



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA POTENCIAR LA
COMPETENCIA LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
BÁSICA MEDIA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO
DE EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORES:

**CUMBICOS ROSALES CARLOS RENE
GONZÁLEZ MALAVÉ PABLO EMANUEL**

TUTOR

LIC. MARGOT GARCÍA ESPINOZA. PHD

**LIBERTAD, ECUADOR
2025-1**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA POTENCIAR LA
COMPETENCIA LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
BÁSICA MEDIA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORES:

CUMBICOS ROSALES CARLOS RENE
GONZÁLEZ MALAVÉ PABLO EMANUEL

TUTOR:

LIC. MARGOT GARCÍA ESPINOZA. PHD

LA LIBERTAD, ECUADOR

2025-1

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de tutora de Trabajo de Integración Curricular, “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA POTENCIAR LA COMPETENCIA LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**”, elaborado por **CUMBICOS ROSALES CARLOS RENE Y GONZÁLEZ MALAVÉ PABLO EMANUEL**”, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final de trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Lic. Margot García Espinoza. PhD

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del trabajo de integración curricular, **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA POTENCIAR LA COMPETENCIA LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA”**, elaborado por **CUMBICOS ROSALES CARLOS RENE Y GONZÁLEZ MALAVÉ PABLO EMANUEL**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



MSc. Juan Pablo Corral Fierro

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LOS ESTUDIANTES

Nosotros, **CUMBICOS ROSALES CARLOS RENE** portador de la cédula No **1105771735** y **GONZÁLEZ MALAVÉ PABLO EMANUEL** portador de la cédula No **2450625062**, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autoras del Trabajo de Integración Curricular titulado, “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA POTENCIAR LA COMPETENCIA LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**”, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente:



CUMBICOS ROSALES CARLOS



GONZÁLEZ MALAVÉ PABLO

TRIBUNAL DE GRADO



Lic. Margot García Espinoza, PhD

DIRECTORA DE CARRERA



Lic. Juan Pablo Corral Fierro. MS.C

DOCENTE ESPECIALISTA



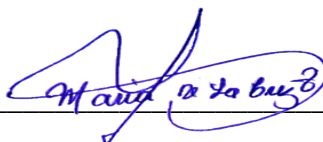
Lic. Margot García Espinoza, PhD

DOCENTE TUTOR



Lic. Mario Hernández Nodarse, PhD

DOCENTE GUÍA UIC



Lic. María de la Cruz Tigrero

SECRETARIA

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, fuente de vida, sabiduría y fortaleza, por haberme concedido la dicha de existir, y junto a ello, el don de aprender, conocer, comprender y discernir. Sin su guía amorosa, nada de esto haría sido posible.

A mis padres, José y Mirian, y en especial a mis abuelos, quienes con amor y sabiduría sembraron en mí valores y virtudes fundamentales como el trabajo, la honestidad, la bondad y la paciencia. Gracias a estas enseñanzas, sigo aprendiendo de la vida y esforzándome cada día por ser un mejor ser humano.

Extiendo también mi agradecimiento a toda mi familia, especialmente a mis hermanos, con quienes he compartido alegrías, desafíos y aprendizajes a lo largo de nuestra vida. Su compañía ha sido una fuente constante de fortaleza.

A mis docente, tutores y mentores, gracias por su entrega, profesionalismo y compromiso. A través de su vocación, me han enseñado no solo conocimientos, sino el verdadero valor de la educación.

Con gratitud en las manos y esperanza en el corazón, concluyo esta etapa sabiendo que cada paso recorrido me ha acercado más al ideal de servir y crecer. Me despido con el firme propósito de seguir contribuyendo, desde donde me encuentre, al fortalecimiento de la educación y al desarrollo de una sociedad más justa y humana.

Cumbicos Rosales Carlos Rene

DEDICATORIA

Fue un camino largo, no solo por la formación académica que implico, sino también por las experiencias y actividades a lo largo de este proceso. Cada una de ellas me impulsó y motivó a consolidar este trabajo de titulación.

Dedico este esfuerzo con amor y gratitud a Dios, por ser el guía constante en mi vida y brindarme la fortaleza para seguir adelante en los momentos más desafiantes.

De manera muy especial al padre Reinaldo Alfonso Jurado Salcedo, cuya valiosa influencia ha sido fuente de inspiración y motivación en mi trayectoria académica. Su ejemplo y acompañamiento marcaron un antes y un después en mi decisión de emprender este camino.

Cumbicos Rosales Carlos Rene

AGRADECIMIENTO

Con el corazón lleno de gratitud, quiero dedicar estas líneas a las personas que han sido pilares fundamentales en este proceso, que va mucho más allá de lo académico, y que representa una etapa de crecimiento personal y profesional.

En primero lugar, a mis padres, Pablo González y Mónica Malavé, quienes, con su amor incondicional, sacrificios y ejemplos de vida me han guiado y motivado a seguir adelante en cada paso. Gracias por creer en mí, por enseñarme el valor del esfuerzo, responsabilidad y humildad. Sin ustedes, nada de esto hubiera sido posible.

A mis hermanos, que han sido mi compañía a lo largo de este camino, gracias por su apoyo silencioso pero constante, por las palabras de ánimo, los momentos compartidos y por estar siempre ahí, en las buenas y en las malas. Cada uno de ustedes, con su manera de ser, han contribuido a que yo logre esta meta.

A ti, Milena Banchón, mi novia, mi compañera y amiga. Gracias por tu paciencia, tu comprensión y tu amor incondicional. Gracias por escucharme, por impulsarme a seguir aun en los momentos más difíciles, por celebrar conmigo cada logro y darme la fuerza necesaria cuando sentía desfallecer. Tu presencia ha sido de luz y motivación en este camino.

También agradezco de corazón a mis familiares, amigos, docentes, compañeros y a todas las personas que, con su apoyo y cariño, han sido parte de este camino. Este logro también es de ustedes.

González Malavé Pablo Emanuel

DEDICATORIA

Este recorrido fue extenso, no solo por la preparación académico que requirió, sino también por las vivencias y actividades que se presentaron durante todo el proceso. Cada una dejó una marca significativa en mí, de alguna manera me dio el impulso y la motivación necesaria para continuar hasta culminar este trabajo de titulación. Aunque enfrenté dificultades, cada desafío me dejó una enseñanza valiosa y contribuyó a mi crecimiento personal y profesional.

Dedico este trabajo a mis padres, hermanos y a mi pareja, ellos han sido mi ejemplo constante de esfuerzo, amor y perseverancia. En los momentos de incertidumbre, encontré en ellos el aliento que necesitaba; en los días difíciles, su apoyo fue mi refugio y en cada logro, su alegría fue la más sincera. Han sido mi motor, mi motivación y mi inspiración para nunca rendirme. Sin su presencia, compañía y fe en mí, este logro no habría sido posible.

González Malavé Pablo Emanuel

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA POTENCIAR LA COMPETENCIA LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

Autores: Cumbicos Rosales Carlos Rene

González Malavé Pablo Emanuel

Tutor: Lic. Margot García Espinoza, PhD.

RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo principal describir cómo el uso del juego como estrategia lúdica potencia la competencia lectora en los estudiantes de sexto año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau. Ese estudio parte del reconocimiento de que la comprensión lectora es fundamental para el desarrollo académico y personal del estudiante, sin embargo, se enfrenta a diversas dificultades como la falta de motivación y el bajo acceso a materiales de lectura atractivos. La investigación se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, descriptivo y exploratorio. La muestra de este estudio fue de 19 estudiantes y un docente del área de Lengua y Literatura. Para la obtención de información se aplicó la técnica de la encuesta dirigida a los estudiantes y la entrevista aplicada a la docente, se diseñó un cuestionario, con escala Likert y preguntas abiertas. En conclusión, este estudio describe que el juego, como estrategia lúdica, puede ser una herramienta didáctica eficaz para mejorar la competencia lectora, transformando el aula en un espacio más dinámico, participativo y significativo.

Palabras clave: *juego, estrategia, lúdica, competencia lectora, comprensión lectora.*

GAMES AS A LUDIC STRATEGY TO ENHANCE READING COMPETENCE IN MIDDLE SCHOOL STUDENTS

Author: Cumbicos Rosales Carlos Rene
González Malve Pablo Emanuel

Tutor: Lic. Margot García Espinoza, PhD

ABSTRACT

The main objective of this study is to describe how the use of games as a ludic strategy enhances reading competence in students in the sixth year of Secondary Basic Education at the Juan Jacobo Rousseau Educational Unit. This study is based on the recognition that reading comprehension is fundamental for the academic and personal development of the student, however, it faces several difficulties such as lack of motivation and low access to attractive reading materials. The research was developed from a quantitative, descriptive and exploratory approach. The sample for this study consisted of 19 students and one teacher in the area of Language and Literature. In order to obtain information, the survey technique was applied to the students and the interview was applied to the teacher, and a questionnaire was designed with a Likert scale and open questions. In conclusion, this study describes that the game, as a playful strategy, can be an effective teaching tool to improve reading skills, transforming the classroom into a more dynamic, participatory and meaningful space

Key words: *game, strategy, ludic, reading competence, reading comprehension.*

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	I
CARÁTULA	II
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	III
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA.....	IV
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES	V
TRIBUNAL DE GRADO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	X
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT.....	XII
ÍNDICE DE CONTENIDO	XIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XVI
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XVII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2. FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.2.1. <i>Interrogante General</i>	<i>6</i>
1.2.2. <i>Interrogantes específicas</i>	<i>6</i>
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
1.3.1. <i>Objetivo general.....</i>	<i>6</i>
1.3.2. <i>Objetivos específicos.....</i>	<i>6</i>

1.4.	JUSTIFICACIÓN.....	7
1.5.	ALCANCES Y DELIMITACIÓN.....	8
CAPÍTULO II		9
MARCO TEÓRICO		9
2.1.	ANTECEDENTES.....	9
2.1.1.	<i>Antecedentes internacionales</i>	<i>9</i>
2.1.2.	<i>Antecedentes nacionales</i>	<i>10</i>
2.1.3.	<i>Antecedentes locales</i>	<i>11</i>
2.2.	BASES TEÓRICAS	12
2.2.1.	<i>Competencia lectora.....</i>	<i>12</i>
2.2.2.	<i>Factores que afectan el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes ...</i>	<i>17</i>
2.2.3.	<i>Definición y características del juego como estrategia lúdica.....</i>	<i>19</i>
2.2.4.	<i>Tipos de juegos aplicados al desarrollo lector.....</i>	<i>20</i>
2.2.5.	<i>Efectividad de los tipos de juegos en el desarrollo de la competencia lectora... </i>	<i>22</i>
2.2.6.	<i>El juego en la competencia lectora.....</i>	<i>22</i>
2.2.7.	<i>El rol del docente en la planificación e implementación del juego como estrategia lúdica</i>	<i>24</i>
2.2.7.	<i>Comparación entre estrategias lúdicas y estrategias tradicionales de enseñanza</i>	<i>25</i>
2.3.	FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS	27
2.3.1.	<i>Aprendizaje Significativo de Ausubel</i>	<i>27</i>
2.3.2.	<i>Teoría Sociocultural de Vygotsky</i>	<i>28</i>
2.4.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	30
2.4.1.	<i>Variable independiente.....</i>	<i>30</i>
2.4.2.	<i>Variable dependiente</i>	<i>31</i>
CAPÍTULO III.....		34
MARCO METODOLÓGICO.....		34
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	34
3.2.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	34

3.2.2. <i>Según su alcance</i>	35
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	35
3.3.1. <i>Población</i>	35
3.3.2. <i>Muestra</i>	36
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	36
3.4.1. <i>Técnicas</i>	36
3.4.2. <i>Instrumentos</i>	37
3.5. TÉCNICAS DE INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN	38
CAPÍTULO IV	39
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA	39
4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE	52
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
<i>Conclusiones</i>	61
<i>Recomendaciones</i>	63
REFERENCIAS	64
ANEXOS	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable independiente: Juego como estrategia lúdica	30
Tabla 2. Variable dependiente: competencia lectora.....	31
Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables.....	32
Tabla 4. Población.....	36
Tabla 5. Enseñanza mediante el juego	39
Tabla 6. Juegos ayudan a comprender la lectura.....	40
Tabla 7. Juegos para enseñar la lectura	42
Tabla 8. Los juegos motivan a leer.....	43
Tabla 9. Recuerdas lo que lees a través del juego	44
Tabla 10. Leer más en el tiempo libre	45
Tabla 11. El juego ayuda a encontrar las ideas principales.....	46
Tabla 12. Entender y explicar después de leer	48
Tabla 13. Leer en voz alta	49
Tabla 14. Los juegos ayudan a aprender nuevas palabras.....	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Enseñanza mediante el juego.....	40
Figura 2. Juegos ayudan a comprender la lectura	41
Figura 3. Juegos para enseñar la lectura.....	42
Figura 4. Los juegos motivan a leer	43
Figura 5. Recuerdas lo que lees a través del juego.....	44
Figura 6. Leer más en el tiempo libre	46
Figura 7. El juego ayuda a encontrar las ideas principales	47
Figura 8. Entender y explicar después de leer.....	48
Figura 9. Leer en voz alta.....	49
Figura 10. Los juegos ayudan a aprender nuevas palabras	51

INTRODUCCIÓN

La lectura constituye una herramienta fundamental dentro del proceso educativo ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades y competencias cognitivas, lingüísticas y sociales que son esenciales para su formación integral. En el contexto educativo la competencia lectora permite a los estudiantes desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo y creativo, facilitando su desarrollo académico y personal. Sin embargo, se han identificado algunas dificultades en los estudiantes; como la falta de comprensión de textos, escasa fluidez, desmotivación y bajo interés hacia la lectura, lo que repercute negativamente al desempeño escolar.

