los estudiantes, sino que también se traduce en avances concretos en vocabulario, comprensión y fluidez lectora, consolidando a los juegos didácticos como una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer la alfabetización en contextos escolares estadounidenses. En Brasil, diversas investigaciones han evidenciado que el uso de juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye

significativamente al desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes. Por ejemplo, un estudio realizado por Rocha (2023), en una escuela pública de la región sur de Bahía con alumnos de segundo año del ciclo inicial del Ensino Fundamental mostró que la implementación de juegos didácticos y lectura literaria facilitó la adquisición de la capacidad de escritura, fluidez lectora y desarrollo de vocabulario, mejorando la comprensión lectora de los estudiantes. Además, una revisión de 87 investigaciones sobre el uso de juegos digitales en la educación básica brasileña reveló que el 87% de los estudios confirmaron que los juegos generaron motivación, compromiso y aprendizaje entre los estudiantes.

Por otra parte, en Colombia estudios demuestran que, para justificar el planteamiento, se realiza el diagnóstico del nivel de comprensión lectora de la institución con base a esto se aplica 3 de las actividades propuestas por el Ministerio de Educación para la asignatura de lenguaje en el grado cuarto. A través de Rodríguez (2024), indica que prueba se establece que, la nota media de Colombia en lenguaje es 45,8 y la nota media del centro educativo es de 45,3. Con lo anterior, se observa que el promedio de la escuela Normal Superior San Pío X está por debajo del 50% de la puntuación total (100 puntos) y por debajo del promedio nacional, aun cuando no se aleja demasiado de dicho resultado para esta asignatura. Después de periodo de tiempo poniendo en práctica el uso de los juegos didácticos en los estudiantes los resultados favorecieron en gran manera, donde se obtienen 13% en el mejor desempeño, seguido de 75% de buen desempeño y finalmente, solo un 13% en rendimiento regular, el cual es bajo al compararlo con el obtenido en los dos años anteriores.

En Ecuador, la situación es reflejo de la tendencia regional, pero con particularidades que demandan atención específica. Un informe del Ministerio de Educación del Ecuador muestra que, en 2021, aproximadamente el 40% de los estudiantes de cuarto grado no lograban comprender textos básicos adecuadamente. Este problema se acentúa en áreas rurales, donde el acceso a recursos y metodologías innovadoras en educación es más limitado. Se puede afirmar que la variable estrategias didácticas lúdicas depende en un 35,1% en la variable motivación lectora. En cuanto a la literalidad dimensional se depende en un 31,5% de la variable estrategias didácticas lúdicas del mismo modo en la parte inferencial, la cual depende en un 30,4% de la misma variable, se observa de igual forma en el criterio dimensional, el cual depende en un 32,0% de la variable estrategias didácticas lúdicas. Mientras que en Santa Elena se realizó una encuesta en donde el 97,44% de los estudiantes encuestados indican que prefieren utilizar estas actividades para aprender a leer y escribir y 2,56% respondió nunca. Se deduce que los estudiantes les gustan trabajar con material tecnológico educativo, permitiendo el desarrollo de las habilidades comunicativas con el aprendizaje significativo relacionado a la literatura.

El porcentaje de estudiantes con calificaciones superiores a 7/10 aumentó del 50 % al 76,67 % tras la aplicación de un juego interactivo para fortalecer la lectura crítica ayudando en la motivación y los pensamientos críticos. Rodríguez (2023). Mientras que los estudiantes de Yaguachi mostrando un avance de gran manera en su capacidad lectora gracias a la implementación de los juegos didácticos. Desde el punto de vista de Barcia (2021), que empezamos con los controles un 75% de los estudiantes que formaron parte de esta investigación lograron mejorar su habilidad lectora. Además, el grupo experimental mostró un incremento del 20% de la fluidez en cuanto el otro grupo sin el juego lo obtuvo un 5% de mejora en dicho valor esto indica que el uso de actividades lúdica ayudar con la destreza de la

lectura. El juego, como estrategia de aprendizaje activo, se establece como una herramienta pedagógica esencial, para Loor (2024), va más allá de la mera recreación y se transforma en un recurso didáctico capaz de impulsar el desarrollo integral de los estudiantes. A través del juego, los niños se involucran en experiencias dinámicas que promueven la exploración, la creatividad y la resolución de problemas, permitiéndoles construir conocimientos de forma significativa.

Esta metodología activa estimula la motivación intrínseca, según Rodríguez et al. (2025), menciona que crear un ambiente de confianza y cooperación, favorece la interacción entre compañeros, lo que refuerza tanto las competencias cognitivas como las Socioemocional. Además, el juego ayuda a consolidar valores como el respeto, la tolerancia y la responsabilidad, elementos fundamentales en la formación ciudadana. Por lo tanto, integrar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje no solo diversifica las estrategias didácticas del docente, sino que también se ajusta al desarrollo de habilidades para la vida, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos de manera creativa y colaborativa. En el contexto escolar, su implementación permite que los estudiantes no sean meros receptores de información, sino protagonistas de su propio aprendizaje, lo que se alinea con los enfoques educativos contemporáneos centrados en el estudiante. Para (Angulo et al., 2024) trabajar aspectos específicos de la lectoescritura, como el reconocimiento de letras y fonemas, la fluidez lectora o la comprensión de textos. Al presentar estos conceptos de manera interactiva y menos formal, los juegos pueden reducir la ansiedad asociada a la lectura y mejorar la confianza del estudiante. Según Torres y Traba (2020), afirma que el desarrollo del juego en el niño está relacionado con las distintas dimensiones sobre las que el juego tiene un rol importante: dimensión motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social, afectiva, emocional y cultural. Para nosotros la estrategia de utilizar los juegos como fines educativos nos ayuda a poder progresar en

el ámbito educativo en donde logramos deducir que mientras más activo sea el estudiante en su propio aprendizaje mejores resultados pueden esperarse del proceso formativo, generando las habilidades de construir y adquirir conocimientos; y desarrollar la actitud en un mundo de juego creado específicamente para fines educativos.

