



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**INFLUENCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN
LECTORA EN EL TERCER AÑO BÁSICO.**

AUTORA

Peñañiel Mite, Dilma Yesenia

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTORA

Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025

**UPSE**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade, PhD.
TUTORA**

**Lic. Juana Eulalia Coka Echeverría,
Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Mildred Milagro Pérez Pérez,
PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Dilma Yesenia Peñafiel Mite, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade, PhD.
C.I. 0915815344
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Dilma Yesenia Peñafiel Mite

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **“Influencia del juego para el desarrollo de la comprensión lectora en el Tercer Año Básico”**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 29 días del mes de noviembre de año 2024

DILMA YESENIA PEÑAFIEL MITE
C.I. 0914449079
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Dilma Yesenia Peñafiel Mite

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 29 días del mes de noviembre de año 2024

DILMA YESENIA PEÑAFIEL MITE
C.I. 0914449079
AUTORA



UPSE
UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO

Certificación de Antiplagio

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **“Influencia del juego para el desarrollo de la comprensión lectora en el Tercer Año Básico**, presentado por el estudiante, **Dilma Yesenia Peñafiel Mite**, fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **6 %**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS <i>magister</i>		
7 DIC.DILMA PEÑAFIEL-ENSAYO		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;"> <p>6%</p> <p>Textos sospechosos</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: left;"> <p>6% Similitudes < 1% similitudes entre comillas 0% entre las fuentes mencionadas</p> <p>< 1% Idiomas no reconocidos</p> <p>33% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)</p> </div> </div>
Nombre del documento: 7 DIC.DILMA PEÑAFIEL-ENSAYO.docx ID del documento: 0480bd76d0348ec0db2263b14175f8d72e9abe4e Tamaño del documento original: 274,16 kB Autores: []	Depositante: ANA ISABEL TOMALÁ ANDRADE Fecha de depósito: 9/12/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 9/12/2024	Número de palabras: 4966 Número de caracteres: 32.652

Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade, PhD.
C.I. 0915815344
TUTORA

AGRADECIMIENTO

A mi Dios que me ha permitido llegar y lograr alcanzar una meta académica en mi vida profesional, a la familia quien ha sido un apoyo emocional e incondicional, a mi querido padre el señor Segundo Jorge Peñafiel Iñiga, a quien perdí en aquella pandemia COVID-19.

Agradezco a usted, PHD Tomalá Andrade Ana Isabel, por ser un excelente profesional que me ha transmitido todos esos buenos conocimientos que aplicaré en mi carrera profesional.

Un agradecimiento sincero a todo el profesional de la UPSE por haber hecho posible que se ejecutara esta modalidad en línea de Magister en Educación Básica, quien con su valor académico y paciencia y a los horarios nos han dado la oportunidad a crecer en este campo profesional.

Dilma Yessenia, Peñafiel Mite

DEDICATORIA

El presente ensayo académico está dedicado a mis padres Segundo Jorge Peñafiel Iñiga y María Cleove Mite Bustos, que con su amor y ejemplo de superación han logrado impulsar este logro académico.

A mi esposo Juan Alberto Pezo de la Rosa y mis hijos Ivette, Dary, Daniel y Kristell que fueron un pilar fundamental en este proceso, acompañando con su oraciones y buenos deseos para así lograr esta meta alcanzada.

Dilma Yessenia, Peñafiel Mite

Índice General

Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO.....	i
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
Certificación de Antiplagio	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
Índice General.....	IX
Índice de Tablas	X
Resumen.....	XI
Abstract.....	XII
Introducción	1
Desarrollo.....	4
Tabla 1 El juego en el proceso de comprensión lectora.....	15
Tabla 2 Aplicación de juegos para mejorar la comprensión lectora.....	16
Conclusiones	17
Referencias.....	19
Anexos	20

Índice de Tablas

Tabla 1 *El juego en el proceso de comprensión lectora* 15

Tabla 2 *Aplicación de juegos para mejorar la comprensión lectora* 16

RESUMEN

Este trabajo evidencia como el juego, entendido como una herramienta pedagógica, tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que favorece el desarrollo cognitivo, social y lingüístico. Mediante un estudio en el que se implementaron actividades lúdicas e interactivas, como la gamificación, juegos de roles y juegos de palabras, en el aula, se analiza como estas actividades están diseñadas para fortalecer habilidades cognitivas como la atención, la memoria y el pensamiento crítico, fundamentales para la interpretación y comprensión de textos. Según Vygotsky (1978), el juego permite a los niños asumir roles, enriquecer su lenguaje y estructurar su pensamiento, lo cual es esencial para comprender textos. También se analizaron investigaciones recientes, como las de Jiménez y Rodríguez (2020), que respaldan el impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora. Los resultados obtenidos a través de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes demuestran que al implementar actividades de juego en las clases conlleva a mejorar significativamente la comprensión lectora, motivación y participación activa en la lectura. Se sugiere que un método lúdico aplicado en el aula puede mejorar satisfactoriamente el proceso lector en edades tempranas y a su vez la obtención de mejores resultados académicos.