Frente a esta realidad surge la necesidad de explorar estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo; en este sentido, el juego se presenta como una herramienta didáctica lúdica que, aparte de motivar y captar la atención de los alumnos, promueve el desarrollo de habilidades

Esta investigación contribuye al campo educativo al demostrar que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también una estrategia lúdica pedagógica eficaz que puede integrarse en las prácticas docentes para mejorar el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes de Educación Básica.

CAPÍTULO I:

En este capítulo se dará a conocer la problemática central que motiva esta investigación, así mismo se formulan las preguntas de investigación, el objetivo general y específicos y se justifica la pertinencia del estudio, resaltando la importancia del juego como una alternativa para mejorar el rendimiento lector en el aula.

CAPITULO II:

En este apartado se abordan los antecedentes internacionales, nacionales y locales; de igual manera se desarrollan conceptos clave sobre el sustento teórico que fundamenta esta investigación, incluyendo la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría sociocultural de Vygotsky.

CAPITULO III:

En este capítulo se describe la metodología utilizada, el enfoque, el diseño; además se explicarán la técnicas e instrumentos que nos van a ayudar a realizar la respectiva recopilación de datos a partir de la población y muestra que se obtenga.

CAPITULO IV:

En este capítulo final se conocerá detalladamente los resultados obtenidos mediante los instrumentos aplicados, junto a esto una interpretación y discusión de los datos obtenidos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

La lectura constituye un pilar esencial y prioritario dentro del sistema educativo, así como en otros aspectos importantes en sus vidas. Dentro de un entorno educativo, la lectura desempeña un papel estratégico, debido a que proporciona un apoyo para el aprendizaje en distintas disciplinas. A través de este proceso, las personas adquieren información y conocimientos que les permite crecer intelectualmente, además que fomenta el pensamiento crítico, la reflexión y la creatividad, cualidades indispensables para enfrentar los retos de la vida cotidiana (Rodríguez y Cortés, 2021).

Desde un enfoque macro, la comprensión lectora se considera una capacidad que se mejora dentro del proceso educativo. En el caso de los estudiantes de educación básica media, es importante su desarrollo, debido a que facilita la adquisición de conocimientos y competencias futuras, sin embargo, muchas instituciones educativas enfrentan dificultades para lograr que los estudiantes desarrollen una comprensión adecuada de los textos que leen. Esto se debe a factores como la falta de motivación, la desconexión entre los métodos de enseñanza tradicionales, el entorno del estudiante y la poca interacción con estrategias lúdicas o llamativas para el discente (Vásquez y Pérez, 2020).

En esta misma línea, mejorar la capacidad de leer en los discentes del nivel de escolaridad básica es un desafío constante en el ámbito educativo. La UNESCO (2021) evidencia que muchos estudiantes presentan dificultades para comprender, interpretar y reflexionar sobre los textos que leen, esto influye desfavorablemente en su

desempeño académico y en su destreza para acceder al conocimiento en diversas áreas del aprendizaje. Estas dificultades pueden estar relacionadas con metodologías de enseñanza tradicionales, centradas en la decodificación de palabras, comprensión y la repetición mecánica.

Desde el plano meso, el problema también se evidencia en el contexto latinoamericano y, particularmente, en Ecuador, puesto que las dificultades de lectura son muy evidentes y ante esta situación las autoridades educativas tomaron medidas en este asunto. El Ministerio de Educación implementó un Programa denominado “Juntos Leemos” en los currículos de las instituciones educativas, con el propósito de promover en los niños el gusto por la lectura. Esta propuesta fomenta lugares literarios y programas de enseñanza, en los que los profesores emplearán tácticas divertidas y creativas para así despertar el interés de los alumnos por la lectura y potenciar sus capacidades de entendimiento (MINEDUC, 2021).

En el plano micro, se han identificado múltiples problemas relacionados con la comprensión lectora en los alumnos de sexto año de Educación Básica Media de la Institución Educativa “Juan Jacobo Rousseau”. Según el criterio del docente del grado, muchos alumnos aún presentan dificultades para comprender instrucciones, interpretar textos de otras asignaturas, decodificar palabras y expresarse con soltura en público. También se ha detectado deficiencias para realizar valoraciones críticas, reflejando un nivel de comprensión por debajo del esperado para su grado académico.

Estas dificultades responden a una serie de causas interrelacionadas. En primer lugar, el uso inconsistente de los métodos de enseñanza obstaculiza el interés por la lectura y la comprensión, por lo que existe un escaso acceso a una variedad de materiales de lectura, reduciendo las oportunidades de explorar este entorno de

aprendizaje. Por otra parte, los factores sociales y económicos también juegan un papel en el desarrollo de la competencia lectora, debido a que muchas familias carecen de recursos y tiempo. Asimismo, la falta de motivación y hábitos de lectura refuerzan este problema, destacando la necesidad de que la familia, la escuela y la sociedad se involucren en este campo.

A pesar de que en la actualidad existan evidencias sobre los beneficios de los juegos para el aprendizaje, todavía existe incertidumbre sobre su eficacia para mejorar la lectura en la escuela. Por consiguiente, este proyecto tiene como objetivo explorar sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje en la mejora de las habilidades de lectura entre los estudiantes de educación básica media, identificando su impacto en la motivación y la confianza de los participantes.

No obstante, si este problema sobre el bajo nivel de lectura en los alumnos de Educación Básica Media no se realiza mediante actividades relacionadas con el juego, es posible que la falta de interés hacia la lectura persista o se mantenga en el futuro, perjudicando el aprendizaje de los estudiantes, ya que, el no poder leer afecta la capacidad del discente para escribir, analizar e interpretar textos. Además, los profesores seguirán lidiando con estas dificultades para captar el interés de los alumnos, esto podría causar ambientes de aprendizaje menos efectivos y participativos en el desarrollo.

1.2. Formulación y sistematización del problema

1.2.1. Interrogante General

¿Cómo el uso del juego como estrategia lúdica ayuda a potenciar la competencia lectora en estudiantes de sexto año básico?

1.2.2. Interrogantes específicas

1. ¿Qué percepción tienen los docentes sobre el uso del juego para mejorar la competencia lectora en sus estudiantes?
2. ¿Qué tipos de juegos son esenciales para potenciar la competencia lectora en los educandos de sexto año básico?
3. ¿Cuál es el nivel motivación e interés hacia la lectura que generan los juegos en los alumnos de sexto año de Educación Básica Media?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

Describir cómo el uso del juego como estrategia lúdica potencia la competencia lectora en estudiantes de sexto año educación básica media de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Describir la percepción de los docentes en cuanto al uso del juego para mejorar la competencia lectora de sus estudiantes.
2. Identificar los tipos de juegos esenciales para potenciar la competencia lectora en los educandos de sexto año básico.
3. Medir la motivación e interés por la lectura generado por el uso del juego en los estudiantes de sexto año de educación básica.

1.4. Justificación

De acuerdo con un estudio realizado por la UNESCO (2023), antes de la pandemia ya existía un déficit en el nivel de lectura entre los niños. Se estima que aproximadamente cien millones de niños han demostrado que tienen dificultades en el desarrollo de sus habilidades de lectura, lo que indica que el problema no surge a raíz de este problema. En consecuencia, esto provocó que la situación se vuelva preocupante, debido a que en la virtualidad la atención al aprendizaje se volvió escaso, resultando que más del 20% de los niños adquieran dificultades de lectura.

Así, esta investigación es **importante** porque en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau se observa aún a estudiantes del subnivel básico media con problemas de comprensión en las lecturas que realizan, y es necesario aportar recomendaciones a los docentes para que apliquen estrategias lúdicas a fin de mejorar estas dificultades en sus educandos. Incluso, el juego se presenta como una opción dinámica, innovadora y natural porque permite a los discentes aprender de una manera amena, atractiva y divertida, a su vez, no es difícil integrarlo dentro de las planificaciones de clases.

Desde una perspectiva **teórica**, este estudio contribuye a aportar conocimientos sobre la importancia de los juegos en los procesos educativos, ampliando el marco conceptual sobre cómo las actividades lúdicas recreativas pueden convertirse en herramientas didáctica eficaces para fortalecer las habilidades lectoras. Asimismo, desde el punto de vista **práctico**, esta investigación responde a una necesidad educativa y abre nuevas interrogantes para investigar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el contexto que se estudia.

Por otra parte, esta investigación es **factible** gracias a la colaboración de la rectora y vicerrectora de la institución al permitir la aplicación de los instrumentos para recoger los datos e información necesaria, de igual forma la docente del curso a quien se destina la investigación accedió a facilitar el ingreso para intervenir con los educandos.

1.5. Alcances y delimitación

- **Campo de estudio:** Educativo.
- **Unidad de estudio:** Educación Básica Media.
- **Área:** Competencia Lectora.
- **Objeto de estudio:** El juego como estrategia lúdica.
- **Sujetos de estudio:** Docentes y discentes.
- **Enfoque:** Cuantitativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Vásquez y Pérez (2020), en su investigación titulada “Estrategias lúdicas para la competencia de textos en estudiantes de educación básica”, se propuso verificar la eficacia de estas intervenciones mediante un diseño cuasi-experimental, en el que tanto un grupo experimental como un grupo control tuvieron sesiones de aprendizajes con cambios en su estudio. En consecuencia, tras contrastar los datos estadísticos obtenidos del pretest y posttest se evidenció que el grupo experimental que participó en el programa mostró una mejora en la competencia lectora, alcanzando el 100% en la prueba excelente, mientras que el grupo control no mostró diferencias significativas en sus puntuaciones de lectura. Los resultados indican que las estrategias de juego implementadas mejoran el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de lectura.

Díaz et al. (2022), en su estudio denominado “Intervenciones realizadas para mejorar la competencia lectora: una revisión sistemática”, realizó una revisión bibliográfica enfocada en analizar información acerca de las intervenciones que se han realizado para mejorar la competencia lectora en los niños. Se seleccionó un total de 31 artículos a través de la declaración PRISMA. Los resultados demostraron que existen limitadas intervenciones que potencien la competencia lectora de los estudiantes, planteando la urgencia de que se incorporen estrategias que resuelvan la problemática.

Angulo et al. (2024), en su trabajo titulado “Estrategia Didáctica Basada en Juegos Tradicionales para Fortalecer la Competencia Lectora en Estudiantes de Grado

Cuarto”, proponen implementar juegos tradicionales dentro del aula de clases con la intención de que se convierta en una herramienta principal para el desarrollo lector del discente. Se utilizó un enfoque cualitativo, en donde se aplicó una ficha de observación, una entrevista estructurada y diarios de campo como instrumentos de recolección de datos. La investigación logró demostrar que la implementación de estrategias de aprendizajes basadas en juegos tradicionales tiene un impacto positivo en la competencia lectora, debido a que aumentan la motivación, la participación y la capacidad de analizar una variedad de textos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Candela y Benavides (2021), en su investigación en la Unidad Educativa Picaza en Manabí, analizó cómo influyen las actividades lúdicas durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. Emplearon una metodología cuantitativa. A través de las encuestas realizadas para 98 alumnos, se identificó que un total del 82% destacó que lo lúdico les ayuda a aprender y en la motivación, y un 96% afirmó que los docentes fomentan el aprendizaje significativo. De acuerdo con los resultados se puede concluir que esta investigación refleja la necesidad de innovar prácticas pedagógicas relacionada con las estrategias lúdicas para que estas puedan generar un ambiente dinámico, propicios para el desarrollo de las habilidades, motivación y construcción de conocimientos para los estudiantes.

Caamaño et al. (2023), en su artículo “Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela Juan Montalvo”, identificó dificultades en habilidades complejas como inferir, valorar y criticar textos. Se empleó un enfoque mixto, donde se utilizó como instrumento de investigación la entrevista y la encuesta que fueron dirigidas a los estudiantes y docentes. Como resultado, se identificó la necesidad de incorporar estrategias de

aprendizajes que beneficien el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En respuesta a la situación, se desarrolló una propuesta enfocada en modelos de aprendizaje que combinan los juegos interactivos y la tecnología, con la intención de fortalecer las habilidades de lectoescritura.

Cevallos y Lara (2023) realizaron una investigación en la Unidad Educativa San José Benito Cottolengo acerca del nivel de comprensión lectora en los discentes de tercer año. Se empleó el estudio desde un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y de temporalidad transversal. En sus resultados se demostró poca motivación por leer. Así mismo, concluyeron describiendo que hay un desarrollo insuficiente de la comprensión lectora, recomendando la aplicación de una perspectiva pedagógica más dinámica.

2.1.3. Antecedentes locales

Yunda y Zambrano (2023) desarrollaron un estudio en la Escuela Particular Angélica Villón Lindao, sobre los juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje; se analizó la influencia de los juegos interactivos en niños de 3 a 4 años, utilizando una metodología cualitativa con enfoque de investigación-acción. A través de la observación y entrevistas a docentes, se evidenció que el uso del portal educativo Árbol ABC favoreció la expresión verbal, la ampliación del vocabulario y la comprensión del lenguaje en los niños. Se concluye que los juegos interactivos fortalecen el desarrollo del lenguaje en la primera infancia, debido a que favorecen una comunicación más clara, rica y comprensiva en los niños.