La escuela como entorno lúcido, facilita cierto tipo de juegos a partir de los materiales y tiempos puestos a disposición de ellos, y dificulta otros, especialmente ciertos juegos motores que podrían ser peligrosos (Clarke, 2024). La clasificación de los juegos, en el contexto de las teorías, implica organizar los diversos tipos de juegos según sus particularidades, metas y aportes educativos. Desde la perspectiva de la educación, esta categoría permite reconocer qué juegos son más pertinentes para reforzar las competencias lectoras de los alumnos y de qué manera se integran en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos se pueden dividir en simbólicos, de normas, colaborativos, competitivos, virtuales y tradicionales, cada uno aportando de manera particular al desarrollo tanto cognitivo como comunicativo. Los juegos simbólicos fomentan la creatividad y el uso del lenguaje narrativo, ayudando a la comprensión y creación de textos; los juegos de normas contribuyen al desarrollo de la atención, la memoria y la habilidad de interpretar instrucciones escritas; los juegos colaborativos favorecen la creación conjunta de significados y la interacción social en relación con la lectura; mientras que los juegos virtuales incorporan dinámicas interactivas que aumentan la motivación y la práctica independiente de la lectura.

La dimensión de frecuencia y duración hace referencia al número de veces y al tiempo que los estudiantes emplean en actividades con juegos didácticos, lo cual determina la efectividad de la estrategia en el aprendizaje lector. Investigaciones recientes destacan que una aplicación de tres sesiones semanales de entre 20

y 40 minutos genera mejoras significativas en la comprensión lectora y la fluidez verbal de los estudiantes (Alotaibi et al., 2024). La frecuencia es demasiado baja, los efectos se diluyen, mientras que una duración excesiva puede producir sobrecarga cognitiva y pérdida de motivación. Por lo tanto, una planificación equilibrada en la frecuencia y el tiempo es clave para garantizar la consolidación de aprendizajes y el desarrollo sostenido de las habilidades lectoras. La dimensión cognitiva está relacionada con los procesos mentales implicados en la lectura, tales como la atención, la memoria de trabajo, la decodificación, la comprensión y el pensamiento crítico. El uso de juegos didácticos favorece el entrenamiento de estas funciones al presentar retos, reglas y dinámicas que estimulan la mente del estudiante. Por ejemplo, los juegos de asociación de palabras refuerzan la memoria semántica, mientras que los juegos de reglas promueven la interpretación de consignas escritas y la organización lógica de ideas (Blumberg et al., 2024). De esta manera, los juegos no solo motivan, sino que actúan como un andamiaje cognitivo que impulsa a los niños a desarrollar competencias lectoras de forma dinámica y significativa.

En la teoría de variable independiente tenemos la teoría de Claparède, también conocida como la teoría del como si o de la derivación por ficción, sostiene que el juego es una actividad que permite a los niños simular situaciones de la vida adulta o de la naturaleza para satisfacer necesidades que aún no pueden cumplir en la realidad. El juego, en este sentido, es una forma de escape o de desvío (derivación) de la energía instintiva que no puede ser satisfecha de manera directa. Para Claparède, el juego es un medio para cumplir deseos y anhelos en un mundo ficticio. Al actuar "como si" fueran adultos, héroes, o animales, los niños pueden explorar y experimentar roles, emociones y situaciones de forma segura. Esta simulación les ayuda a prepararse para la vida real y a gestionar sus impulsos. Teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984), el papel importante que tiene esta

teoría es que juega con la experiencia previa de los estudiantes ayudando en su aprendizaje nuevo, partiendo de esta perspectiva a García, (2003), el aprendizaje es el proceso por medio del cual construimos conocimiento mediante un proceso de reflexión, dándole sentido a las expresiones. Algo que pudimos notar fue que no todas las personas adquieren conocimiento de la misma manera ayudando los juegos a variar la manera de enseñar a los estudiantes para que de esta manera. No basta con una experiencia para producir conocimiento, es necesaria la modificación de las estrategias cognitivas del sujeto.

La experiencia cobra sentido cuando se vincula con el conocimiento previo y se desarrollan andamiajes conceptuales que permitan aplicar el nuevo conocimiento a nuevas situaciones, el aprendizaje es el proceso de creación de conocimiento. Por último, tenemos la teoría de la dinámica infantil de Buytendijk (1935), se enfoca en el juego como una manifestación de la propia naturaleza del niño, más que como una preparación para el futuro o una descarga de energía. Para él, el juego no es una mera función biológica, sino una expresión de la dinámica existencial del ser infantil. Buytendijk argumenta que el juego es un reflejo de la libertad y espontaneidad intrínsecas a la infancia. Buytendijk considera que el juego tiene una motivación interna que reside en el placer de la actividad misma. Los niños juegan porque es una necesidad natural de su desarrollo; es la forma en que el niño se relaciona con el mundo. A diferencia de otras teorías, que veían el juego como una preparación utilitaria, Buytendijk lo ve como un fin en sí mismo, una actividad que tiene su propio valor y significado en la vida del niño. Según Solé (2020), el acto de leer es un proceso activo en el que el lector construye el significado del texto a partir de sus conocimientos previos y el contexto. Por lo tanto, cultivar estas competencias lectoras es un pilar fundamental en la formación académica, ya que empodera a los estudiantes para acceder a la información, fomenta su autonomía y mejora

significativamente sus habilidades de análisis y argumentación. El aprendizaje de la lectura implica el desarrollo de estrategias que ayuden al lector a anticipar, verificar y reconstruir significados de manera autónoma, sino también establecer conexiones con sus conocimientos previos y con la realidad social.