Palabras claves: Motivación, Comprensión Lectora, Juegos, Diversión.

Abstract

This work shows how the game, understood as a pedagogical tool, has a significant impact on student learning, since it favors cognitive, social and linguistic development. Through a study in which playful and interactive activities, such as gamification, role plays and word games, were implemented in the classroom, it is analyzed how these activities are designed to strengthen cognitive skills such as attention, memory and critical thinking. , fundamental for the interpretation and understanding of texts. According to Vygotsky (1978), play allows children to assume roles, enrich their language and structure their thinking, which is essential for understanding texts. Recent research was also analyzed, such as that of Jiménez and Rodríguez (2020), which supports the positive impact on the development of reading comprehension.

The results obtained through the surveys carried out with students and teachers show that implementing game activities in classes leads to significantly improving reading comprehension, motivation and active participation in reading. It is suggested that a playful method applied in the classroom can improve the reading process at an early age and, in turn, obtain better academic results.

Keywords: motivation, reading comprehension, games, fun.

Introducción

En el nivel elemental, el desarrollo de la comprensión lectora se considera fundamental para el éxito académico y personal de los educandos. Sin embargo, muchos niños presentan dificultades en este aspecto, ante esta realidad surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que promuevan un aprendizaje más efectivo, asertivo y significativo. En este contexto, el juego ha ganado relevancia como una herramienta pedagógica que no solo motiva a los estudiantes, sino que también puede favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, entre ellas la comprensión lectora.

Este estudio busca responder a la pregunta: ¿Qué impacto tiene el juego en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado? El juego tiene un impacto significativo en el desarrollo de la comprensión lectora; en primera instancia porque fomenta la motivación y el interés por la lectura conllevando a la comprensión de diferentes tipos de textos; permitiendo la familiarización más efectiva con el vocabulario y desarrollando de manera más efectiva, atractiva y divertida los momentos y etapas de la lectura y por ende la comprensión de la misma.

También se destaca que los juegos promueven la interacción social y el trabajo en equipo, esto facilita el diálogo e intercambio de ideas sobre lo que se lee. De esta forma se va a enriquecer la interpretación de los diversos textos leídos y una comprensión más profunda en relación a lo leído.

Por otro lado, los juegos también permiten a los estudiantes experimentar con diferentes contextos y situaciones, ayudándoles a hacer conexiones entre lo que leen y su propia vida, potenciando así la capacidad de análisis y síntesis.

La presente investigación busca identificar los hallazgos que son clave en relación con el impacto del juego en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. A través de la investigación, se pretende comprender de qué manera las actividades lúdicas mejoran la motivación haciendo que la lectura sea más atractiva y divertida; impulsando a los estudiantes a leer más y a involucrarse con los momentos de la lectura. Es importante que los juegos que se desarrollen promuevan la resolución de problemas y el pensamiento crítico mejorando las habilidades cognitivas desde la inferencia y la síntesis que son fundamentales para la comprensión lectora y desarrollo de habilidades cognitivas.

Los juegos también ofrecen escenarios y narrativas que van a permitir a los estudiantes conectar el contenido leído con las experiencias de la vida diaria, esta contextualización facilita la comprensión más profunda de los textos leídos.

Se debe tener presente que el juego fomenta el trabajo en equipo y la interacción social lo que va a permitir que se discuta y analice los textos promoviendo un entendimiento más rico a través de diversas perspectivas y opiniones.

Es importante tener en cuenta que la mayor parte de los juegos a aplicar proporcionan una retroalimentación instantánea permitiendo a los estudiantes, corregir errores rápidamente, lo que conlleva a reforzar el aprendizaje y la comprensión.

Los juegos también van a atender los diversos estilos de aprendizaje, a través de la adaptación de los mismos se atenderá las diversas necesidades y la diversificación en el aula mejorando la accesibilidad y efectividad de los procesos de comprensión lectora.