Cruz (2024), en su trabajo de titulación “Importancia de los juegos educativos para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la escuela de Educación Básica César Andrade Cordero”, propuso determinar cómo la

integración de juegos facilita y mejora el aprendizaje de habilidades de lectura crítica. El estudio utilizó juegos para mejorar la comprensión lectora y los procesos de evaluación, proporcionando una base para futuros trabajos. Los resultados de la investigación muestran que el uso de juegos en el aula estimula la motivación de los estudiantes, despertando su interés por aprender, es decir, representa otra oportunidad para mejorar el sistema educativo que buscan potenciar la lectura.

Velásquez et al. (2024), en su artículo “Estudio sobre la comprensión lectora en estudiantes de básica media de una escuela del cantón La Libertad”, investigan la relación entre el contexto familiar y el desarrollo de la comprensión lectora. A través de esta observación directa y entrevistas dirigida a docentes y familias, se logró evidenciar que la comprensión lectora en los estudiantes se ve afectada por varios factores, tales como falta de fluidez lectora, vocabulario limitado, falta de participación de los padres relacionado en el ámbito educativo, hábitos de lectura en el hogar. A pesar de que los docentes aplican estrategias como por ejemplo la lectura guiada y técnicas para mejorar la fluidez, se requiere un enfoque más completo, donde se incluya la participación activa de la familia.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Competencia lectora

Cuando se describe sobre la competencia lectora se reconoce que es una capacidad de las personas para comprender con sus propias palabras e ideas lo que observa y lee en un texto, permitiéndole dar a conocer y expresar sus propios argumentos (Cervantes et al., 2017). De este modo, la lectura se convierte en una herramienta de autonomía intelectual, puesto que ayuda al lector a posicionarse frente a lo que lee y a utilizar esa información de forma útil en su vida cotidiana.

Desde la perspectiva de Pérez y Lozoya (2021), se incluyen componentes cognitivos, lingüísticos y metacognitivos, que en su conjunto contribuyen al desarrollo de la lectura, sin embargo, la comprensión lectora, la fluidez y el vocabulario son los más importantes, debido a que son elementos que interactúan de forma dinámica, permitiendo la integración del conocimiento y un aprendizaje significativo. Por ello, atender a cada componente resulta decisivo para lograr una formación integral y consolidar una experiencia educativa enriquecedora.

2.2.1.1. Comprensión lectora

La comprensión lectora es un pilar en el proceso de la alfabetización porque no se limita simplemente al aprendizaje de palabras mecánicas, sino que incluye un análisis profundo y una correcta interpretación de la información textual. Según, Barreyro et al. (2017) comprender un texto requiere más que decodificar símbolos: es necesario activar conocimientos previos, establecer relaciones entre ideas, identificar información contextual y formar juicios críticos sobre el escrito.

Desde esta perspectiva, Esquivel et al. (2022) sostiene que la lectura crítica surge desde la interrelación de la persona que lee, la información del texto y la finalidad de la lectura, es decir, cada lector aporta sus propias experiencias, visiones y perspectivas que enriquecen el proceso interpretativo. En este sentido, la comprensión lectora no puede entenderse como un fenómeno alejado de los procesos cognitivos y comunicativos.

2.2.1.2. Identificación de las ideas principales de un texto

Definir e identificar las ideas principales de un texto conlleva a distinguir los datos más importantes dentro de un contenido de información. Para lograr lo que se mencionó, el lector debe prestar atención a las ideas, conceptos y temas que se repiten,

que se están relacionados o que se desarrollan a lo largo del texto (Díaz et al., 2022). Asimismo, esta habilidad permite que los lectores aprendan de una mejor manera y a su vez puedan expresar con sus propias palabras lo que han entendido.

2.2.1.3. Interpretación del sentido y significado de un texto en función de su contexto

Interpretar el sentido y significado de un texto requiere analizar el tipo de lenguaje, los recursos expresivos, la intención comunicativa y las referencias culturales o históricas presentes en el texto. De la misma manera, se trata de comprender que la misma palabra puede tener diferentes significados según el contexto en el que se lea o quién la lea. Esto quiere decir que los estudiantes con esta capacidad pueden comprender matices, identificar las emociones o el propósito del autor, y relacionar lo que leen con hechos reales o ficción. De esta manera, se fortalece una comprensión más profunda y se fomenta la lectura crítica.

2.2.1.4. Fluidez

Según De Mier et al. (2012), la fluidez es la capacidad de leer un texto con exactitud, rapidez, precisión y con un ritmo adecuado, esto quiere decir que implican todas estas habilidades y destrezas de manera que la lectura sea fluida y comprensible para la misma persona que lee, así como para quien escucha a otra persona leer, permitiéndole llamar su atención y comprender el significado de la lectura.

Asimismo, Arancibia y Leiva (2023) sugieren que la fluidez no se adquiere fácilmente, sino que se construye continuamente mediante el uso de actividades prácticas, leyendo en voz alta y utilizando oraciones que riman. Esto implica que, en las primeras etapas del aprendizaje, es natural que la lectura sea lenta y constante, sin embargo, los estudiantes con el tiempo y la práctica adquieren un enfoque equilibrado

que promueve la comprensión auditiva y lectora. Por lo tanto, leer a un ritmo constante ayuda en la conexión emocional con el texto, haciendo que el acto de leer sea más significativo y atractivo.

En esta misma línea, es importante que los docentes implementen actividades en su enseñanza y promuevan las habilidades de fluidez. Dentro de la lectura oral, el uso de un vocabulario que va de acuerdo con el nivel de conocimiento del alumno y la retroalimentación personalizada aumentan la oportunidad de leer con precisión, fortaleciendo la confianza de los discentes para poder enfrentarse a textos grandes y complicados (Alvarez et al., 2023).

2.2.1.4.1. Importancia de leer con fluidez

Esta cualidad es fundamental porque corrobora que el mensaje se transmita con transparencia y exactitud (De Mier et al., 2012). Lo antes mencionado quiere decir que, cuando un estudiante puede leer con fluidez, desarrolla su vocabulario, la gramática y habilidades de ortografía, lo que demuestra comprensión lectora. Por otra parte, el desglose de los hechos permite al lector comprender el contexto en lugar de memorizar todos los detalles, puesto que se estaría involucrando aún más con las ideas y sentimientos del autor. En este sentido, el estudiante adquiere más confianza cuando estas habilidades se desarrollen paulatinamente, puesto que se interesan más por leer.

2.2.1.5. Vocabulario

El vocabulario se define como un conjunto de palabras que una persona conoce, entiende y puede utilizar en diferentes contextos de comunicación. Esta capacidad hace una importante contribución al estudio del significado porque ayuda en la identificación e interpretación de un mensaje. Esto quiere decir que la riqueza y variedad del vocabulario mejoran enormemente la comprensión de los textos, mientras

que la escasa adquisición de nuevas palabras puede obstaculizar la interpretación e impedir el progreso del aprendizaje.

Según los hallazgos de Figueroa y Gallego (2021), el vocabulario es uno de los aspectos más importantes de la traducción porque cada palabra conocida aumenta la posibilidad de comprender el texto en general. Por su parte, Gutiérrez & González (2024) distinguen dos categorías de vocabulario, el primero es el receptivo, que significa la información que el término que un estudiante puede reconocer cuando lee o escucha, y el expresivo, que se refiere al uso efectivo de palabras.

En cuanto a su enseñanza, el vocabulario puede complementarse con diversos métodos de enseñanza. Estos incluyen la lectura de literatura extensa, el uso de diccionarios, la revisión de fundamentos o resúmenes y el acceso a información técnica o pedagógica en entornos de aprendizaje de la vida real. Asimismo, el diálogo y los intercambios constantes dentro y fuera del aula brindan oportunidades para integrar nuevas ideas en diferentes contextos.

2.2.1.5.1. Capacidad del estudiante para emplear nuevas palabras

Los conceptos trabajados por los estudiantes no se conservan a través de la memorización, dado que, si fuese de esa manera, no lo entenderían en su totalidad y tampoco lo podrían aplicar con éxito en diferentes contextos. En este sentido, cuando un estudiante incorpora una nueva palabra a su discurso o a su oración, demuestra que ha aprendido su significado y puede incorporarla a su vocabulario hablado. De la misma manera, un vocabulario sólido mejora la comprensión lectora y permite a los estudiantes ser más conscientes de sí mismos, a adaptarse a diferentes situaciones de aprendizaje y a comprender el mundo que los rodea.

2.2.2. Factores que afectan el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes

El desarrollo de las habilidades lectoras en los estudiantes está influenciado por varios factores relacionados con el entorno familiar, escolar y personal. Según un estudio reciente, el apoyo familiar se ha transformado en un factor determinante, debido a que los padres deben promover hábitos de lectura en casa y fortalecer las habilidades lectoras desde una temprana edad (Caballeros et al., 2014). En este contexto, se ha observado que los hogares donde los padres leen con sus hijos y donde hay materiales de lectura al alcance suelen favorecer al desarrollo lector, sin embargo, cuando este tipo de apoyo en casa es limitado, los estudiantes pueden enfrentar más dificultades para avanzar en su aprendizaje y es aquí es donde el rol del docente cobra especial importancia.

Así mismo, el modo de enseñar del docente también puede incidir en la práctica de fomentar la lectura y las habilidades que se requiere en ella, y se puede ver afectado porque existen docentes que nos les agrada leer y desmotivan a sus alumnos, además algunos docentes no están preparados pedagógica y didácticamente a fin de animar el gusto por la lectura, y muchos de ellos no tienen el tiempo suficiente para planificar horas de lecturas para leer libros que en realidad les llamen la atención a sus educandos (Trimino y Zayas, 2016).

Otro aspecto crítico es la formación actualizada de los docentes, debido a que los maestros que han recibido una buena capacitación en lectura y que cuentan con conocimientos y recursos variados, como textos multimodales y actividades interactivas, suelen obtener mejores resultados (Ibáñez y Maguiña, 2022). Por el contrario, recurrir a métodos tradicionales que no toman en cuenta la diversidad de estilos de aprendizaje puede frenar el progreso de los estudiantes.

Además, es preocupante que los educandos no se involucren activamente en la lectura por deseo propio, desmotivándose por leer para aprender o descubrir otros tipos de libros que les puedan ayudar a desarrollar su capacidad cognitiva, solo leen porque les toca seguir lo que emite el currículo, siendo este un factor en el que algunos casos solo los docentes destinan tiempo a la lectura cuando el plan curricular lo dice más no porque fomentan la lectura constantemente (Murillo, 2024).

Finalmente, no se puede pasar por alto la repercusión del contexto socioeconómico familiar, ya que el hábito lector también se ve influenciado por este factor, según Izquierdo et al. (2019) en su investigación, evidenciaron que los niños que no leen y quienes leen muy poco son aquellos que vienen de familias con escasos recursos económicos debido a que no cuenta con el valor suficiente para comprar libros y brindarles a sus hijos, por ello no acostumbran a leer constantemente.

Por último, el uso de herramientas tecnológicas adaptativas ha demostrado ser favorables, las diferentes plataformas personalizan el aprendizaje en función del nivel del estudiante. Estas tecnologías, combinadas con un enfoque integral del apoyo familiar y escolar, representan una oportunidad para mejorar el desarrollo de la lectura en la educación primaria.

En conclusión, se puede decir que los factores que afectan el desarrollo respecto a la competencia lectora son la utilización de estrategias pedagógicas, el apoyo dentro de los hogares, capacitación o formación de los docentes, el entorno escolar que fomente la lectura, socioeconómico, el acceso y uso ha herramientas tecnológicas.

2.2.3. Definición y características del juego como estrategia lúdica

El juego es una herramienta que permite a los estudiantes experimentar un aprendizaje significativo por medio de interacciones lúdicas que promueven la creatividad, el pensamiento crítico y la interacción social. Según Tandalla (2023), el juego es un elemento indispensable en la educación, ya que este permite a los niños desarrollar sus habilidades sociales y creativas, ayudando a potenciar su inteligencia cognitiva y emocional.

Entre sus principales características está su carácter motivador porque el juego crea un ambiente relajado y divertido que fomenta la participación de los alumnos. De igual manera, es inclusivo puesto que permite adaptar las actividades a las necesidades de aprendizaje de cada alumno, independientemente de sus capacidades o estilos de aprendizaje. Según Tonguino (2023), el juego permite a niñas y niños actuar libremente y promover experiencias representativas a través de la creatividad.

Otra característica es que el juego es versátil, debido a que se puede aplicar a diferentes áreas del conocimiento y niveles educativos. También tiene la capacidad de integrar el aprendizaje emocional y social, incluso, el juego promueve la autoexpresión y ayuda a reducir la ansiedad asociada a métodos de enseñanza más tradicionales, sin embargo, su implementación requiere una minuciosa planificación por parte de los docentes, quienes deben elegir juegos que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y garanticen un ambiente propicio para su desarrollo (Tapia y Villalobos, 2023).

Los juegos hacen que la lectura sea más llamativa y atractiva, así mismo, favorecen las habilidades cognitivas como por ejemplo el pensamiento crítico, estimulan la creatividad y la interacción social, por otro lado, fomenta la participación

de los de los niños percibiendo un ambiente divertido y relajado. Asimismo, se lo puede adaptar a diversos niveles educativos y en diferentes áreas del conocimiento, debido a que aumenta la motivación, haciendo que la lectura sea más comprensiva.

En este contexto, el juego ha sido identificado como una estrategia didáctica efectiva para mejorar la competencia lectora, debido a que involucra al estudiante de manera activa, fomenta la interacción social y estimula la creatividad, el análisis y la interpretación de textos de manera dinámica. Por otra parte, en muchos entornos educativos, el juego es considerado como una actividad secundaria o de recreación, sin un uso sistemático dentro de la enseñanza de la lectura.