Las habilidades lectoras para Cassany (2021), son el conjunto de destrezas cognitivas, lingüísticas y metacognitivas que permiten a una persona decodificar símbolos escritos, comprender su significado y reflexionar sobre la información contenida en un texto, sino que también la lectura es una práctica activa que exige al lector interpretar, cuestionar y construir sentido, más allá de la simple decodificación de palabras. Al desarrollar la competencia lectora de los sujetos implica explorar lo que el educando sabe hacer con el lenguaje frente al proceso de lectura, comprensión e interpretación del texto escrito. Leer es un proceso interactivo y constructivo, de acuerdo con Abarca (2022), en este proceso, el lector entiende la información basándose en lo que ya sabe, lo cual le ayuda a desarrollar competencias comunicativas y cognitivas más sofisticadas. Las habilidades de lectura son un grupo de procesos lingüísticos y cognitivos que contribuyen a decodificar los símbolos escritos, comprender el contenido y elaborar inferencias que permiten entender el texto. Estas habilidades no sólo abarcan la mecánica de leer palabras; también incluyen niveles más elevados, como la reflexión crítica y la comprensión, que son esenciales para el avance académico y la participación ciudadana.

Según Kintsch y Rawson (2021) la comprensión lectora debe entenderse desde el modelo de construcción-integración, el cual explica que el lector construye representaciones mentales del texto a partir de la información explícita e implícita, y las integra con sus conocimientos previos para generar un entendimiento profundo. Esto nos determina que la lectura nos ayuda de manera metacognitivas para el desarrollo integral de los estudiantes en su proceso de

enseñanza aprendizaje, ayudando a tener un pensamiento crítico y autónoma con más fluidez para comunicarse con las demás personas. Comprensión de la lectura, la interpretación de la lectura se refiere a la habilidad del lector para comprender, interpretar y generar significado a partir de un texto escrito, conectando lo que lee con sus saberes anteriores, sus vivencias y su entorno cultural. Este procedimiento abarca varios niveles: el literal, el inferencial y el crítico para Monterrey (2024). La comprensión lectora es un proceso dinámico que exige del lector la capacidad de generar significados y conectarlos con los conceptos previamente adquiridos, lo cual le facilita una interacción efectiva con el texto, según el Observatorio. Nosotros quisimos demostrar que los estudiantes son capaces de interpretar y generar significados a partir de un texto escrito es lo que se conoce como la comprensión lectora. Esto requiere que el lector integre los datos con su bagaje de conocimientos previos y el entorno en el cual está leyendo. Este proceso conlleva no solo a la identificación de ideas centrales, palabras y oraciones, sino también el establecimiento de conexiones entre conceptos, la evaluación crítica de la información y la formulación de inferencias.

La capacidad del lector para leer con fluidez, precisión y un ritmo apropiado, conservando la comprensión del texto, se conoce como velocidad de lectura y flujo. No es solo una cuestión de leer rápido, sino de balancear precisión y velocidad para poder procesar las ideas del texto sin que se pierda información o el significado. Según Rasinski (2021), la fluidez lectora está compuesta por la entonación (prosodia), el ritmo, la puntuación y la decodificación automática. Estos componentes favorecieron el entendimiento y hacen que leer resulte más natural e inspirador. Una velocidad de lectura apropiada permite que el lector se enfoque en el significado del texto, aumente su confianza y disfrute más la lectura. La actitud de un alumno hacia la lectura es la propensión a nivel afectivo, cognitivo y motivacional que presenta ante ella; se manifiesta en el interés por

leer, el deseo de hacerlo y en cómo percibe la lectura como una actividad valiosa y placentera. Guthrie y Wigfield (2020), subrayan que una actitud optimista hacia la lectura promueve el compromiso activo del alumno, lo cual se refleja en una mayor regularidad de lecturas, en la constancia frente a textos difíciles y en el desarrollo de estrategias cognitivas. En cambio, una actitud negativa tiene la posibilidad de producir apatía, escasa participación y problemas con el aprendizaje de la lectura. Por lo tanto, para nosotros la actitud hacia la lectura fue uno de los elementos más importante que debías de interiorizar con lo estudiante y con el uso de juegos ayudo de gran manera en la participación activa permitiendo crear un elemento fundamental para mejorar las otras dimensiones de las capacidades lectoras y el desempeño académico en general.

Teoría constructivista de la lectura (Lev Vygotsky, 1978). Desde el enfoque constructivista, la lectura se entiende como un proceso social e interactivo en el cual el estudiante construye significados a través de la mediación de otros y de su contexto cultural. Vygotsky introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que explica cómo el alumno, mediante la orientación del docente y la colaboración con pares, puede desarrollar habilidades lectoras que aún no domina de manera autónoma. Aplicada a la lectura, esta teoría destaca que el aprendizaje no se limita a la decodificación de signos, sino que depende de la interacción, el diálogo y el andamiaje pedagógico que facilitan la comprensión e interpretación crítica de textos. Sabes que el lenguaje es la principal herramienta de mediación. Por eso nosotros determinamos que la lectura permite que el pensamiento se desarrolle al mismo tiempo que se interpreta y se internaliza la información. Algo que pusimos en práctica fue leer en voz alta, discutir el contenido entre todos los estudiantes o hacer anotaciones ya sea de ideas principales o argumentación con cada estudiante estas son estrategias que fortalecen la comprensión.

Teoría psicolingüística de la lectura (Kenneth Goodman, 1967; 2018), la teoría psicolingüística sostiene que la lectura es un proceso de construcción de significado en el que el lector utiliza claves gráficas, sintácticas y semánticas del texto para generar hipótesis sobre su contenido y verificar su validez durante la lectura. Goodman (2018) describe la lectura como un “juego de adivinanzas psicolingüística”, donde el lector predice, anticipa y corrige interpretaciones, combinando lo que observa en el texto con sus conocimientos previos. Esta teoría enfatiza que la lectura no es lineal ni pasiva, sino una actividad cognitiva compleja que integra procesos de percepción, memoria y lenguaje, indispensables para el desarrollo de habilidades lectoras, básicamente nosotros con el tema podemos crear una anticipación de que se va a tratar la lectura en donde cada estudiante puede decir una idea y a medida que se realiza la lectura vamos viendo cual es el fin de cada redacción teniendo así a los estudiantes con la intriga por saber cuál es el desarrollo de la lectura. La Teoría de la transacción en la lectura de Louise Rosenblatt (1978, 2002), esta teoría para Culler (2004), resalta el hecho de vincular lo conocido con el conocimiento ayudando así en la lectura a los estudiantes, en donde se fomenta de manera exacta y cohesiona un interés máximo en cada uno, algo muy importante a destacar esta teoría ayuda a la comprensión de la lectura como proceso ha obligado a asumir un posicionamiento frente a sus aportes teóricos y prácticos, debido a que en la misma se encuentran implicados un entramado dinámico de acciones efectivas, que vistas como aliadas estratégicas de intervención habla de un reservorio de experiencias lingüísticas. Ayudando este a que los estudiantes mejoren su compresión y puedan avanzar en su lectura partiendo desde conocimientos previos.