Estos hallazgos no solo proporcionarán una base teórica y empírica sobre la efectividad del juego como estrategia pedagógica, sino que también ofrecerán pautas concretas para aplicar estas prácticas en la instrucción de la lectura, favoreciendo la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de una comprensión lectora más profunda y significativa. De este modo, se espera que las conclusiones del estudio puedan guiar a docentes en la implementación de enfoques didácticos más dinámicos y efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los educadores pueden incorporar eficazmente el juego, como herramienta pedagógica, para mejorar la comprensión lectora a través de actividades diseñadas específicamente para involucrar a los educandos de manera activa y significativa. Esto implica el uso de juegos didácticos que fomenten la lectura crítica, la interpretación de textos y la resolución de problemas dentro de contextos lúdicos. Al integrar elementos como la narración de cuentos interactivos, juegos de roles, desafíos por equipos y el uso de tecnologías educativas, los profesores pueden crear entornos de aprendizaje que no solo motivan a los educandos, sino que también promueven una mayor retención de la información y un desarrollo más profundo de habilidades lectoras. Es fundamental que los juegos estén alineados con los objetivos curriculares y que se utilicen como complementos a las estrategias de enseñanza tradicionales, facilitando así un aprendizaje equilibrado entre diversión y rigor académico.

En conclusión, este estudio busca analizar el impacto del juego en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado, con el fin de proporcionar nuevas perspectivas sobre su potencial como estrategia pedagógica. A través de la identificación de hallazgos claves, se espera que las conclusiones obtenidas ofrezcan recomendaciones prácticas para la mejora de la lectura en el aula. De esta manera, se contribuirá al enriquecimiento del proceso educativo, potenciando un aprendizaje más significativo, interactivo y adaptado a las necesidades de nuestros educandos. De esta manera se establece como objetivo general determinar la influencia del juego en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer año de educación básica. Como objetivos específicos identificar las principales estrategias lúdicas que faciliten la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación básica, también se podrá evidenciar la importancia de la aplicación de juegos y el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en el aula por parte de los docentes, por otro lado, establecer el impacto que tiene el juego en el desarrollo de habilidades lectoras y cómo esto beneficia el aprendizaje de los estudiantes del subnivel de elemental.

Desarrollo

Debemos primero definir qué es la "comprensión lectora". Se puede conceptualizar como la capacidad para interpretar, comprender, analizar y reflexionar sobre los textos escritos. Es un proceso cognitivo que involucra no solo la decodificación de palabras, sino también la activación de conocimientos previos y la capacidad para inferir y dar sentido a lo que se lee.

Autora Jayson Andrey Bernate de su artículo titulado “Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad” La metodología utilizada en esta investigación es cualitativa y su diseño es revisión bibliográfica-sistémica consideran como un estudio detallado, selectivo y crítico que integra la información esencial en una perspectiva unitaria y de conjunto, la cual tiene como finalidad examinar la bibliografía publicada y situarla en cierta perspectiva de forma analítica de los referentes conceptuales y epistemológicos de la institución.

Los juegos son herramientas poderosas que pueden hacer este proceso más dinámico, accesible y atractivo. Los niños de tercer grado, entre 8 y 9 años, están en una etapa de desarrollo cognitivo en la que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje porque:

Promueven la motivación: El juego genera un ambiente de aprendizaje que reduce la ansiedad y fomenta la participación activa de los estudiantes. Cuando los niños se divierten, se sienten más cómodos y motivados para enfrentarse a desafíos relacionados con la lectura.

Fomentan la interacción social: Los juegos colaborativos permiten que los niños intercambien ideas, discutan significados y resuelvan problemas juntos. Este tipo de interacción es crucial para el desarrollo de la comprensión lectora, ya que la comprensión no es un proceso aislado, sino social y colaborativo Smith (2022).

Estimulan el pensamiento crítico y la inferencia: Muchos juegos, especialmente los de palabras o narrativos, requieren que los niños hagan inferencias o anticipen resultados, habilidades fundamentales para una buena comprensión lectora.

Según Rodríguez (2021), El juego es crucial para el desarrollo de los niños, ya que les brinda la oportunidad de adoptar diversos roles, ampliar su vocabulario y organizar su pensamiento, factores clave para la comprensión de los textos de los niños se ve impactada positivamente por los juegos y actividades atractivas que fomenta la atención, la memoria, estimulación cognitiva y el pensamiento crítico" (Jiménez & Rodríguez, 2020, p. 50). Las actividades lúdicas e interactivas favorecen la comprensión lectora en los niños, al mejorar su capacidad de atención, memoria y habilidades de pensamiento crítico.

En su artículo, Bruner, J. (2023) aborda cómo los niños aprenden a través del juego y cómo los docentes pueden utilizarlo para fomentar habilidades cognitivas, incluyendo la lectura. De igual forma, el juego y la psicomotricidad tiene un componente rehabilitador para las habilidades de comprensión lectora tanto como las habilidades cognitivas corporales o medios lúdicos y tecnológicos. Es evidente que también tiene una incidencia de juego y psicomotricidad, es el resultado de un conjunto de operaciones mentales para así ver a los estudiantes tener un razonamiento propio para ver cuáles son sus capacidades lógicas en la comprensión lectora.