2.2.4. Tipos de juegos aplicados al desarrollo lector

De acuerdo con Alcívar et al. (2023) en su trabajo de investigación plantea tres tipos de juegos indispensables para el desarrollo lector, cuales se describen a continuación:

2.2.4.1. Juegos de mesa

Los juegos de mesa son una excelente herramienta para desarrollar la lectura, puesto que fomentan la interacción social, el pensamiento estratégico y la comprensión lectora. Por ejemplo, juegos como Scrabble y Timeline requieren que los participantes utilicen vocabulario y habilidades de asociación para avanzar, lo que mejora sus habilidades de lectura y comprensión. Estos juegos permiten a los estudiantes afrontar retos que estimulan la mente de una forma divertida y accesible para todas las edades.

Por otra parte, los juegos de mesa fomentan la atención al detalle y el seguimiento de instrucciones que son habilidades enfocadas en la lectura, ayudan a desarrollar otras habilidades motrices y destrezas fundamentales en el aprendizaje de

los docentes, además estos juegos generan a los estudiantes motivación y ejercitan sus habilidades cognitivas (López et al., 2018).

2.2.4.2. Juegos digitales

Los juegos digitales representan una forma moderna y efectiva de fortalecer las habilidades lectoras. Las plataformas como Kahoot o aplicaciones de aprendizaje basadas en juegos como Duolingo History incluyen desafíos relacionados con la lectura, por ejemplo, implica reconocer palabras, completar oraciones o responder preguntas basadas en texto. Estas herramientas captan la atención de los estudiantes a través de gráficos atractivos y recompensas instantáneas, aumentando de esa manera su motivación.

2.2.4.3. Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos se centran en la cooperación y el trabajo en equipo, brindando una oportunidad única para practicar habilidades lectoras con otras personas. Los juegos como, por ejemplo, la búsqueda del tesoro puede incluir actividades sobre leer pistas o resolver rompecabezas con la intención de fortalecer la comprensión lectora, desarrollar el pensamiento crítico y fomentar la competencia sana.

En este sentido, a medida que los participantes trabajan juntos para superar desafíos, los juegos promueven habilidades sociales y emocionales como la empatía y la comunicación efectiva, puesto que deben realizar debates grupales y aprender a respetar las opiniones e ideas de los demás. Por último, crean un entorno colaborativo en el que todas las partes interesadas son igualmente importantes, generando confianza y participación, lo que hace que los estudiantes se sientan valorados a medida que desarrollan sus habilidades de lectura en un entorno de apoyo (Alcívar et al., 2023).

2.2.5. Efectividad de los tipos de juegos en el desarrollo de la competencia lectora

El juego, cuando se integra al currículo, se convierte en una excelente manera de fortalecer las habilidades de lectura a una edad temprana, debido a que los estudiantes desarrollan un sentido de curiosidad y se sienten más involucrados en el proceso de lectura. Esta motivación es importante porque aumenta su interés por la lectura y sus habilidades de comprensión lectora mejoran cuando el estudiante se siente parte del proceso de aprendizaje (Angulo et al., 2024).

Por lo tanto, el juego aparte de ser un medio de entretenimiento también actúa como un puente hacia un buen aprendizaje. Esto quiere decir que la incorporación de juegos para mejorar la comprensión enriquece el aprendizaje y lo transforma en una experiencia atractiva, interactiva y duradera. Cuando el aprendizaje se afronta con alegría y curiosidad, la curiosidad deja de ser una necesidad y se convierte en una experiencia humana. Por tanto, la promoción del aprendizaje lúdico es una oportunidad muy efectiva para fortalecer la competencia lectora y el conocimiento académico.

2.2.6. El juego en la competencia lectora

En el proceso de aprendizaje el juego es una opción fundamental debido a que además de ayudar a desarrollar habilidades motrices en los niños, les ayuda a mejorar sus habilidades cognitivas que son esenciales para que generen nuevos conocimientos y mantener su cerebro activo para aprender y sobre todo divertirse aprendiendo, por ello es fundamental que se adapten a lo que realmente se desea conseguir en los dicentes (Tandalla, 2023).

La principal ventaja de este enfoque es que provoca en los estudiantes mayor motivación. Así, Murillo (2024) indicó que cuando los discentes disfrutaban de las

actividades, es más probable que quieran participar y persistir en tareas desafiantes. Por ejemplo, un juego digital que implica progresar en una prueba de lectura con pistas permite a los estudiantes leer con mayor fluidez y comprender textos con mayor facilidad para progresar. De la misma manera, Cuadrado et al. (2024) señala que otro aspecto importante es la personalización del aprendizaje porque permite que las herramientas digitales ajusten la complejidad de las actividades según las necesidades de todos los estudiantes, posibilitando que todos participen y prosperen en el aprendizaje basado en juegos.

Se ha comprobado que el aprendizaje interactivo y lúdico tiene efectos muy positivos dentro del desarrollo de la competencia lectora. En este sentido, los juegos de mesa y digitales ofrecen la posibilidad de que los alumnos tenga más motivación y se diviertan participando activamente en el desarrollo de la lectura. Una gran ventaja de este enfoque es la personalización del aprendizaje a través de herramientas digitales, puesto que ayuda a adaptar los contenidos de acuerdo a las necesidades de cada estudiante, brindando mayor flexibilidad y ayudando a que cada alumno avance a su propio ritmo.

Por otro lado, cuando los juegos se integran en el currículo, los estudiantes disfrutan más de su aprendizaje, mejorando su rendimiento académico y asumiendo tareas complejas con más compromiso, empeño y responsabilidad. Se ha demostrado que los juegos, especialmente los que son educativos son eficaces para ayudar a los estudiantes a superar sus desafíos de aprendizaje. Según investigaciones recientes este tipo de estrategias no solo mejoran la competencia lectora, sino que también tienen un efecto muy positivo en las actitudes lectoras de los estudiantes y sus ganas de seguir con su aprendizaje (Padilla, 2021).

2.2.7. El rol del docente en la planificación e implementación del juego como estrategia lúdica

Bernal et al. (2024) propusieron que el docente juega un papel importante en la planificación e implementación de estrategias de juego efectivas. Esto comienza con la identificación de objetivos de aprendizaje y la elección de juegos que coincidan con ellos. Por ejemplo, si el objetivo es mejorar la competencia lectora, los profesores pueden elegir un juego de rol que implique interpretar textos para ayudarlos a recordar palabras.

En definitiva, los docentes deben ser cautelosos y preparar el juego adecuado a las necesidades de sus estudiantes, en el caso de fomentar la lectura, buscar actividades lúdicas que vayan acorde al ritmo de aprendizaje de los educandos, nivel educativo en el se encuentra y a aquellos que les permitirán mantener su motivación durante la clase y conseguir un aprendizaje significativo (Caballero, 2021).

Por otra parte, también es clave que el docente sea flexible, puesto que debe conocer que no todos los estudiantes aprenden igual ni al mismo ritmo, así que siempre tienen que estar atentos y hacer los ajustes necesarios en el proceso. Esto quiere decir que, lo que funciona para un grupo al principio puede no funcionar después, por lo tanto, se necesita adaptación, por ejemplo, si se detecta que los estudiantes tienen dificultades para trabajar en equipo, el docente puede incorporar más juegos cooperativos en las lecciones futuras. Por último, el docente debe fomentar un entorno inclusivo y positivo en el que los estudiantes se sientan seguros para participar y experimentar.

2.2.7. Comparación entre estrategias lúdicas y estrategias tradicionales de enseñanza

Uno de los principales beneficios de las estrategias lúdicas es su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, puesto que crean un entorno en el que ellos se sientan conectados emocionalmente con el aprendizaje, fortaleciendo su atención y comprensión del contenido. Por el contrario, los docentes que aprenden en entornos de clases en donde priman las estrategias tradicionales demuestran una motivación baja, porque se vuelven monótonas y no responden a los aprendizajes que necesitan adquirir los educandos para desenvolverse en la vida, quitando la inspiración por aprender (Díaz, 2019).

Además, cuando un docente emplea estrategias tradicionales, no promueve la reflexión, la participación de los estudiantes es pasiva y muy poco están vinculadas en asegurar un ambiente de clases creativo y dinámico (Pamplona et al., 2019). No obstante, las estrategias lúdicas integran juegos, dinámicas y experiencias interactivas, estimulando de esa manera la curiosidad y el interés por aprender de forma significativa, promoviendo la cooperación entre compañeros, desarrollando habilidades y sobre todo son flexibles, permitiéndole a los docentes realizar modificaciones de acuerdo con lo que se desea alcanzar (Reinoso et al., 2024).

En términos de habilidades sociales, Murillo (2024) resalta que las estrategias lúdicas se destacan por fomentar la colaboración y la comunicación efectiva entre los estudiantes. A través de actividades grupales y juegos cooperativos, los estudiantes desarrollan habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas. Si bien las estrategias tradicionales pueden incluir trabajo en grupo, estos tienden a enfocarse más en el desempeño individual y menos en el desarrollo de habilidades interpersonales.

Desde una perspectiva cognitiva, las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico y creativo, puesto que, al enfrentar desafíos prácticos y escenarios de simulación, los estudiantes aplican sus conocimientos a situaciones del mundo real, facilitando un aprendizaje más profundo. En contraste, las otras estrategias tienden a evaluar los resultados con base en pruebas estandarizadas, priorizando el logro de objetivos curriculares sobre el aprendizaje integral (Reinoso et al., 2024).

Desde la perspectiva de Murillo (2024), las estrategias lúdicas también traen consigo desafíos, como la necesidad de una planificación cuidadosa y recursos suficientes para su implementación. En algunos casos, la falta de capacitación docente limita su efectividad. En el caso de lo tradicional, puede ser más sencillos de implementar debido a su mayor estandarización, aunque no siempre satisfacen las necesidades individuales de los estudiantes.

El enfoque de las estrategias lúdicas es más dinámico, los estudiantes se involucran más, debido a que usan actividades interactivas y juegos, lo que mejora su aprendizaje y motivación, también fomenta la colaboración y habilidades como la resolución de problemas y el trabajo en equipo (Pérez y Lozoya, 2021). Por otro lado, las estrategias tradicionales son rígidas y se enfocan en el aprendizaje individual y memorización, provocando que los estudiantes pierdan interés. Aunque las estrategias lúdicas son beneficiosas, tienen desafíos como la necesidad de planificación cuidadosa y recursos didácticos, a diferencia de las estrategias tradiciones, que son más fáciles de aplicar, pero no siempre se adaptan a las necesidades de los estudiantes.

2.3. Fundamentos pedagógicos

2.3.1. Aprendizaje Significativo de Ausubel

La teoría del aprendizaje significativo, promovido por David Ausubel, indica que el aprendizaje es más duradero cuando el conocimiento nuevo está relacionado con el conocimiento previo del estudiante. Este principio enfatiza que los objetivos de aprendizaje deben diseñarse y presentarse adecuadamente para lograr dichos objetivos. Los juegos educativos responden a esta necesidad porque permiten crear contenidos que activan conocimientos previos e introducen gradualmente nueva información (Contreras, 2016). Por ejemplo, actividades como los crucigramas ayudan a los estudiantes a ampliar su vocabulario al combinar palabras familiares con otras nuevas.

Ausubel también sostiene que el aprendizaje significativo conduce a la retención a largo plazo a medida que las ideas se integran en los modelos mentales existentes. Los juegos que implican la resolución de problemas, como los rompecabezas, fomentan este proceso al proporcionar una resolución de problemas que promueve el pensamiento crítico y las conexiones conceptuales. Esto contrasta con el aprendizaje memorístico, donde la información se almacena pasivamente y se olvida fácilmente (Martínez, 2016).

Por último, esta teoría resalta la importancia del facilitador del aprendizaje, generalmente el docente, quien es responsable de reconocer los conocimientos previos de los estudiantes y desarrollar estos conocimientos para que se ajusten al nuevo currículo. En este sentido, los juegos son una herramienta valiosa para desarrollar competencias, puesto que permiten a los docentes adaptar sus actividades a las necesidades de sus alumnos (Gómez et al., 2019).

La teoría del aprendizaje significativo deja una idea clara y precisa de como nosotros podemos entender los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes para integrarlos con nueva información, con el objetivo de lograr una retención profunda de la misma y perdurable del conocimiento. Los juegos destacan un papel importante dentro del ámbito educativo, debido a que son herramientas efectivas durante el proceso de enseñanza, estos facilitan la activación de conocimiento previo y la introducción progresiva de conceptos nuevos para los estudiantes. Por otro lado, el docente también juega un papel importante como mediador, debe ser esencial para lograr adaptar cada una de las actividades según las necesidades de los estudiantes, lo que destaca los métodos de aprendizaje significativo.

2.3.2. Teoría Sociocultural de Vygotsky

La teoría de Lev Vygotsky enfatiza la interacción social como un elemento clave del aprendizaje. Según esta perspectiva, el conocimiento se construye a través del diálogo y la colaboración, a diferencia de otros enfoques que priorizan la memorización individual. En este contexto, los juegos, especialmente los cooperativos, son herramientas pedagógicas ideales porque fomentan la interacción entre pares y el intercambio de ideas. Por ejemplo, actividades grupales como “crear una historia juntos” fortalecen las habilidades sociales y lingüísticas (Mota & Villalobos, 2007).