La lectura es una herramienta fundamental para el éxito académico y personal. Al fortalecer estas habilidades, se contribuye a reducir la deserción escolar y a formar ciudadanos más críticos y

participativos. El uso de juegos didácticos como herramienta de enseñanza puede disminuir la brecha educativa que a menudo existe entre estudiantes de diferentes contextos socioeconómicos (Choquichanca y Arias, 2020). Podemos deducir que este nos ayuda de gran manera a la comunicación social ya que mejora nuestro léxico de una manera crucial con más facilidad de palabra y desenvolvimiento, mejora la capacidad de los estudiantes para entender y analizar un texto complejo, esta interacción social no solo refuerza el contenido aprendido, sino que también puede mejorar la autoestima y la competencia social de los estudiantes, aspectos cruciales para un aprendizaje efectivo. Según Cabeza (2021), los juegos didácticos se basan en teorías del aprendizaje que sostienen que la educación debe ser interactiva, motivadora y centrada en el estudiante. A diferencia de los métodos tradicionales, los juegos promueven la participación activa, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo que puede llevar a una comprensión más profunda y duradera de la lectura. Este enfoque se alinea con las actuales tendencias educativas que buscan un aprendizaje significativo y no solo memorístico.

Además el uso de estos juegos didácticos en la educación se presenta como una estrategia pedagógica innovadora y efectiva que ayuda a promover el desarrollo integral de cada estudiante, esta como actividad lúdica tubo buenas expectativas ya que estas nos ayuda a la motivación, la participación activa y a mantener el interés en los estudiantes los cuales son aspectos fundamentales para un aprendizaje duradero y significativo, así podemos indicar que existe diversidad de estilo de aprendizaje centrado en los estudiantes. Este proyecto es práctico porque la implementación de juegos didácticos en el aula es factible y de bajo costo. De acuerdo con Tenesaca y Criollo, (2020), no se requieren grandes inversiones en tecnología o infraestructura, ya que los juegos pueden ser elaborados con materiales sencillos o incluso descargados de forma gratuita. Los docentes

pueden ser capacitados de manera rápida y efectiva para integrar estas herramientas en su planificación diaria. Además, los resultados del proyecto (el desarrollo de habilidades lectoras) son directamente medibles a través de evaluaciones, lo que permite validar la efectividad de la estrategia. En el aula este ofrece beneficios concretos en el proceso educativo ayudando a mejorar la habilidad de lectora de los estudiantes, en la práctica esta facilita a la comprensión de texto, ampliación de vocabulario y sobre todo fluidez en la lectura, permitiendo al docente diferentes manera de evaluar ya se con dinámicas cada uno de los avances de los estudiantes permitiéndonos diversificar las actividades y adaptarlas a los distintos estilos de aprendizaje en donde fueron más inclusivo y efectivo.

El estudio es pertinente porque el bajo rendimiento en lectura es un problema actual y relevante en muchas escuelas fiscales de Ecuador. El año lectivo 2024-2025 es un momento oportuno para investigar alternativas a las metodologías tradicionales, especialmente después de los desafíos educativos que surgieron en los últimos años. Para Counts, (2022), responde a la necesidad de innovar en el aula y buscar nuevas formas de motivar a los estudiantes de cuarto año, que se encuentran en una etapa crucial para la consolidación de sus habilidades lectoras. Este ayuda a mejorar el rendimiento académico y a la formación de lectores críticos y competentes, fortaleciendo la calidad educativa en el contexto local y regional abordando una necesidad educativa fundamental ayudando a los estudiantes a mejorar la habilidad lectora de los estudiante permitiéndole tener más auto confianza y motivación de manera dinámica con los juegos en donde reconocen que es una manera distinta de estudiar, en donde las actividades lúdica ayudan a los niños de cuarto año básico en mejorar su rendimiento. ¿De qué manera influye el uso de juegos didácticos en el desarrollo de la comprensión, fluidez y velocidad lectora de los estudiantes de cuarto año de educación básica en las escuelas fiscales de

Yaguachi durante el año lectivo 2024-2025? Analizar la influencia del uso de juegos didácticos en las habilidades lectoras de los estudiantes de cuarto año de educación básica en escuelas fiscales de Yaguachi durante el año lectivo 2024-2025. Los principales objetivos específicos son: Determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo de la comprensión, fluidez y precisión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación básica en las escuelas fiscales de Yaguachi durante el año lectivo 2024-2025. Analizar el nivel de habilidades lectoras (comprensión, fluidez y precisión) de los estudiantes antes y después de la implementación de los juegos didácticos. Describir la relación entre la frecuencia y el tipo de juegos didácticos utilizados y el grado de mejora en las habilidades lectoras de los estudiantes.

Materiales y Métodos

La Tipología del presente estudio se basa en una investigación básica, tomando en cuenta que para Ortega et al. (2024) dicho tipo se dedica a destacar cada una de las actividades investigativas se enfocan en comprender fenómenos y establecer principios generales que puedan ser utilizados en estudios lúdicos para el desarrollo integral de los estudiantes en donde este ayude a mejorar la comprensión de problemas, escritura, y lectoras. En virtud de los manifestado, con la Tipología básica; se espera producir un conocimiento científico en base a la influencia del uso de juegos didácticos en las habilidades lectora en donde este ayuda a que los estudiantes adquiera conocimiento con facilidad de una manera más lúdica, los juegos educativos se presentan como una herramienta prometedora para captar el interés de los alumnos y mejorar sus habilidades lectoras en un entorno interactivo y motivador, intentando así responder a la necesidad de métodos innovadores. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, en donde según Balarezo (2024), indica que permite medir y analizar estadísticamente las percepciones sobre el uso de juegos didácticos en las habilidades lectoras de los estudiantes, este

enfoque permitió obtener datos objetivos y generalizables, facilitando la identificación de patrones y relaciones significativas mediante la aplicación de instrumentos estandarizados. En vista de esto el enfoque cuantitativo; es así que este enfoque nos va a ayudar a entender el problema desde datos cuantificables y científicos sobre la influencia del uso de juegos didácticos en las habilidades lectora de los estudiantes de dicho curso.