National Reading Conference. (2020). La comprensión lectora es considerada muy importante ya que mediante ella se debe ser capaz de dar información para adaptarse al medio y al contexto social en el que vive. Leer no es únicamente un proceso cognitivo, sino que también constituye un fenómeno social. Por diversos aspectos como son: la interacción con el contexto social, la discusión y el intercambio de ideas, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, la acción y la participación en la sociedad. Entendiéndose entonces que la lectura es un proceso que va más allá del plano individual y se conecta con el contexto social, pues

involucra la interacción con otros, el intercambio de ideas y la reflexión sobre el entorno, lo que le otorga una dimensión social importante.

El aprendizaje de la lectura siempre va acompañado con el aprendizaje de escritura por eso en los últimos años se habla que el aprendizaje de la lectoescritura tanto como en actividades necesarias para así poder acceder al conocimiento de forma que ayuda a construir y ampliar lo que es la comprensión lectora en la institución.

Es indispensable hacerse las preguntas secundarias ¿cuáles son los tipos de juego en su importación al desarrollo de la comprensión lectora? ¿Qué juegos son ideales según las necesidades del estudiante?, ¿Cómo aplicar los juegos en las clases para desarrollar habilidades de la comprensión lectora? Así se puede observar que cada estudiante tiene un tipo de juego diferente, lo que permite desarrollar la importancia de la comprensión lectora. Además, estos tipos de juegos son ideales según las necesidades de cada estudiante. Al aplicar estos juegos en clase, se puede visualizar y detectar las falencias que aún no se han desarrollado en la institución, específicamente en lo relacionado con la comprensión lectora de los estudiantes del Tercer Año Básico.

Evidencias Empíricas y Estudios Sobre la Influencia del Juego en la Comprensión Lectora

Numerosos estudios han demostrado que el uso de estrategias lúdicas en el aula tiene un impacto positivo en la comprensión lectora de los niños. Por ejemplo:

- Estudio de Jiménez & Rodríguez (2020): Este estudio muestra que el uso de juegos de palabras y actividades de lectura compartida mejora significativamente la comprensión lectora en niños de entre 7 y 9 años, ya que estos juegos fomentan la atención y el análisis de los textos.
- Investigación de González & Padrón (2022): Los autores encontraron que la utilización de juegos cooperativos en el aula favorece la interacción entre los estudiantes, lo que les permite discutir y compartir ideas sobre lo que leen. Esto contribuye a una mejor interpretación y comprensión de los textos.
- Estudio de Pérez & Sánchez (2023): Un análisis de la aplicación de plataformas digitales interactivas en el aula mostró que los estudiantes que participaron en actividades lúdicas basadas en la lectura tuvieron una mejora considerable en su capacidad para inferir y hacer conexiones entre los diferentes elementos de los textos.

¿Cómo integrar el juego en el currículo de tercer año de educación básica?

Para implementar de manera efectiva el juego en el aula y aprovechar sus beneficios para la comprensión lectora, se pueden seguir algunas estrategias clave:

- Incorporar juegos en las actividades diarias: Los juegos pueden ser parte integral de las actividades de lectura, tanto en forma de dinámicas de grupo como de tareas individuales.
- Fomentar la variedad en los juegos: No solo se deben usar juegos de mesa tradicionales, sino también juegos de roles, aplicaciones digitales o actividades que permitan a los estudiantes crear sus propias historias y narraciones.

- Crear un ambiente de juego estructurado: El docente debe guiar a los estudiantes durante el proceso lúdico, asegurándose de que los juegos estén alineados con los objetivos de aprendizaje y que promuevan la reflexión sobre los textos leídos.

Factores que Influyen la Comprensión Lectora

Existe una serie de factores que influyen en cierta medida en la comprensión que pueda tener un lector al realizar una lectura según Moreno (2023) existe entre factores que se consideran decisivos en el acto de lectura.

Lector

Moreno destaca al lector como el elemento principal en el acto de lectura, contrarrestando teorías que priorizan el texto. Considera esencial que los docentes fomenten la autonomía y comprensión lectora en los estudiantes, adaptando su enseñanza a las necesidades y motivaciones del alumnado.