Vygotsky desarrolló la teoría del desarrollo próximo zonal (ZDP) que enfatiza la capacidad de un niño para desarrollar una gama de habilidades con la ayuda de un guía o una variedad de expertos dependiendo de su estilo de aprendizaje. Los juegos cooperativos desempeñan un papel central en este contexto, puesto que permiten a los estudiantes menos avanzados aprender de sus compañeros más capaces en un entorno

de apoyo. En este sentido, esta interacción promueve el aprendizaje cognitivo y el desarrollo de importantes habilidades interpersonales (González et al., 2011).

Otro aspecto importante de este modelo es el papel de la cultura en las actividades sociales como el lenguaje, que se manifiesta en el juego a través de la necesidad de comunicarse, definir y resolver problemas. Por ejemplo, los juegos de roles proporcionan una plataforma para que los estudiantes practiquen habilidades comunicativas en un entorno seguro y estructurado, fomentando la reflexión y el aprendizaje colectivo (Otero et al., 2023). En este sentido, los juegos sirven como una actividad lúdica y también como una estrategia pedagógica que promueve la autonomía y la responsabilidad colectiva en el aprendizaje.

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky ofrece una visión clara y sólida para aplicarse en el ámbito educativo, la misma resalta cómo el aprendizaje a través de la integración social se enriquece, otros elementos como el diálogo o el trabajo colaborativo se consideran fundamentales para el desarrollo cognitivo. De la misma manera, menciona que la zona de desarrollo próximo y su interrelación a través del lenguaje en juegos cooperativos proporcionan ejemplos prácticos para materializarse dentro del aula de clases. Los juegos como actividades no solo benefician la comunicación y la cooperación, también influyen en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

2.4. Operacionalización de las variables

2.4.1. Variable independiente

Tabla 1.

Variable independiente: Juego como estrategia lúdica

Variables	Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Juego como estrategia lúdica		Nivel de conocimiento sobre el juego como estrategia lúdica	- Nivel de conocimiento que poseen los estudiantes y docentes sobre el uso del juego como estrategia lúdica. - Grado de reconocimiento y aplicación de los tipos de juegos indispensables para fortalecer la competencia lectora (juegos de mesa, juegos digitales y juegos cooperativos).	1, 2	Encuesta: Cuestionario
		Efectividad del juego	- Percepción sobre el aumento del interés de los estudiantes por la lectura al utilizar el juego como estrategia lúdica. - Nivel de participación de los estudiantes en actividades lúdicas y su relación con el progreso en la lectura.	3, 4	
		Impacto del juego en la competencia lectora	- Efecto del juego en la capacidad de los estudiantes para recordar lo leído en comparación con métodos tradicionales. - Grado en que el uso del juego fomenta el deseo de leer de manera independiente en los estudiantes.	5, 6	
		Vocabulario	- Capacidad del estudiante para emplear correctamente nuevas palabras en su respectivo contexto.	10	

Fuente: Marco teórico

Elaborado por: Autores

2.4.2. Variable dependiente

Tabla 2.

Variable dependiente: competencia lectora

Variables	Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Competencia lectora		Comprensión Lectora	- Capacidad de los estudiantes para identificar y explicar las ideas principales en un texto.	7, 8	Encuesta: Cuestionario
			- Capacidad para interpretar y explicar el significado de un texto, según el contexto y las estructuras utilizadas.		
		Fluidez	- Nivel de precisión con el que el estudiante lee un texto en voz alta, sin reemplazar, cambios ni repeticiones innecesarias.	9	
		Vocabulario	- Capacidad del estudiante para emplear correctamente nuevas palabras en su respectivo contexto.	10	

Fuente: Marco teórico

Elaborado por: Autores

Tabla 3.

Matriz de operacionalización de las variables

Interrogantes	Objetivos	Variables	Metodología
	Objetivo general		Enfoque: Cuantitativo
Interrogante principal	Determinar de qué manera el juego		Tipo: Exploratoria - Descriptiva
¿De qué manera el juego como estrategia didáctica ayuda a potenciar la competencia lectora en estudiantes de Educación Primaria?	como estrategia lúdica influye en el aprendizaje para potenciar la competencia lectora en estudiantes de Educación Básica Media.	Competencia lectora	Población y muestra
			Docentes y estudiantes de sexto año
Interrogantes específicas	Objetivos específicos		Diseño de la investigación
1. ¿Qué percepción tienen los docentes y estudiantes de sexto año sobre la efectividad	1. Describir la percepción de los docentes y estudiantes sobre la efectividad del juego en el	Juego como estrategia lúdica	No experimental: Transversal

del juego en el desarrollo de la competencia lectora? desarrollo de la competencia lectora.

2. ¿Qué tipos de juegos se consideran indispensables para el desarrollo de la competencia lectora? 2. Identificar los tipos de juegos que se consideran indispensables para el desarrollo de la competencia lectora.

3. ¿Cómo impacta la implementación del juego en la motivación y el interés hacia la lectura en los alumnos de sexto año de Educación Básica Media? 3. Analizar el impacto de la implementación del juego en la motivación y el interés hacia la lectura en los alumnos de sexto año de Educación Básica Media.

Técnicas e instrumentos

Encuesta: Cuestionario

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, donde el investigador mantiene una postura neutral, es decir, su opinión no forma parte de los resultados del estudio. Como menciona Hernández (2014), los datos se recopilan de forma sistemática y se analizan usando técnicas estadísticas que minimizan el sesgo. Otra característica importante es que una muestra específica y confiable de la población permite hacer conclusiones sobre el grupo total a partir de los resultados obtenidos.

En esta misma línea, se aplicaron instrumentos de recolección de datos apropiados, como encuestas, para analizar los resultados de manera objetiva, clara y numérica, es decir, para generar datos estadísticos que permitieron extraer conclusiones sobre la investigación, en este caso, el juego como estrategia didáctica para potenciar la competencia lectora en estudiantes de Educación Básica Media.

3.2. Diseño de investigación

3.2.1 No experimental y Transversal

La investigación tiene un diseño no experimental y se aplicará de manera transversal, Álvarez-Riasco (2020) las investigaciones que son no experimentales se dan cuando el investigador no manipula las variables de estudio; este tipo de estudio se caracteriza por observar el fenómeno tal cual como sucede, y de tipo transversal porque se miden las variables solo una vez, luego se realiza un análisis en un

determinado momento o período corto, y no se tiene en cuenta la evolución de estos fenómenos.

3.2.2. Según su alcance

Descriptivo

Esta investigación tiene un alcance de estudio **descriptivo**, según Guevara Albán et al. (2020), este enfoque permite observar una situación con el objetivo principal de comprender contextos, conocimientos y comportamientos a través de la descripción de actividades, eventos e individuos. De la misma manera, busca describir características de un fenómeno o de una población sin manipular variables, centrándose en detallar la naturaleza del problema y sus componentes. Esta investigación es descriptiva, debido a que propone describir cómo potencia el juego como estrategia en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes sexto año de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.

Exploratorio

Además, esta investigación es **exploratoria**, según Ramos-Galarza (2020), la investigación exploratoria puede aplicarse tanto en métodos cualitativos como cuantitativos, su propósito es indagar en situaciones que no han sido analizadas previamente, permitiendo conocer los aspectos más relevantes del fenómeno en cuestión. A través de este enfoque, se puede explorar cómo se da el problema estudiado en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

La población de este estudio está conformada por 58 estudiantes y 3 docentes de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” del

Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena. Se seleccionó este nivel de educación porque de acuerdo con los estándares nacionales de aprendizaje corresponde a una etapa importante en la consolidación de la competencia lectora (MINEDUC, 2021).

Tabla 4.

Población

Población	Grado	Cantidad	Técnicas
Estudiantes	5to	26	
Estudiantes	6to	19	Encuesta
Estudiantes	7to	13	
Docentes		3	Entrevista
Total		61	

Elaborado por: Cumbicos René y González Pablo

3.3.2. Muestra

La muestra a la que se hace objeto dentro de este trabajo investigativo está compuesta por un total 19 estudiantes de sexto año de Educación Básica los mismo que presentan edades comprendidas entre 9 y 10 años y una docente del área de Lengua y Literatura de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas

De acuerdo con Cisneros et al. (2022) la encuesta es una de las técnicas muy frecuente en los estudios cuantitativos, ya que permite la obtención de datos estadísticos precisos, desde muestras pequeñas hasta grandes poblaciones de modo que facilita generalizar los resultados y clasificarlos según la información que se desea

obtener, así como tabular los datos e interpretar numéricamente los resultados de la investigación.

Desde esta perspectiva, para la recolección de información dirigida a los estudiantes de sexto año de educación básica media de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” se decidió aplicar la **encuesta** de forma presencial directamente con los docentes, debido a que permite recopilar datos específicos, pertinentes y representativos sobre el objeto de estudio.

Entrevista: Como menciona Cisneros et al (2022), la entrevista es una técnica de recolección de información que consiste en un diálogo planificado entre dos o más personas, donde el entrevistador formula preguntas y el entrevistado responde, con el fin de obtener datos, opiniones o experiencias sobre un tema específico. Por ello, se aplicó una entrevista a la docente que imparte la asignatura de Lengua y Literatura en sexto año de educación básica, con el objetivo de tener información adicional sobre el tema de investigación.

3.4.2. Instrumentos

La encuesta y la entrevista dirigida a los estudiantes y docente de sexto año de Básica Media de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” se diseñó con el propósito de recopilar información relevante sobre el uso del juego como estrategia lúdica para potenciar la competencia lectora. Por consiguiente, se elaboró instrumentos que permitirán recolectar la información de manera eficiente.

Para la encuesta se diseñó un **cuestionario** estructurado de 10 preguntas con una escala de Likert, orientadas a los estudiantes con el fin de conocer su opinión y sus experiencias sobre el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión lectora. Así mismo, en el caso de la entrevista, se realizó 10 preguntas

abiertas dirigidas a la docente, cuales buscan recopilar información sobre su experiencia, percepción y resultados observados al utilizar el juego como estrategia didáctica para desarrollar la competencia lectora en sus estudiantes.

3.5. Técnicas de interpretación de información

La interpretación de la información recolectada se llevó a cabo mediante técnicas de análisis estadístico descriptivo, las cuales permitieron la organización, el resumen y la representación de los datos obtenidos a través de la encuesta aplicada a los alumnos y a la docente de Lengua y Literatura de sexto años de educación básica media. En una primera etapa, los datos fueron tabulados en una hoja de cálculo en Microsoft Excel. Posteriormente, se procedió a calcular la frecuencia y el porcentaje correspondiente a cada ítem del instrumento aplicado.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados que se presentan en este capítulo corresponden a los datos recolectados por la técnica de la encuesta conformada por 10 preguntas respondidas por 19 estudiantes de sexto año de educación básica media de la Institución Educativa “Juan Jacob Rousseau”. El objetivo de la encuesta fue identificar factores asociados a la comprensión lectora a través del juego.

4.1 Análisis e interpretación de la encuesta

1. ¿Alguna vez tu profesora te ha enseñado algo jugando?

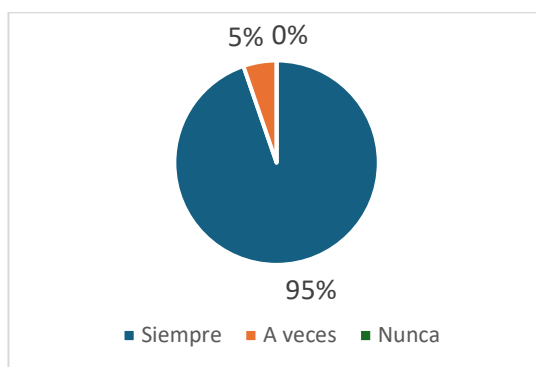
Tabla 5.

Enseñanza mediante el juego

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	95%
A veces	1	5%
Nunca	0	0
Total	19	100,0%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 1.*Enseñanza mediante el juego*

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e interpretación: De acuerdo con la tabla 5 y su gráfica, se evidencia que el 95% de los estudiantes manifiestan que su docente “siempre” imparte sus clases con algún juego, mientras el 5% de ellos expresa que “a veces” su profesora da las clases mediante el juego. Esto quiere decir, que durante el desarrollo de las clases la profesora de lengua y literatura implementa el juego como una estrategia para que sus estudiantes adquieran aprendizajes.

2. ¿Los juegos en clase te ayudan a comprender la lectura?

Tabla 6.*Juegos ayudan a comprender la lectura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	79%
A veces	3	16%
Nunca	1	5%

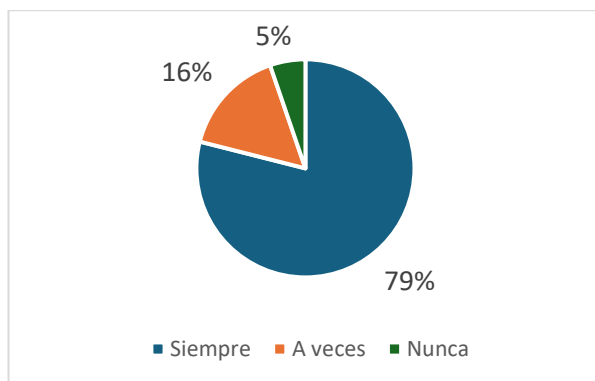
Total**19****100%**

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 2.

Juegos ayudan a comprender la lectura



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e interpretación: Con respecto a la tabla 6 y su gráfico, se demuestra que el 79% de los educandos expresan que “siempre” los juegos que se emplean en el aula de clases les contribuyen a comprender lo que leen, el 16% manifiesta que “a veces” comprenden la lectura mediante el juego, y el 5% expone que “nunca” los juegos les ayudan a comprender lo que está leyendo, por consiguiente, se comprende que es fundamental que la docente atienda con prontitud lo que está pasando con los estudiantes.