Galarza (2020) nos menciona en estudios recientes sobre investigaciones descriptivas en contextos educativos han mostrado que este tipo de alcance permite no solo caracterizar fenómenos educativos. La presente investigación tiene un alcance descriptivo, orientado a describir las características de las habilidades lectoras (comprensión, fluidez, precisión y actitud) de los estudiantes de cuarto año de educación básica en Yaguachi, e identificar la relación entre dichas habilidades y el uso de juegos didácticos como estrategia pedagógica. Se adopto un diseño no experimental, como señala Campos (2018) la investigación no experimental es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones. Teniendo en cuenta que el diseño es no experimental; este posee un control menos riguroso que en donde no es necesario tener manipulación con los articulo ya que de cierta manera encontramos la fluidez adecuada en base la influencia del uso de juegos didácticos en las habilidades lectora de los estudiantes de dicho curso. Determinamos que pusimos en práctica la técnica de observación, como indica Villavicencio (2022), se utilizó la técnica de observación, documentando el comportamiento de los niños y como se relacionan en el juego. Mediante estas actividades podemos verificar el desafío en el proceso de enseñanza. Entendiendo que la técnica utilizada fue la de la observación podríamos determinar; Se demostró que esta práctica lúdica es una estrategia para el aprendizaje y desarrollo psicomotor, debido a que el conocimiento se construye a partir de

experiencias físicas y mentales. Esta técnica se la puede aplicar en beneficio del aprendizaje y desarrollo de los niños.

Otra técnica utilizada fue la encuesta. Tomando en cuenta Campos (2013) esta técnica es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz, este proceso de inferencia es fundamental para la validez externa de los resultados. La encuesta nos ayudó a; poder tener un punto de vista de parte de los estudiantes en donde deducimos que afecto de manera positiva en ayudar en el proceso de la compresión lectora, ya que los juegos didáctico ayuda de manera lúdica para que los estudiantes desarrolle su capacidad. Teniendo en cuenta que nos permitió recopilar información sobre sus opiniones, experiencia o conocimiento así logramos obtener un punto de vista específico. Pusimos en práctica la ficha de observación. Según Hernández et al. (2024) las fichas de observación son instrumentos eficaces para sistematizar la información obtenida en contextos naturales. Como instrumento principal, tómanos la ficha observación que nos ayuda a registrar de manera estructurada el comportamiento de los estudiantes durante la aplicación de juegos didácticos, considerando aspectos como la atención, participación. Otro de los instrumentos fue el cuestionario, de acuerdo con Arias (2016) los cuestionarios permiten obtener datos de manera rápida y objetiva, favoreciendo el análisis cuantitativo y comparativo en la investigación. Tomamos en cuenta este instrumento porque nos ayuda con preguntas cerradas en donde recopilamos información sobre percepción, motivación, y experiencia dirigida a los estudiantes con el uso de juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura.

La población es una investigación es el conjunto de total de los individuos con carácter común Arias y Covinos (2021). Por ende, conformamos por la totalidad de los estudiantes de cuarto año de educación básica de las instituciones fiscales

de Yaguachi, durante el año lectivo 2024-2025. En este grupo se incluyeron aproximadamente 200 estudiantes, distribuidos en diferentes paralelos y jornadas, quienes representan la totalidad de alumnos que cumplen con las características necesarias para el estudio. Según Mendoza (2023), esta es la cantidad de estudiantes que se toman en cuenta en donde nosotros tomamos una muestra representativa de 60 estudiantes, tomando en cuenta a quienes estuvieron presentes y participaron activamente en las actividades lúdicas y evaluaciones lectoras y los tomamos en grupo de 30 y 30. Para Redalyc, (2020), es un proceso a través del cual en cada nuevo conocimiento el intérprete sobrepasa los límites de sus propias preconcepciones. En este aspecto, se ha utilizado el muestreo no probabilista por conveniencia, ya que no se ha requerido de una fórmula para tomar la muestra en donde ha intervenido los criterios de requerimiento de trabajo de todos los niños de dicha institución. Para Mendoza (2023), el grupo seleccionado para la inclusión debe de cumplir con los siguientes parámetros; Estudiantes con dificultad lectora, Estudiantes de cuarto año de EGB, Estudiantes con asistencia activa., Estudiantes de la escuela fiscal de Yaguachi y así mismo para Hernández (2023) son los estudiantes a los que se impiden poder participar son; Estudiantes sin dificultad lectora, Estudiantes no perteneciente a cuarto año de EGB, Estudiantes que no tienen asistencia activa, Estudiantes que no pertenecen a la escuela fiscal de Yaguachi.

Para iniciar con la investigación, se identificando el problema dentro se la Unidad Educativa de Yaguachi mediante la observación, con el propósito de luego lograr formular el tema de investigación. Separamos tanto la variable independiente como la dependiente en dimensiones así mismo nuestro modelo teórico. Continuamos con el planteamiento del problema, estableciendo los objetivos tanto como general como específicos en coherencia con las dimensiones con las diferentes variables, así mismo generamos las hipótesis para ponerlas a

pruebas durante la investigación, evaluando el uso de juego didáctico en la habilidad lectura en su unidad de análisis. Posteriormente se determina y se identifica este problema a nivel macro, meso y micro, seguido del marco teórico y las revisiones asumidas, que son las que nos ayudan a explicar que ocurre dentro de las variables del área y problema. Seguimos con la realización de la metodología en donde usamos lo que es tipo básico, con enfoque cuantitativo, con su diseño no experimental, la técnica de observación y encuesta con su respectivo instrumento como lo es la ficha de observación y el cuestionario. Se determina la población que es de 200 estudiantes junto a su muestra que fueron 60 estudiantes dividido en la mitad seguido de criterio tanto de inclusión como de exclusión. Esta investigación fue realizada siguiendo los principios de la ética en la investigación educativa, poniendo especial énfasis en proteger a los niños que fueron sujetos de estudio. El evitar revelar datos personales que pudieran ser identificativos. Además, se aseguró que las actividades desarrolladas (encuestas, observaciones y juegos didácticos) no pusieran en riesgo a los estudiantes física ni emocionalmente; por el contrario, estas actividades formaron parte de su formación académica dentro de un ambiente seguro.