El Texto

Para lograr una comprensión efectiva, la participación educativa debe centrarse en alcanzar una representación mental adecuada del texto que se está leyendo. Por esta razón el papel del docente es fundamental y debe en primer lugar seleccionar textos adecuados, perteneciente a distintas áreas así el alumnado va entrenando lo que es la comprensión lectora desde la diferencia textual (textos expositivos, narrativos, descriptivos, argumentativos,

instructivo) de forma que deben utilizar diferentes estrategias en la comprensión de los diferentes textos.

El Contexto

El contexto en el que se realiza la lectura es un elemento que influye en la gran medida de la comprensión de un texto. No es lo mismo leer en una biblioteca que a leer en la casa o en una fiesta cada situación, cada concepto, requiere de unas determinadas estrategias para su lectura comprensiva.

Muchos centros escolares se enfocan en la lectura exclusivamente en los libros de texto este tipo de lectura resulta que muchas ocasiones puede ser muy desmotivadora para los estudiantes de forma que se asocia el acto al leer exclusivamente como una obligación académica. Según Minerva (2020) El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores, El juego es un recurso importante para reforzar los temas.

Comprensión lectora: Según González (2021), existe una distinción entre aprender a leer y leer, pues la escuela enseña a reconocer las representaciones escritas, pero no necesariamente enseña a comprender. Lo esencial al leer es la capacidad de entender e interiorizar la información que se encuentra en el texto. La pedagogía a base de esta estrategia de juego va más allá, pues aparte de enseñar de una manera natural como sin someter a altos niveles de estrés a los educando es importante un instrumento para enseñar y se puede aplicar a un grupo indefinido de estudiante sobre todo tomando en cuenta que los

estudiantes se le dificulta un poco lo que vendría a ser la comprensión lectora por eso todo esto es un proceso donde van a interactuar como el docente desee sin ser presionados así logrando los objetivos que el educador se plantee desarrollando el cerebro de los escolares en el proceso natural y sin presión de la comprensión lectora.

No obstante, existen no solo problemas de falta de motivación para los estudiantes pueden aprender a leer, hay otros motivos como problemas intelectuales, poca participación, falta de tiempo en este caso se recomienda realizar actividades extracurriculares para que así esto no sea un perjuicio para ellos de los que no pueden leer ni analizar ni comprender un texto sino que también evitaría un problema para los docentes porque ya no pueden avanzar con otras actividades y se detienen con el estudiante que le falta lo que vendría a ser la comprensión lectora para así lograr a cabo un buen desarrollo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es importante entonces, con los antecedentes y evidencias en estos estudiantes del Tercer Año Básico procure que se mejore esta problemática, por lo tanto, el presente ensayo pretende en primera instancia diagnosticar el problema de la comprensión lectora y poner las actividades lúdicas como estrategias para mejorar estos procesos que permiten al tiempo e ir mejorando los niveles de rendimiento y fortaleciendo el académico escolar.

Desarrolla la capacidad de entender, es una de las bases pues no solo se trata de reconocer y tener una buena dicción a la hora de leer, sino que comprender el texto que está leyendo.

El uso de juegos en el salón de clase también incide en los aspectos psicológicos y con estos juegos vemos las destrezas y habilidades que tiene el niño a la hora de comprender una lectura o comprender una narrativa.

Estas actividades serán realizadas de forma práctica y con la oportunidad del docente para lograr que los estudiantes puedan ser quienes pongan en práctica de manera divertida.

La Constitución de la República del Ecuador establece principios fundamentales sobre el derecho a la educación, buscando promover una educación de calidad para todos los ciudadanos, con un enfoque inclusivo y equitativo.

- Artículo 26: Reconoce el derecho de todas las personas a recibir educación, especificando que esta debe ser "laica, gratuita, obligatoria y de calidad". Además, subraya la importancia de respetar la diversidad cultural del país y enfatiza la necesidad de que la educación impulse el desarrollo integral de los estudiantes. Este artículo garantiza que todos los niños tengan acceso a una educación que promueva su crecimiento intelectual, incluyendo el desarrollo de habilidades lingüísticas, como la lectura y la escritura. La educación debe ir más allá de la transmisión de conocimientos académicos, fomentando también el desarrollo de capacidades cognitivas que permitan a los estudiantes interpretar y evaluar la información de forma crítica.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) es la legislación clave en Ecuador que regula el sistema educativo y fomenta el derecho a la educación desde un enfoque

intercultural, garantizando que todos los niños puedan acceder a una educación que valore su diversidad cultural, lingüística y social.

- Artículo 3: La LOEI menciona que el sistema educativo debe promover el desarrollo de competencias para la vida, incluyendo la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y el pensamiento crítico. Por ello, el sistema educativo ecuatoriano debe centrarse en el desarrollo de competencias cognitivas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, así como competencias lingüísticas, como la lectura, la escritura y la expresión oral. La educación debe ser un proceso integral que potencie todas las capacidades del estudiante.

El Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural detalla cómo deben implementarse los principios establecidos en la LOEI. Este reglamento establece las directrices pedagógicas y curriculares, promoviendo una educación inclusiva y diversificada, con énfasis en el desarrollo de competencias cognitivas y lingüísticas.

Capítulo II, Artículo 17: Establece que los procesos educativos deben garantizar que los estudiantes desarrollen habilidades en comprensión lectora y expresión escrita, utilizando diferentes estrategias didácticas que incluyan recursos lúdicos, tecnológicos y tradicionales. Esto conlleva, a resaltar la importancia de que la educación en Ecuador promueva competencias lingüísticas, incluyendo la capacidad de leer, interpretar y analizar textos de manera crítica. Asimismo, el reglamento fomenta el uso de herramientas pedagógicas que favorezcan el desarrollo de estas competencias, como juegos educativos y otras metodologías activas. El Currículo Nacional de la Educación General Básica (2016) es una de las

normativas clave que orienta el proceso educativo en Ecuador, con una estructura centrada en el desarrollo de competencias en diversas áreas del conocimiento, incluidas las competencias cognitivas y lingüísticas.

Uno de los objetivos del currículo es promover el desarrollo de las competencias lingüísticas, como la lectura, la escritura y la expresión oral, a través de metodologías inclusivas que permitan a los estudiantes comprender y construir conocimiento.

En el área de Lengua y Literatura: El currículo establece que la enseñanza de la lengua debe incluir la comprensión lectora, la interpretación de textos, la expresión oral y escrita, así como el desarrollo de habilidades de comunicación en diversas situaciones. Además, se enfatiza la importancia de leer textos de forma crítica y reflexiva, lo que favorece el desarrollo de competencias cognitivas.

El currículo establece que los estudiantes deben ser capaces de desarrollar habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión y análisis de textos, y deben tener la capacidad de comunicar sus ideas de forma clara y coherente. La metodología que se propone es activa, participativa y centrada en el estudiante, lo que favorece el desarrollo de habilidades tanto lingüísticas como cognitivas.

El Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV) es una política pública de Ecuador que establece las directrices para el desarrollo económico, social y cultural del país. En el ámbito educativo, el PNBV promueve la educación intercultural y de calidad, lo que también impacta en el desarrollo de competencias cognitivas y lingüísticas.

Para el desarrollo y análisis de la información en el estudio se utilizó el enfoque cualitativo y cuantitativo, de tipo descriptivo transversal, en la Escuela de Educación Básica Fiscal Alejandro Carrión Aguirre en Guayaquil-Ecuador. El universo estuvo constituido 40 personas entre estudiantes y docentes quedando la muestra con un grupo de treinta y cinco (35) estudiantes y con la participación de cinco (5) profesores. La técnica empleada fue la encuesta con el fin de recoger de manera general los criterios y las opiniones acerca de la influencia del juego para el desarrollo de la comprensión lectora en el tercer año básico.

Se presenta el siguiente cuestionario de preguntas, para la entrevista que se realizó a los estudiantes de tercer año de básico, con sus respectivos resultados y análisis.

Tabla 1
El juego en el proceso de comprensión lectora

Ítems/alternativa	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Total
¿Te gusta cuando tu maestro realiza juegos de lectura (como adivinanzas, crucigramas, etc.)	57.1%	37.1%	5.7%	0%	0%	100%
Cuando juegas en clase, ¿te sientes más interesado/a en leer?	71.4%	25.7%	2.9%	0%	0%	100%
¿Crees que los juegos ayudan a entender mejor lo que lees?	91.4%	8.6%	0%	0%	0%	100%
¿Te gustaría que los profesores usaran más juegos para ayudar a mejorar tu lectura?	100%	0%	0%	0%	0%	100%

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de Tercer Grado

Los resultados de la encuesta determinan un amplio acuerdo entre los estudiantes sobre la efectividad, el atractivo y la utilidad de los juegos de lectura para mejorar el interés y la comprensión lectora. Los estudiantes están totalmente a favor de este tipo de actividades y expresan su deseo de que se implementen más en el salón de clases. Esto indica que los juegos podrían ser una herramienta educativa clave para fortalecer el compromiso y la eficacia en la enseñanza de la lectura