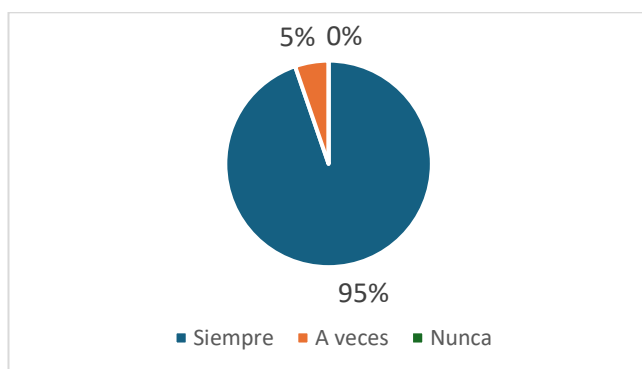
3. ¿Te gustaría que los profesores usaran más juegos para enseñar a comprender la lectura?

Tabla 7.*Juegos para enseñar la lectura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	95%
A veces	1	5%
Nunca	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 3.*Juegos para enseñar la lectura*

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e interpretación: Los resultados reflejan una clara tendencia positiva: el 95% de los encuestados seleccionó “siempre” mientras que solo el 5% eligió “a veces” y ningún estudiante seleccionó “nunca”. La frecuencia de respuestas indica que la gran mayoría de los estudiantes perciben el juego como una herramienta pedagógica efectiva y motivador, lo que sugiere la necesidad de incorporar metodologías activas y participativas dentro del aula de clases.

4. ¿Las actividades con juegos en la clase te motivan a leer?

Tabla 8.

Los juegos motivan a leer

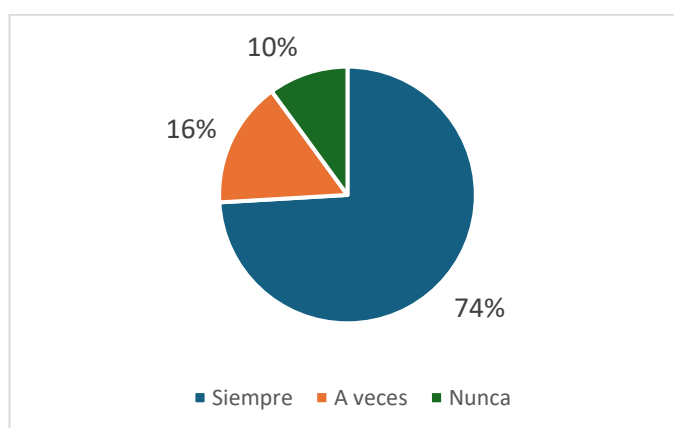
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	74%
A veces	3	16%
Nunca	2	10%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 4.

Los juegos motivan a leer



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rosales y González Pablo

Análisis e interpretación: A partir de la tabla 8 y su gráfico, se observa que el 74% de los educandos “siempre” se motivan a leer mediante los juegos, así mismo el 16% revela que “a veces” los juegos le motivan a leer, y un 10% enuncia que

“nunca” los juegos en la clase le motivan a leer, demostrando que es necesario analizar por qué los juegos no les impulsan a leer, debido a que es preocupante que un niño no aprenda jugando. Esto sugiere que las metodologías lúdicas aplicadas deben fortalecerse y diversificarse, con el fin de llegar de forma más efectiva a todos los estudiantes.

5. Cuando tu profesora usa juegos en la lectura ¿recuerdas mejor lo que leíste?

Tabla 9.

Recuerdas lo que lees a través del juego

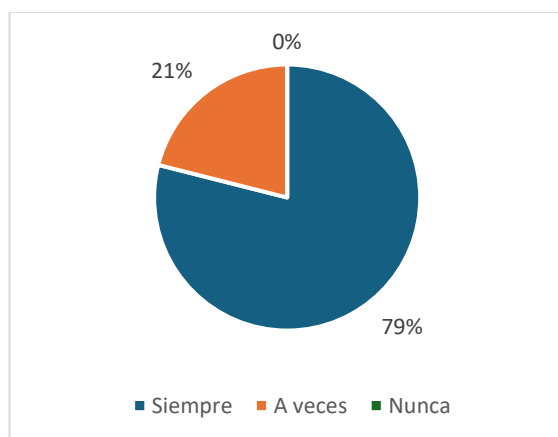
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	79%
A veces	4	21%
Nunca	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 5.

Recuerdas lo que lees a través del juego



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e interpretación: Mediante la tabla 9 y su gráfica, se manifiesta que el 79% de los docentes “siempre” los juegos en la lectura les favorecen el recordatorio de lo que lee, el 21% expresa que “a veces” recuerda lo que lee, y no hubo estudiantes que aseguren lo contrario, así se puede decir que la mayoría de los educandos recuerdan lo que leen cuando su profesora trabaja con juego en su clase, lo cual se sugiere que la implementación de juegos como estrategia en la lectura, además de captar la atención del estudiante facilita la retención del contenido leído.

6. ¿Los juegos relacionados con la lectura te impulsan querer leer más en tu tiempo libre?

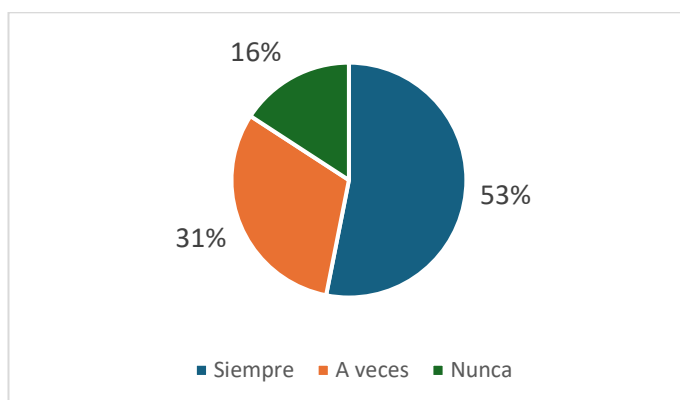
Tabla 10.

Leer más en el tiempo libre

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	53%
A veces	6	31%
Nunca	3	16%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

Elaborado por: Cumbicos Rosales y González Pablo

Figura 6.*Leer más en el tiempo libre***Fuente:** Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau**Elaborado por:** Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e interpretación: Con respecto a la tabla 10 y su gráfica correspondiente, el 53% de los educandos “siempre” han optado por leer más en su tiempo libre gracias a los juegos vinculados a la lectura, además el 31% de los educandos expresa que “a veces” y el 16% manifiesta que “nunca” los juegos le han motivado a leer más en su tiempo libre. Estos datos evidencian una tendencia positiva, donde más de la mitad de los participantes manifiestan un impacto constante de los juegos en su hábito lector, lo que sugiere que las estrategias lúdicas pueden ser afectivas para fomentar la lectura voluntaria.

Pregunta 7. Los juegos que el docente aplica en clase ¿te ayudan a encontrar las ideas principales de un texto?

Tabla 11.*El juego ayuda a encontrar las ideas principales*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	78%

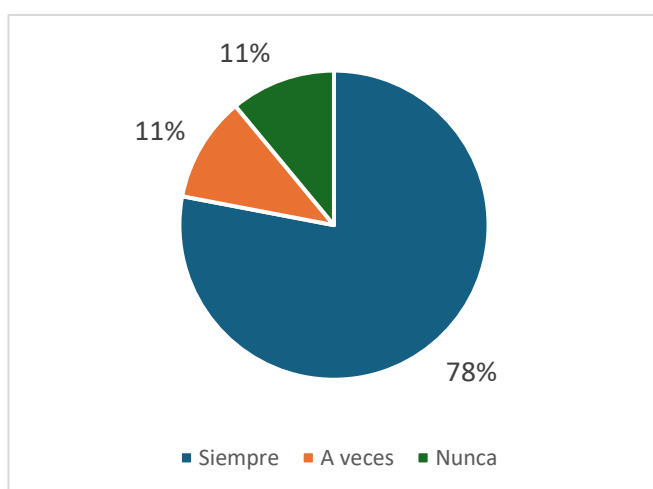
A veces	2	11%
Nunca	2	11%
Total	19	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rosales y González Pablo

Figura 7.

El juego ayuda a encontrar las ideas principales



Fuente: Encuesta de a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e interpretación: Como se evidencia en la tabla 11 y su gráfica, los datos muestran que una amplia mayoría del alumnado (78%) considera que los juegos aplicados por el docente en clase “siempre” le ayudan a encontrar las ideas principales de un texto, mientras que un 22% indicó que esto sucede solo “a veces” o “nunca”. Lo que nos sugiere que, aunque hay un grupo representativo de estudiantes que sí percibe que el juego les ayuda en esta habilidad, es necesario implementar otras estrategias de

enseñanza para que, quienes tienen dificultad en este aspecto, fortalezcan su habilidad de reconocer ideas principales.

Pregunta 8. Después de terminar de leer un cuento o una historia ¿Puedes entender y explicar lo que leíste?

Tabla 12.

Entender y explicar después de leer

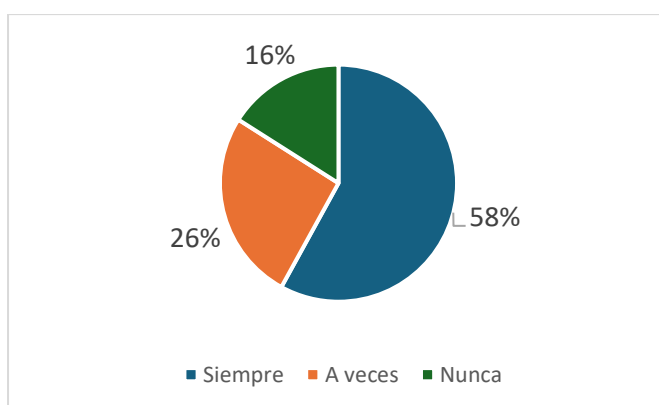
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	58%
A veces	5	26%
Nunca	3	16%
Total	19	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 8.

Entender y explicar después de leer



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e interpretación: De acuerdo con la tabla 12 y gráfica correspondiente, el 58% de los educandos “siempre” entiende y pueden explicar lo que leen después de leer un cuento o historia, seguido del 26% de los estudiantes “a veces” entienden y explican lo leen, y el 16% “nunca” comprender y puede explicar lo que lee, por consiguiente, este porcentaje de estudiantes tiene problemas en su comprensión lectora, lo cual evidencia la necesidad de reforzar estrategias didácticas que favorezcan la comprensión lectora, sobre todo con actividades lúdicas que conecten con los estilos de aprendizaje.

Pregunta 9. ¿Durante la lectura en voz alta, sueles leer sin saltarte palabras ni cambiarlas por otras?

Tabla 13.

Leer en voz alta

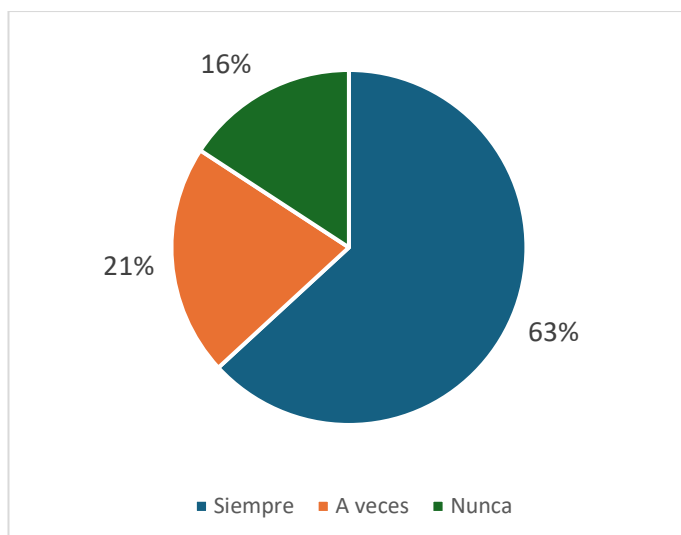
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	63
A veces	4	21
Nunca	3	16
Total	19	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 9.

Leer en voz alta



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rosales y González Pablo

Análisis e interpretación: Desde la tabla 13 y su gráfica, se demuestra que, según la percepción de los estudiantes, el 63% de estos “siempre” lee con buena voz, sin olvidarse de decir todas las palabras o cambiarlas por otras, mientras que el 21% “a veces” se salta las palabras y las cambia por otras, y un 16% de ellos “nunca” han leído perfectamente, se han olvidado de nombrar palabras de la lectura, así como modificarlas por otras palabras. Esto sugiere que, si bien una mayoría de estudiantes ha desarrollado una lectura fluida y precisa aún existe un porcentaje significativo que presenta dificultades en la decodificación de palabras por lo que es recomendable reforzar la lectura en voz alta con actividades lúdicas.

Pregunta 10. *¿Los juegos aplicados en clases te ayudan a aprender y usar nuevas palabras en el momento adecuado?*

Tabla 14.