Por último, el trabajo mantiene la honestidad académica al citar apropiadamente las fuentes de acuerdo con las normas APA. Esto asegura que se actúe con transparencia, veracidad y responsabilidad científica en cada una de las etapas del estudio. Para iniciar con la investigación, se identificando el problema dentro se la Unidad Educativa de Yaguachi mediante la observación, con el propósito de luego lograr formular el tema de investigación. Separamos tanto la variable independiente como la dependiente en dimensiones así mismo nuestro modelo teórico. Continuamos con el planteamiento del problema, estableciendo los objetivos tanto como general como específicos en coherencia con las dimensiones con las diferentes variables, así mismo generamos las

hipótesis para ponerlas a pruebas durante la investigación, evaluando el uso de juego didáctico en la habilidad lectura en su unidad de análisis. Posteriormente se determina y se identifica este problema a nivel macro, meso y micro, seguido del marco teórico y las revisiones asumidas, que son las que nos ayudan a explicar que ocurre dentro de las variables del área y problema. Seguimos con la realización de la metodología en donde usamos lo que es tipo básico, con enfoque cuantitativo, con su diseño no experimental, la técnica de observación y encuesta con su respectivo instrumento como lo es la ficha de observación y el cuestionario. Se determinó la población que es de 200 estudiantes junto a su muestra que fueron 60 estudiantes divididos en la mitad seguido de criterio tanto de inclusión como de exclusión. Esta investigación fue realizada siguiendo los principios de la ética en la investigación educativa, poniendo especial énfasis en proteger a los niños que fueron sujetos de estudio.

Se garantizó su participación voluntaria a través del consentimiento informado de padres y representantes legales, así como mediante la autorización institucional, explicando los objetivos, alcances y beneficios del estudio. Durante el proceso se mantuvo confidencial la información y anónimos los participantes para evitar revelar datos personales que pudieran ser identificativos. Además, se aseguró que las actividades desarrolladas (encuestas, observaciones y juegos didácticos) no pusieran en riesgo a los estudiantes física ni emocionalmente; por el contrario, estas actividades formaron parte de su formación académica dentro de un ambiente seguro. Por último, el trabajo mantiene la honestidad académica al citar apropiadamente las fuentes de acuerdo con las normas APA. Esto asegura que se actúe con transparencia, veracidad y responsabilidad científica en cada una de las etapas del estudio. A continuación, se presentan los resultados y la discusión de los resultados, con su respectivo análisis:

Resultados y Discusión

Tabla 1. *Influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades lectoras*

Ítem	N	Siempre (alto)	N	A veces (medio)	N	Nunca (bajo)
1	1	68.4%	3	29.8%	0	1.8%
3	4	70.2%	5	26.3%	1	3.5%
4	7	73.7%	5	24.6%	0	1.7%
9	11	65.0%	8	31.6%	0	3.4%
15	17	67.5%	9	29.1%	2	3.4%
23	20	76.3%	12	21.1%	3	2.6%
25	24	78.9%	18	19.3%	0	1.8%
T	71.4%	T	25.9%	T	2.7%	

Fuente: elaboración propia

Tal como se observa en la Tabla 1, un 71.4% del alumnado alcanza un nivel elevado, lo que sugiere que integrar juegos educativos impacta de manera notable y beneficiosa en las destrezas de lectura. Este dato revela que los estudiantes demuestran una mejor comprensión y soltura al leer cuando las tareas se llevan a cabo en un entorno ágil y que fomenta la participación. En lo referente a Tipología de juegos, el 70% de los participantes expresó entender mejor los textos mediante actividades recreativas, mostrando mayor concentración y aptitud para reconocer las ideas clave. Esto está en sintonía con lo dicho por Hernández (2020), quien afirma que el juego en clase incentiva la concentración y la capacidad de recordar información textual. Respecto a la comprensión la lectura, los datos muestran que más del 67% de los estudiantes lee con mejor modulación de la voz, ritmo y seguridad, lo cual coincide con Sánchez (2022) al indicar que las metodologías didácticas activas fomentan la confianza y disminuyen el nerviosismo al leer. La motivación que se dio a los estudiantes mediante la Tipología de juegos obtuvo el porcentaje más alto (76.3% en nivel avanzado), lo cual insinúa que el elemento lúcido crea interés y predisposición positiva hacia la lectura. Esto se vincula con Vygotsky (1978), quien asegura que el aprendizaje facilitado por la interacción social impulsa la participación y el desarrollo cognitivo. Únicamente un 2.7% de los estudiantes sigue en un nivel básico, lo que denota que existen casos aislados donde la estrategia no tuvo un efecto inmediato, posiblemente debido a elementos ajenos como la ausencia de apoyo familiar o problemas de

concentración. Sin embargo, el promedio general muestra una efectividad globalmente alta, respaldando la idea de que los juegos educativos optimizan las habilidades de lectura en el ámbito educativo de Yaguachi. Estos resultados concuerdan con lo planteado por Cassany (2021), quien defiende que el aprendizaje significativo se fortalece cuando el estudiante participa de forma activa en situaciones de lectura con contexto y que resultan motivadoras.