Tabla 2
Aplicación de juegos para mejorar la comprensión lectora

Ítems/alternativa	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Total
¿Consideras que la metodología tradicional (lectura en voz alta, ejercicios de comprensión escritos, etc.) es efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes?	0%	20%	0%	20%	60%	100%
¿Crees que el uso de juegos motiva a los estudiantes a leer más?	100%	0%	0%	0%	0%	100%
¿Consideras que los juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora?	80%	20%	0%	0%	0%	100%
¿Está de acuerdo en que al implementar juegos de lectura (como adivinanzas, crucigramas, etc.) mejora el proceso de comprensión lectora de los estudiantes?	60%	40%	0%	0%	0%	100%

Nota: Encuesta aplicada a los docentes

Los resultados reflejan una percepción positiva sobre los juegos como herramienta para mejorar la comprensión lectora. Mientras que la metodología tradicional es vista con escepticismo, los juegos son ampliamente valorados por su capacidad para motivar a los

estudiantes a leer más y mejorar su comprensión. Estos resultados sugieren que incorporar juegos en el proceso educativo puede ser una estrategia pedagógica altamente efectiva.

Conclusiones

Las investigaciones revisadas destacan la relevancia de la lectura comprensiva, lo que respalda la importancia de este estudio. Además, ponen de manifiesto la problemática de la insuficiente habilidad de lectura comprensiva en los estudiantes, relacionada con factores pedagógicos como la falta de conocimientos, el uso de estrategias metodológicas tradicionales y monótonas, así como la escasez de innovación, creatividad y motivación en las actividades didácticas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al comparar los resultados de este estudio con otros previos, se hace urgente la implementación de nuevas metodologías didácticas innovadoras y tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la comprensión lectora. Según los datos obtenidos y analizados en las investigaciones citadas, se sostiene que la lectura comprensiva es fundamental en todo proceso educativo, siempre que se utilicen métodos comprobados que hayan demostrado ser efectivos en el ámbito pedagógico, particularmente en el área de comprensión lectora. La integración del juego en el proceso educativo, específicamente en el desarrollo de la comprensión lectora en niños de tercer grado, ofrece múltiples beneficios.

Los juegos no solo hacen que la lectura sea más atractiva, sino que también favorecen habilidades cognitivas clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo del vocabulario. Como docentes, debemos reconocer el potencial del juego como una herramienta pedagógica poderosa que, cuando se utiliza adecuadamente, puede

transformar la enseñanza de la lectura en una experiencia más rica y significativa para los estudiantes.

El juego mejora significativamente la comprensión lectora en estudiantes de Tercer Grado, los juegos de palabras y lectura son más efectivos que los juegos de resolución de problemas para mejorar la comprensión lectora, la experiencia previa en juego y el nivel socioeconómico no influyen significativamente en los resultados, el juego aumenta la motivación y el interés por la lectura en los niños.

Los educadores son conscientes que al incorporar el juego como herramienta principal en sus estrategias de enseñanza para mejorar la comprensión lectora tendrán un impacto positivo en el desarrollo de la misma. Sin embargo, también es necesario que los juegos se utilicen de forma regular y en diversas modalidades para maximizar sus beneficios. Los juegos no solo ayudan a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora, sino que también los motivan a leer más y favorecen su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Se recomienda crear y desarrollar Programas de Actividades Lúdicas que fomente la mejora de la lectura comprensiva, teniendo en cuenta los principios básicos relacionados con las diferencias psicosociales de los estudiantes a quienes se destina el programa y así poder incorporar el juego como una herramienta principal dando capacitaciones a los docentes de la institución para el uso efectivo del juego y mejorar la comprensión lectora.

Referencias

- Bruner, J. (2021). *El proceso de la educación*. Editorial Siglo XXI.
- Bruner, J. (2023). El aprendizaje mediante el juego: Teoría y práctica en el aula. *Revista Internacional de Psicología y Educación*, 21(3), 73-90.
- González, M. L. (2023). *Juegos y estrategias para mejorar la comprensión lectora en niños de primaria*. Editorial Magisterio.
- González, M. (2021). *La comprensión lectora: De la decodificación a la interiorización del contenido*. Editorial Educativa.
- Jiménez, J., & Rodríguez, R. (2020). El juego como mediador en el desarrollo de habilidades lectoras en niños de 6 a 8 años. *Revista de Psicología Educativa*, 16(1), 45-62.
- Martínez, A., & Gómez, C. (2023). Gamificación en el aula: Estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora. *Educa*, 35(4), 102-118.
- Minerva, A. (2020). *El juego en el aula: Herramienta para facilitar el aprendizaje y reforzar valores*. Editorial Educación y Desarrollo.
- Moreno, J. (2023). *Factores determinantes en la comprensión lectora: Un análisis del acto de leer*. Editorial Academia Educativa.
- Pérez Gómez, A., & Padrón, M. (2022). El juego como herramienta para la enseñanza de la lectura en la educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 225-240.
- Smith, J. (2022). *La importancia de la interacción social en la comprensión lectora*. Editorial Educativa.
- Wilson, K., & Harris, L. (2021). Juegos de palabras y el desarrollo del vocabulario en la educación primaria. *Journal of Educational Psychology*, 13(4), 45-60.