Los juegos ayudan a aprender nuevas palabras

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
-----------	------------	------------

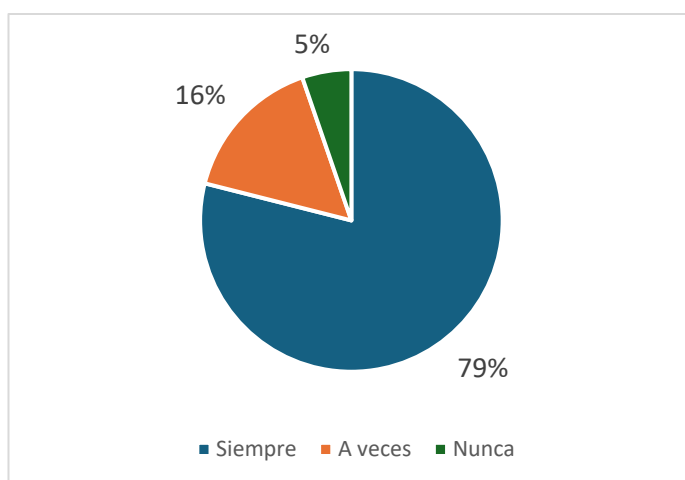
Siempre	15	79
A veces	3	16
Nunca	1	5
Total	19	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Figura 10.

Los juegos ayudan a aprender nuevas palabras



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Cumbicos Rene y González Pablo

Análisis e Interpretación: A partir de la tabla 13 y su gráfica, el 79% de los estudiantes a quienes se encuestó expresan que siempre aprenden nuevas palabras después de participar en un juego, el 16% a veces aprenden y aplican nuevas palabras en su vocabulario, y un 5% menciona que nunca los juegos en los que ha participado les han facilitado aprender nuevas palabras, ni tampoco usarlas en situaciones específicas. Esto evidencia que los juegos aplicados tienen un impacto positivo en la adquisición de vocabulario, ya que permite a los estudiantes aprender palabras de

forma contextualizada y significativa. No obstante, el pequeño grupo que no logra este aprendizaje sugiere la necesidad de diversificar sugiere la necesidad de diversificar las estrategias lúdicas, adaptándolos a distintos estilos de aprendizaje y así garantizar que todos los estudiantes se beneficien del uso del juego como una herramienta didáctica.

4.2. Análisis e interpretación de la entrevista dirigida al docente

Pregunta 1. ¿Qué nivel de conocimiento considera que tiene usted sobre el uso del juego como estrategia lúdica para potenciar la competencia lectora?

Respuesta docente: Como docente de lengua y literatura, considero que he adquirido una experiencia considerable en este campo de la lúdica como herramienta, estas estrategias no solo motivan al estudiante, sino que también facilita la comprensión, análisis e interpretación de textos de manera significativa, los diversos juegos que he aplicado para llevar a cabo mi clase lo realizo primero con una dinámica para despertar al estudiante y luego hago uso del juego para que el estudiante haga parte de sí mismo lo impartido.

Análisis e interpretación: La respuesta de la docente refleja una percepción positiva respecto al uso de estrategias lúdicas en el aula, destacando su experiencia en la aplicación de diversos juegos con el objetivo de mejorar la comprensión lectora. Se evidencia que, de acuerdo con la docente, estas herramientas no solo incrementan la motivación del estudiante, sino que también facilitan procesos claves, como la comprensión, análisis y la interpretación de textos de forma significativa.

Pregunta 2. ¿Aplicas juegos en el aula de clases con el objetivo de mejorar la competencia lectora? Menciona qué juegos usas como estrategias lúdicas:

Respuesta Docente: Sí, aplico juegos como estrategia lúdica para mejorar la competencia lectora de mis estudiantes, considero que el juego va más allá de motivar

a los niños, sino que también permite que el aprendizaje sea significativo y participativo, a través del juego los estudiantes se involucran activamente en la lectura lo que hace que desarrollen habilidades de comprensión, interpretación y pensamiento crítico, sin sentir la presión de una evaluación tradicional. Bueno los juegos que he utilizado durante mis clases son los rompecabezas de lectura bingo literario, lecturas dramatizadas, entre otros.

Análisis e interpretación: En la entrevista a la docente, se percibió que la docente si pone en prácticas los juegos para potenciar la competencia de sus estudiantes, de manera que puedan desarrollar las habilidades fundamentales para desenvolverse bien en su contexto. Señala que a través del juego los estudiantes desarrollan habilidades como la comprensión, la interpretación y e pensamiento crítico. Esta respuesta refleja una visión pedagógica activa y centrada en el estudiante, donde el juego se convierte en una herramienta valiosa para fomentar e gusto por la lectura y facilitar el desarrollo de competencia lectora de manera natural.

Pregunta 3. ¿Consideras que el uso juego del en clase ha aumentado el interés en los estudiantes hacia la lectura? Si o no, ¿por qué?

Respuesta Docente: Seguro que si porque al practicar juegos en el aula e involucrar a mis estudiantes en el juego les llaman la atención y se entusiasman mucho por saber qué es lo que se va a realizar y vean la lectura como un momento de diversión y aprendizaje a la vez.

Análisis e interpretación: Con respecto a esta interrogante, la profesora es consciente de que los juegos en las clases le ayudan a captar la atención de los educandos, despertando el interés por la lectura de manera diferente a lo tradicional. Esta percepción refleja que el juego actúa como un motivador extrínseco que

transforma la lectura en una experiencia atractiva. Así mismo, se interpreta que los juegos no solo despiertan el interés, sino que también promueven una actitud positiva hacia la lectura, lo cual es fundamental para mejorar la competencia lectora.

Pregunta 4. ¿observas una mejor participación de los estudiantes cuando se utilizan actividades lúdicas? Si- no ¿por qué?

Respuesta Docente: Si, he observado una mejor participación de los estudiantes cuando utilizo actividades lúdicas, y esto se debe a varias razones claves que he podido comprobar como docente, en primer lugar como ya lo he mencionado el juego despierta el interés y motivación de los niños, cuando trabajamos contenidos de comprensión lectora, la gramática o la producción de texto a través de la dinámica como concursos, dramatizaciones, juego de roles, etc., los estudiantes se involucran en las actividades y no lo sienten como una obligación, los chicos experimentan los contenidos de manera práctica y colaborativa.

Análisis e interpretación: En base a esta pregunta, la docente menciona que ha vivenciado en su aula de clase que cuando utiliza los juegos la participación de los niños es más eficiente y emocionante. Destaca que estas estrategias despiertan la motivación y permiten que los contenidos de lectura, gramática o producción textual se trabajen de manera práctica y colaborativa, también interpreta que esta metodología transforma el aprendizaje en una experiencia activa y significativa.

Pregunta 5. ¿Cuál es el porcentaje de los estudiantes que recuerdan lo leído cuando emplean juegos en lugar de métodos tradicionales? Explique su respuesta

Respuesta Docente: Bueno, esto lo he analizado una vez que hemos finalizado el juego y realizó la retroalimentación, del 100% de los estudiantes podría decir que un 80% de los educandos recuerda lo que se ha leído, y responde oportunamente a las cuestiones que planteo para reforzar la clase.

Análisis e interpretación: En esta pregunta la respuesta es clara, ya que la docente no solo proporciona un porcentaje aproximado, sino que también explica por qué el juego mejora la retención, esto trae como evidencia el impacto positivo de las estrategias lúdicas en la comprensión lectora. Se interpreta que las estrategias lúdicas además de motivar también fortalecen la memoria comprensiva y la capacidad de responder a preguntas clave sobre el texto, lo que evidencia su efectividad frente a métodos tradicionales, esto sugiere que incorporar el juego de forma sistemática en el aula puede mejorar los resultados de aprendizaje en comprensión lectora.

Pregunta 6. El uso de juegos relacionados con la lectura ha incrementado el interés de tus estudiantes por leer por iniciativa propia. Si- no ¿Por qué?

Respuesta Docente: Sí, el uso de los juegos relacionados con la lectura ha incrementado notablemente el interés de mis alumnos estudiantes por leer por iniciativa propia, así al realizar concursos de lectura, buscar el tesoro literario y la ruleta de preguntas han generado en algunos de mis estudiantes a que se motiven a leer por sus propios deseos y fines, y no porque yo les mando, además esto ha despertado su curiosidad, porque hay días en que preguntan sobre tal libro.

Análisis e interpretación: En esta cuestión, la profesora expone que sus estudiantes si se han motivado a promover una costumbre de leer por ellos mismo, sin que les esté diciendo que libro leer, fomentando su interés autónomo por el gusto de la lectura y enriqueciendo sus conocimientos.

Se interpreta que las estrategias lúdicas no solo fomentan el gusto por la lectura, sino que también estimulan la autonomía lectora, un aspecto clave para la formación de lectores críticos y permanentes, esto demuestra que el juego puede ser puente entre el aprendizaje dirigido y el deseo personal de leer.

Pregunta 7. Después de haber utilizado juegos lúdicos en clase para la lectura ¿Considera usted que esos juegos ayudan a sus estudiantes a identificar y explicar las ideas principales de un texto, y qué resultados ha observado en su desarrollo lector? Si- no ¿por qué?

Respuesta Docente: Si, considero que los juegos lúdicos que he implementado en mi clase han ayudado mucho a mis alumnos a identificar y explicar las ideas principales de un texto. También he observado que se sienten más motivados para leer, practicar con entusiasmo y comprenden mejor lo que leen. Siempre que se utilice el juego lúdico correcto.

Análisis e interpretación: La respuesta de la docente evidencia una percepción positiva sobre el uso de juegos lúdicos como una estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en sus estudiantes, así mismo destaca que los alumnos muestran más entusiasmo al participar en clase, entienden mejor los textos y han aprendido a identificar y explicar las ideas principales.

Se interpreta que estas estrategias además de dinamizar la clase, también inciden directamente en el desarrollo de habilidades cognitivas clave para la comprensión lectora. Esto demuestra que aprender jugando no solo hace la lectura más divertida, sino también más efectiva.

Pregunta 8. ¿Cree que los juegos aplicados en clase ayudan a los alumnos a interpretar y explicar el significado de un texto, considerando el contexto y las estructuras lingüísticas presentes? Si- no ¿Por qué?

Respuesta Docente: Si, creo que los juegos que se han aplicado en clase han ayudado mucho a los alumnos a interpretar y explicar el significado de un texto. Así mismo los niños se sienten más motivados, prestan más atención y participan activamente, siempre que se seleccione las actividades lúdicas correctas.

Análisis e interpretación: La respuesta afirma que los juegos aplicados en el aula son una herramienta eficaz para ayudar a los alumnos a interpretar y explicar el significado de un texto siempre que se adapten a las necesidades y niveles del alumnado, así mismo, destaca que el componente lúdico incrementa la motivación, la atención y la participación activa de los estudiantes, lo cual coincide con diversos enfoques pedagógicos centrados en el aprendizaje significativo.

Pregunta 9. Los estudiantes al leer en voz alta son precisos y evitan omisiones, sustituciones o repeticiones innecesarias, si- no: Explique:

Respuesta Docente: En su totalidad no, en gran porcentaje si lee correctamente y lo demuestra en sus participaciones, sin embargo, algunos requieren de apoyo para que puedan mejorar esta habilidad y no les impidan desenvolverse bien en su entorno, para ello a veces trabajo con estrategias de relectura de manera individual para que poco a poco traten de leer con seguridad de manera que el resto de los compañeros les entiendan.

Análisis e interpretación: En esta pregunta, la docente enfatiza que pese a tener una cantidad considerable de niños que leen con precisión, también reconoce que existen casos en los que se presentan dificultades, abordándolos mediante estrategias

como la relectura y apoyo individual. Esto evidencia un enfoque pedagógico diferenciado y centrado en el estudiante, lo cual favorece tanto la mejora de la fluidez como de la comprensión lectora.

Pregunta 10. Los estudiantes utilizan correctamente nuevas palabras en ocasiones o situaciones que corresponden a su significado. Si- no argumente su respuesta:

Respuesta Docente: En ocasiones he logrado observar cuando están conversando entre ellos, que emplean palabras nuevas en sus diálogos, asimismo cuando tienen exposiciones algunos muestran seguridad y explican el tema con expresiones sencillas, pero de manera que todos lo entiendan.

Análisis e interpretación: Con respecto a la última pregunta de la entrevista, la profesora menciona que sus educandos hacen uso de nuevas palabras, demostrando que cada palabra que aprenden lo guardan en su vocabulario para utilizarla en la ocasión necesaria, además les puede permitir no tener dificultades en su aprendizaje en años superiores.

Se interpreta que el uso adecuado del léxico refleja un avance en la competencia lingüística y comunicativa de los educandos, esto es fundamental para su desempeño académico, así mismo, se evidencia que las estrategias didácticas aplicadas, como los juegos, están favoreciendo un aprendizaje contextualizado y significativo del vocabulario.

4.3. Discusión de resultados

De acuerdo con los resultados recopilados de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 94.7% manifiesta que su docente siempre imparte sus clases mediante el juego. Así mismo, Cuasapud y Maiguashca (2023) en sus resultados de

investigación describe que el 35% y 34% expresan que sus docentes aplican siempre y a menudo estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza de la lectura. No obstante, Candela & Benavides (2021) expone que el 72% a veces implementa sus clases a través de actividades lúdicas, demostrando que se debe planificar implementar de manera favorable el juego frecuentemente en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.

Además, considerando la entrevista a la docente se indica que alrededor del 80% de los estudiantes recuerdan mejor lo leído cuando se emplea juegos en lugar de métodos tradicionales, esto se debe a que ayuda a activar la emoción, la atención y la participación, facilitando la retención de la información. Así, esta perspectiva concuerda con el argumento de Tandalla (2023), quien menciona que el juego es un elemento importante en la educación, debido a que permite a los niños desarrollar habilidades creativas y sociales, potenciando su inteligencia cognitiva y emocional, creando un ambiente relajado y divertido que fomenta la participación de los alumnos.