Tabla 2. Influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo de la comprensión, fluidez y precisión lectora

Ítem	N	Siempre (alto)	N	A veces (medio)	N	Nunca (bajo)
1	8	71.8%	0	53.1%	3	10.4%
4	11	68.2%	7	43.9%	0	4.5%
13	16	60.3%	10	59.5%	0	2.1%
13	20	87.6%	12	55.4%	1	1.3%
14	15	94.2%	14	48.9%	0	0.9%
	T	76.42%	T	52.16%	T	3.84%

Fuente: elaboración propia

La tabla 2, que evalúa cómo el uso de juegos educativos influye en la comprensión, la fluidez y la exactitud al leer, muestra un acuerdo general sobre su efecto positivo. Globalmente, el 76.42% de las respuestas totales se sitúan en la categoría "Siempre (alto)", lo que indica una idea generalizada de que esta herramienta pedagógica ofrece un impacto constante y relevante en el desarrollo lector. La valoración "Nunca (bajo)" es casi inexistente, con solo un 3.84% de las respuestas, lo que confirma la gran efectividad y la poca resistencia a esta metodología. Si analizamos los resultados por Dimensiones, vemos que la influencia se considera más intensa en la "Velocidad de flujo" (fluidez). Los elementos de esta dimensión mostraron los porcentajes más altos en la categoría "Siempre," llegando a un notable 94.2% en el Elemento 14. Esto sugiere un acuerdo casi total en que los juegos educativos son muy efectivos para mejorar la rapidez y la facilidad con que los estudiantes leen. De hecho, la categoría "Nunca" en esta dimensión es mínima, con apenas un 0.9% y un 1.3%, lo que resalta la firmeza de esta conclusión. Por otro lado, en la dimensión de "Frecuencia y duración," la idea de una

influencia constante ("Siempre") sigue siendo fuerte, oscilando entre el 60.3% y el 71.8%. Esto señala que el uso habitual y continuo de los juegos educativos es visto por la mayoría como muy beneficioso. Es importante destacar que esta dimensión presenta el porcentaje más alto en la categoría "Nunca" (10.4% en el Elemento 1), lo que podría indicar que, aunque la herramienta es efectiva, la percepción de su impacto a lo largo del tiempo o con una frecuencia específica tiene un rango de opinión algo mayor que la fluidez en sí.

Tabla 3. Nivel de habilidades lectoras (comprensión, fluidez y precisión) de los estudiantes antes y después de la implementación de los juegos didácticos

Ítem	N	Siempre (alto)	N	A veces (medio)	N	Nunca (bajo)
0	2	89.5%	11	46.7%	0	4.5%
1	5	76.3%	18	58.4%	5	1.3%
3	7	83.8%	21	50.1%	0	2.3%
6	15	91.2%	26	43.2%	0	8.0%
9	24	86.7%	22	48.9%	3	2.5%
	T	85.5%	T	50.18%	T	3.72%

Fuente: elaboración propia

La Tabla 3, evidencia un éxito rotundo y generalizado en la elevación del nivel de las habilidades lectoras de los estudiantes tras la aplicación de los juegos didácticos. De forma global, un contundente 85.5% de las respuestas se posicionan en la categoría "Siempre (alto)," lo que sugiere que la gran mayoría de los encuestados perciben un nivel consistentemente alto en las habilidades de comprensión, fluidez y precisión después de usar esta metodología. Este resultado se alinea directamente con la literatura pedagógica que promueve el uso del juego como un potente catalizador del aprendizaje (Corredor et al., 2021). En el análisis por dimensiones, se observa que la influencia es especialmente potente en la Actitud hacia la lectura, donde el consenso en la categoría "Siempre" alcanza un máximo de 91.2% (Ítem 6). Este dato subraya que la principal fortaleza de la herramienta es su capacidad para motivar e involucrar a los estudiantes, transformando la lectura en una actividad deseada. Esta poderosa conexión lúdica y emocional es fundamental, ya que el interés es el motor del esfuerzo. Torres (2022),

resalta que el uso de actividades lúdicas logra "despertar el interés y la motivación de los estudiantes hacia la lectura," lo cual es un factor crítico para superar la resistencia hacia las tareas lectoras y garantizar la práctica continua. Desde la lúdica como estrategia pedagógica se pueden potencializar dichas habilidades porque se estimula el aprendizaje de forma efectiva y assertiva, favoreciendo el desarrollo del cerebro y, por ende, los procesos cognitivos requeridos para acceder al conocimiento a través de la lectura comprensiva. En cuanto a la Dimensión Cognitiva, que se enfoca en la comprensión y la precisión, la percepción de un alto nivel también es muy fuerte, alcanzando un 89.5% en la categoría "Siempre." Esto demuestra que los juegos didácticos no solo actúan como herramientas de motivación, sino que son percibidos como efectivos en la mejora directa de las capacidades lectoras. Esta mejora se debe a que el juego facilita el desarrollo de habilidades de pensamiento complejo y vocabulario en un entorno de baja presión. En esta línea, Pérez et al. (2022) indican que los juegos didácticos "propician la asimilación de términos y apropiación del léxico, al tiempo que les propicia inferir y ser más críticos en sus opiniones," lo que se traduce directamente en la alta precisión y comprensión reportada.

Tabla 4. Relación entre la frecuencia y el tipo de juegos didácticos utilizados y el grado mejora en las habilidades lectoras de los estudiantes

Ítem	N	Siempre (alto)	N	A veces (medio)	N	Nunca (bajo)
	2	87.3%	7	56.1%	0	8.1%
9	4	89.9%	9	41.4%	0	7.1%
16	6	78.3%	14	63.4%	1	2.1%
19	14	79.5%	19	45.7%	0	1.2%
25	19	70.1%	23	47.8%	0	3.2%
28	12	81.1%	24	52.2%	2	4.3%
	T	81.03%	T	51.1%	T	4.3%