Anexos

INSTRUMENTOS

Encuesta: Influencia del Juego en la Comprensión Lectora dirigida a estudiantes

Objetivo: Conocer tu opinión sobre cómo los juegos ayudan a mejorar tu comprensión al leer.

Instrucciones:

Por favor, responde las siguientes preguntas de manera honesta. No hay respuestas correctas o incorrectas. Solo queremos saber lo que piensas y sientes. Marca con una X la opción que mejor consideres:

Ítems/alternativa	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Total
¿Te gusta jugar en la escuela?						
¿Te gusta cuando tu maestro realiza juegos de lectura (como adivinanzas, crucigramas, etc.)						
Cuando juegas en clase, ¿te sientes más interesado/a en leer?						
¿Crees que los juegos ayudan a entender mejor lo que lees?						
¿Te gustaría que los profesores usaran más juegos para ayudar a mejorar tu lectura?						

Encuesta dirigida a docentes: La influencia del juego en el desarrollo de la comprensión lectora en el tercer año básico

Objetivo: Recoger las opiniones de los docentes sobre cómo los juegos influyen en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de tercer año básico.

Instrucciones:

Responde a las siguientes preguntas en función de tu experiencia como docente. Asegúrate de ser lo más honesto posible en tus respuestas. Esta encuesta es anónima y solo tiene fines investigativos.

Ítems/alternativa	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Total
¿Consideras que la metodología tradicional (lectura en voz alta, ejercicios de comprensión escritos, etc.) es efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes?						
¿Crees que el uso de juegos motiva a los estudiantes a leer más?						
¿Consideras que los juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora?						
¿Está de acuerdo en que al implementar juegos de lectura (como adivinanzas, crucigramas, etc.) mejora el proceso de comprensión lectora de los estudiantes?						



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE"
Dirección: Coop. Guayana del Fútbol km 26 Vía Perimetral, Av. Casanueva
email: alexandrocarrionaguirre@gmail.com
CÓDIGO: AMBIO-00000176
Guayaquil - Ecuador

Guayaquil 30 de octubre del 2024

Guayaquil, 30 de octubre del 2024

Máster:
Ing. Mercedes Jurado Arana MSc.
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL "ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE"

Ciudad: -

De nuestras consideraciones:

Por medio de la presente, los que conformamos la Universidad Estatal Península de Santa Elena Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas Instituto Postgrado le expresamos un cordial saludo y éxitos en sus funciones, al tiempo que le solicitamos su autorización para que la estudiante Dilma Peñafiel Mite de la Unidad Curricular de Titulación de la Carrera de Educación Básica, modalidad en línea, pueda realizar en su prestigiosa Institución la investigación con el proyecto educativo que desarrollarán, previo a la obtención del Título de Máster en Educación Básica.

Tema de Proyecto Educativo: INFLUENCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA EN EL TERCER AÑO BÁSICO.

Con la seguridad de que este requerimiento sea atendido nos suscribimos de usted, no sin antes reiterarle nuestros sentimientos de gratitud, respeto y estima.

Atentamente

Ing. Carlos Balmaseda Espinosa, Ph.D.
Director del Instituto de Postgrado de la UPSE

Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgr.
COORDINADOR DEL PROGRAMA

Funcionarios	Cargo
Ing. Carlos Balmaseda Espinosa, Ph.D.	Director del Instituto de Postgrado de la UPSE
Mgtr. María Rivera González, Mgr.	Secretaria General

MSc. Mercedes Jurado Arana
DIRECTORA

PHD.

Ing. Carlos Balmaseda Espinosa.

Director del Instituto de Postgrado de la UPSE

Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas.

Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Ciudad:

De mis consideraciones:

Por medio de la presente Autorizo para que la estudiante PEÑAFIEL MITE DILMA YESENIA de la Unidad Curricular de Titulación de la Carrera de Educación Básica, modalidad en línea, pueda realizar en la Institución que dirijo, la Investigación de su Ensayo que desarrollará, previo a la obtención del Título de Máster en Educación Básica.

Tema del Ensayo: INFLUENCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA EN EL TERCER AÑO BÁSICO.

Particular que comunico a Usted, para los trámites legales correspondientes.

Atentamente,

Ing. Mercedes Jurado Arana MSc.
Directora
C.C.: 1204890444