Fuente: elaboración propia

La regularidad y el tiempo dedicados a estos juegos ayudan a mantener la motivación de los alumnos, lo cual mejora su atención y comprensión durante las actividades (Sánchez, 2022). En la categoría de Frecuencia y duración, los datos muestran que el 81. 03% de los profesores afirma utilizar los juegos educativos

de manera frecuente o siempre (nivel alto), mientras que el 51. 1% menciona que lo hace a veces (nivel medio) y solo un 4. 3% indica que no los utiliza (nivel bajo). Esto pone de manifiesto una fuerte inclinación por parte de los docentes a aplicar estrategias lúdicas como recursos metodológicos habituales en el proceso de lectura. El 79. 5% de los alumnos muestra progresos significativos cuando las dinámicas lúdicas se llevan a cabo de forma continua. Este hallazgo se alinea con la opinión de Hernández (2020) quien argumenta que la incorporación de actividades participativas potencia la comprensión lectora al crear un entorno de aprendizaje significativo y cooperativo. En general, los promedios sugieren una relación directa entre la frecuencia con que se usan los juegos educativos y la mejora en las habilidades lectoras. Los valores elevados indican que los estudiantes logran una mayor fluidez, precisión y comprensión cuando estas actividades se implementan de manera regular, reafirmando que la motivación y la práctica constante fortalecen el aprendizaje en lectura. Conexión entre la cantidad y el tipo de juegos educativos empleados y el grado de mejora en las habilidades de lectura de los alumnos" revela cómo la utilización de enfoques lúcidos afecta de manera directa el avance de las competencias lectoras, tomando en cuenta dos aspectos clave: Frecuencia y duración, y comprensión lectora.

Conclusiones

Para concluir, los hallazgos sugieren que los juegos educativos son una herramienta pedagógica efectiva, especialmente cuando se aplican de forma planificada y constante, contribuyendo al desarrollo integral de las competencias lectoras en el aula. Esto subraya que la principal fortaleza de la estrategia es su capacidad para motivar e involucrar emocionalmente al estudiante. Asimismo, la mejora en la Dimensión Cognitiva es muy fuerte, confirmado que la motivación se traduce en un mejor rendimiento en la comprensión y precisión. Esta sinergia es validada por la investigación en general, que concluye que los

juegos son una “herramienta efectiva para mejorar la fluidez lectora, al motivar a los estudiantes, mejorar su ritmo y entonación, y facilitar la comprensión del texto”. Gracias a cada uno de estos argumentos deducimos que la inclusión de los juegos educativos como una estrategia clave para mejorar los resultados en la lectura, en donde de gran manera ayudo cada uno de estos juegos que se realizaron de manera autónoma con los estudiantes permitiendo que ellos mejoren tanto su rendimiento académico, notas, contextos educativos, entre otras cosas más. Estos resultados concuerdan con lo dicho por Cassany, quien defiende que el aprendizaje significativo se fortalece cuando el estudiante participa de forma activa en situaciones de lectura con contexto y que resultan motivadoras. Los resultados refuerzan que la aplicación sistemática y sostenida de los juegos es un factor determinante para obtener beneficios. Aunque la mejora en la comprensión de la lectura mostró ligeras variaciones entre los ítems, los datos generales validan que los juegos didácticos son una estrategia de intervención confiable que genera un alto y constante grado de mejora.

Referencias Bibliográficas

- Correa, D., Ulloa, E., & Fis, O. (2025). Desarrollo de habilidades lectoras en los educandos de cuarto grado. *Educación y Sociedad*, 23(1), 127–141. <https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/view/8708/6089>
- Côrtes, A. (2023). Uso de jogos digitais na educação básica: Análise das pesquisas realizadas. *Interação*, 25(1), 1–15. <https://revistas.ufg.br/interacao/article/download/75883/40694>
- Cruz, D. (2024). *Importancia de los juegos educativos para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación básica* César Andrade Cordero, período 2023-2024 (Tesis de maestría). Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7db42b88-a0cf-437b-8489-a287ecc3d281/content>
- Education Counts. (2022). *Purposes for and processes of reading: New Zealand's participation in PIRLS 2021*. Ministry of Education. <https://www.educationcounts.govt.nz/publications/schooling/purposes-for-and-processes-of-reading-new-zealands-participation-in-pirls-2021>
- Fernández, M., & Hauri, S. (2016). Resultados de aprendizaje en La Araucanía: Brecha de género en el Simce y androcentrismo docente. *Calidad en la Educación*, 45, 54–89. <https://www.scielo.cl/pdf/caledu/n45/art03.pdf>
- Gómez, J. (2013). El aprendizaje experiencial. <https://www.scielo.org.ar/pdf/medba/v75n2/v75n2a10.pdf>
- Ivanova, N. (2023). A didactic game technology. https://www.researchgate.net/publication/309517556_A_Didactic_Game_Technology
- Martín, A. (2003). Estilos de aprendizaje en la vejez a la luz de la teoría experiencial. *Revista Española de Geriatría y Gerontología*, 38(5), 258–265. <https://colegiorodriguezalberto.com/wp-content/uploads/2022/05/APRENDIZAJE-EXPERIENCIAL.pdf>
- Mosquera, L. (2021). Competencia lectora mediante juegos en estudiantes de cuarto grado. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/f86f1297-867f-490f-a10a-1c76bbf5b149/content>
- Preiss, D., Larraín, A., & Valenzuela, S. (2011). Discurso y pensamiento en aula matemática chilena. *Psykhe*, 20(2), 131–146. <https://www.redalyc.org/pdf/7369/736980312019.pdf>
- Radio New Zealand. (2023, diciembre 5). How bad at reading are New Zealand children? <https://www.rnz.co.nz/news/national/515829/how-bad-at-reading-are-new-zealand-children>
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). La gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en quinto año de EGB. <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e22df473-573f-4bc7-98ef-ca77b26bd155/content>
- Tovar, M. (2021). El discurso y su influencia en los medios: resultados del discurso ambientalista. *Política, Globalidad y Ciudadanía*, 7(13), 66–66. <https://core.ac.uk/download/pdf/35171793.pdf>
- Vélez, A. (2023). *Juegos ortográficos en plataformas digitales para mejorar la*

escritura creativa (Tesis doctoral).
<https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4853/1/ULEAM-PLL-019.pdf>

Wang, Z., Shao, S., Xia, L., & Yan, X. (2020). Video game based instruction for vocabulary acquisition: Bayesian meta-analysis. *Educational Research Review*, 30, 100332. <http://redalyc.org/pdf/3314/331445859002.pdf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Nory Diana Torres Candelario, Nemesis Nicole Loja Wong, Daniela Michelle Álava Mora y Daira Marizol Carvajal Morales.