De igual manera, al implementar el juego como una estrategia lúdica se contribuye a mejorar la competencia lectora, de tal forma que el 79% de los educandos reconocen que los juegos incrementan su interés por la lectura y les facilita comprender mejor. Asimismo, en los datos de las encuestas se evidenció que el 78% mediante los juegos han logrado distinguir ideas principales de la lectura. Esto coincide con lo planteado por Yunda y Zambrano (2023) que afirman que los juegos al ser interactivos y promotores del desarrollo de habilidades de manera integral, fomentan la lectura permitiendo mejorar habilidades lingüísticas en los niños.

Por otra parte, en la entrevista dirigida a la docente se identifica que los juegos que ha utilizado son rompecabezas de lectura, bingo literario, lectura dramatizada, etc.

Esta respuesta, que no implementa una diversidad de juegos muy amplia, si lo consideramos lo que Alcívar et al. (2023) menciona acerca de estos: los juegos digitales y juegos cooperativos, que además de contribuir en la comprensión lectora, fomentan la interacción social, el uso de la tecnología y el trabajo en equipo, siendo habilidades fundamentales para el desarrollo de la competencia lectora.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Tras el análisis de los resultados de la investigación se concluye que el juego, como una estrategia lúdica, ayuda a potenciar la competencia lectora en los estudiantes.
- Es necesario decir que, una vez captada la atención, la participación de los estudiantes incrementa, facilitando así una mayor comprensión lectora y un desarrollo más adecuado del aprendizaje.
- La investigación pudo identificar el uso de diversos recursos lúdicos de parte de la docente de clase, todos encaminados a despertar el interés de los estudiantes mientras se divierten aprendiendo. Por ejemplo, la docente utiliza juegos de mesa, como rompecabezas de lectura y bingo literario, búsquedas de tesoro literario, ruletas de preguntas, retos de lectura. para que les llamen la atención y se diviertan aprendiendo. Además, emplea la técnica de lectura dramatizada para que sus estudiantes comprendan mejor la lectura.
- En relación al tercer objetivo, se observa que el 74% de los estudiantes aseguran que se sienten más motivados a leer a través del juego durante las clases. Además, este interés por la lectura se refleja en que un 53% de ellos ha optado por implementar la lectura en sus tiempos libres, considerando desarrollar su competencia lectora.
- Finalmente, se demuestra que a los estudiantes de sexto año básico les agrada los momentos de lectura cuando se aplican juegos relacionados a la clase, impulsándolos a estar más atentos, generar preguntas e interactuar con demás compañeros. De este modo queda comprobado que el juego favorece, no solo el desarrollo de habilidades físicas, sino también sociales y cognitivas,

indispensables para mejorar la competencia lectora y transformar el ambiente escolar en un entorno más dinámico,

Recomendaciones

En concordancia con los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” se establecen las siguientes recomendaciones:

- Los docentes deben capacitarse en el diseño y aplicación de juegos pedagógicos, puesto que deben ser adaptados al nivel de competencia lectora de los estudiantes, asegurando que las actividades lúdicas sirvan para cumplir un objetivo claro y no solo como un medio de entretenimiento.
- Se sugiere que analicen que tipos de juegos utilizan para promover la lectura activa y compartida, además de que deben recrear áreas donde el estudiante tenga un personaje participativo, es decir, que pueda leer en voz alta, dramatizar y reflexionar sobre el contenido para que de esa manera adquieran nuevo vocabulario e interpreten de manera crítica el texto leído.
- Se recomienda que los docentes monitoreen y retroalimenten de manera continua el uso del juego como estrategia lúdica, con la intención de que se garantice su efectividad, se detecten las dificultades individuales y se puedan aplicar estrategias de apoyo como la relectura guiada o el acompañamiento personalizado.
- Los docentes deben fomentar e involucrar a las familias en actividades lectoras lúdicas desde casa, compartiendo dinámicas sencillas que refuercen el hábito lector en un ambiente familiar, extendiendo los efectos positivos del juego más allá del aula, puesto que se ha evidenciado que no todos tienen interés por leer fuera del aula de clases.

REFERENCIAS

- Alcívar, P. J., Táquez, E. L., Verdesoto, G. M., Vera, L. L., Fernández, M. L., & Maldonado, J. E. (2023). Influencia del juego como recurso didáctico en la enseñanza de la asignatura de matemáticas. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.69516/eytyf081>
- Alvarez, F. F. M., Ube, C. L., Rodríguez, M. G., Ube, F. E., & Alvarez, C. L. (2023). Estrategias para desarrollar la fluidez lectora en estudiantes de educación básica, en el periodo 2017-2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 2383–2400. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4597
- Angulo, M. M., Moreno, O. E., & Sánchez, A. P. (2024). Estrategia Didáctica Basada en Juegos Tradicionales para Fortalecer la Competencia Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 4885–4901. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11690
- Arancibia, B., & Leiva, F. (2023). Fluidez lectora, reconocimiento de palabras y velocidad lectora en escolares de 3er y 4to año de enseñanza básica. *Literatura y Lingüística*, 46, 367–388. <https://doi.org/10.29344/0717621X.46.2673>
- Barreyro, J. P., Injoque, I., Álvarez, A., Formoso, J., & Burin, D. (2017). Generación de inferencias explicativas en la comprensión de textos expositivos: el rol de la memoria de trabajo y el conocimiento previo específico. *Suma Psicológica*, 24(1), 17–24. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134252832003>
- Bernal, J. P., Bautista, M. J., Díaz, G. E., Espinal, M. J., & López, X. (2024). Rol del docente en el diseño e implementación de estrategias gamificadas para la

enseñanza: un estudio cualitativo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2042>

Caamaño, R., Luzuriaga, T., Aguilar, N., & Ruilova, E. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo.” *Polo Del Conocimiento*, 8(11), 1119–1137. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9252589.pdf>

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 861–878.

Caballeros, M., Sazo, E., & Gálvez, J. (2014).). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 48(2), 212–222. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>

Candela, Y. M., & Benavides, J. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

Cervantes, R., Pérez, J., & Alanís, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema conalep: caso específico del plantel N° 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades SOCIOTAM*, 27(2), 73–114. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65456039005>

Cevallos, S. R., & Lara, E. M. (2023). Nivel de Comprensión Lectora de los Estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa

San José Benito Cottolengo. *Revista Científica Hallazgos*21, 8(2), 154–165.
<https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v8i2.621>

Cisneros, A. J., Guevara, A. F., Urdánigo, J. J., & Garcés, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185.
<https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>

Contreras, R. (2016). El desempeño docente en Matemática y su significado en el proceso escolar de la región Junín, PRONAFCAP 2012 - 2013. *Horizonte De La Ciencia*, 4(6), 59–66.
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/210>

Cruz, D. (2024). *Importancia de los juegos educativos para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Escuela De Educación Básica César Andrade Cordero, en el período lectivo 2023-2024.*
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/11375/1/UPSE-MEB-2024-0155.pdf>

Cuadrado, J. G., Mendoza, N. J., Santillán, H. S., Villegas, S. V., Delgado, T. S., & Cáceres, G. E. (2024). El impacto de la lectura comprensiva en el desempeño académico de estudiantes de educación básica. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2). <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.325>

Cuasapud, J. J., & Manguashca, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>

De Mier, M., Borzone, A., & Cupani, M. (2012). La fluidez lectora en los primeros grados: relación entre habilidades de decodificación, características textuales y

comprensión. Un estudio piloto con niños hablantes de español. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 4(1), 18–33.

https://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/79/73

Díaz, A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 2(1), 21–35.
<https://doi.org/10.5377/recsp.v2i1.8164>

Díaz, A., Velasco, E., & Meza, P. (2022). Intervenciones realizadas para mejorar la competencia lectora : una revisión sistemática. *Revista de Educación*, 398, 249–281. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2022-398-559>

Esquivel, I., Gálvez, K. E., & Barrios, F. L. (2022). Habilidades de pensamiento, comprensión lectora y memoria operativa en estudiantado normalista. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 1–20. <https://doi.org/10.15359/ree.26-3.17>

Figueroa, S., & Gallego, J. L. (2021). Relación entre vocabulario y comprensión lectora: Un estudio transversal en educación básica. *Revista Signos*, 54(106), 354–375. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342021000200354>

Gómez, L., Muriel; Luz, & Londoño; David. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC1. *Encuentros. Universidad Autónoma Del Caribe*, 17(2), 118–131.

González, A., Rodríguez, A., & Hernández, D. (2011). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 25(4), 531–539.
<http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v25n4/ems13411.pdf>

- Gutiérrez, S., & González, A. (2024). Comprensión lectora y aprendizaje de palabras durante la lectura. *Revista De Investigación Educativa, Intervención Pedagógica Y Docencia*, 2(2), 59–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.71770/rieipd.v2i2.2540>
- Ibáñez, R., & Maguiña, J. (2022). Aprendizaje multimodal en la educación no presencial en estudiantes de primaria de EBR. *Polo Del Conocimiento*, 7(3), 1500–1518. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3808/8806>
- Izquierdo, T., Sánchez, M., & López, M. D. (2019). Determinantes del entorno familiar en el fomento del hábito lector del alumnado de Educación Primaria. *Estudios Sobre Educación*, 26, 157–179. <https://doi.org/10.15581/004.36.157-179>
- López, E., Cobos, D., Martín, A., Molina, L., & Jaén, A. (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Ediciones Octaedro. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/133051/1/Sanmartin_Granados_Experiencias-pedagogicas-e-innovacion-educativa.pdf
- Martínez, M. (2016). *El juego como estrategia para desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en Educación Preescolar*. 1–40. <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>
- MINEDUC. (2021). *Política educativa para el fomento de la lectura: Juntos Leemos*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/04/politica_educativa_de_fomento_de_la_lectura_juntos_leemos.pdf

- Mota, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio- cultural del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411–418.
<https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n38/art05.pdf>
- Murillo, R. (2024). Impacto de la lectura diaria en el desarrollo cognitivo de estudiantes PCEI nocturnos en Bahía de Caráquez, 2023. *Mamakuna*, 22, 88–99.
<https://doi.org/10.70141/mamakuna.22.936>
- Otero, R. M., Ocampos, S., Sandoval, A., & Elguera, S. M. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329–1341.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957
- Padilla, H. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria. *Repositorio de Tesis USAT*.
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3458>
- Pamplona, J., Cuesta, J. C., & Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas : una mirada al aprendizaje escolar. *Eleuthera*, 21, 13–33.
<https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Pérez, M. E., & Lozoya, E. (2021). Estrategias para el desarrollo de la competencia lectora: Una propuesta metodológica. *Ciencia y Educación*, 5(2), 41–62.
<https://doi.org/10.22206/cyed.2021.v5i2.pp41-62>
- Reinoso, W. Á., Morales, S. M., Moreira, A. I., Velasco, C. B., & Zambrano, J. E. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6390–6413.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985

- Rodríguez, G., & Cortés, J. A. (2021). Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. *Sinéctica Revista Electrónica de Educación*, 56, 1–19. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0056-005](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0056-005)
- Tandalla, D. G. (2023). Juegos Modificados y Desarrollo Psicomotor en Estudiantes de Educación Básica General. *CIENCIAMATRIA*, 9(2), 235–247. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i2.1165>
- Tapia, G., & Villalobos, D. (2023). *Juego didáctico interactivo para la suscitación de aprendizajes significativos* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Costa Rica]. <https://repositorio.una.ac.cr/items/650cb525-fca1-4e2c-bf33-a2961979dd0e>
- Tonguino, I. (2023). Implementación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primer grado de la I E Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Orito. *Repositorio UNAD*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/57054/itonguinom.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Trimino, B., & Zayas, Y. (2016). Estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases. *EduSol*, 16(55), 53–60. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753050015>
- UNESCO. (2021). Estudio Regional Comparativo y explicativo Ecuador. *Laboratorio Latinoamericano Evaluación, Calidad y Educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380246>
- Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805

- Velásquez, W., Lainez, P. P., Reyes, C. M., & Zambrano, J. (2024). Estudio sobre la comprensión lectora en estudiantes de básica media de una escuela del cantón la libertad, provincia de Santa Elena. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3173>
- Yunda, M. A., & Zambrano, W. A. (2023). Juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1520>

ANEXOS

ANEXO A: Certificado de Antiplagio

La Libertad, 2 de junio del 2025

Certificado de Antiplagio

Yo **Margot García Espinoza** con número de cédula **0907890412**, en calidad de Tutora de Trabajo de integración curricular, “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA POTENCIAR LA COMPETENCIA LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**” elaborado por **CUMBICOS ROSALES CARLOS RENE** con número de cédula **1105771735** y **GONZÁLEZ MALAVÉ PABLO EMANUEL** con número de cédula **2450625062**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que, una vez analizado en el sistema antiplagio **COMPILATIO** y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con 3% de la valocarión permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Se adjunta reporte de similitud.

Atentamente,



Lic. Margot García Espinoza, Ph D.

Docente tutor

EVIDENCIA COMPILATIO


CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TESIS_Pablo_Gonzales_y_Rene_Cumbicos2025_11

3%
Textos
sospechosos



< 1% Similitudes
< 1% similitudes entre
comillas
0% entre las fuentes
mencionadas

0% Idiomas no reconocidos

3% Textos potencialmente
generados por la IA

Nombre del documento: TESIS_Pablo_Gonzales_y_Rene_Cumbicos2025_11.docx
ID del documento: 6b84c54dfc3d03a85249d0744972e36d58131770
Tamaño del documento original: 651,11 kB



Depositante: MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA
Fecha de depósito: 16/6/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 16/6/2025

Número de palabras: 11.277
Número de caracteres: 74.125

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuente principal detectada

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 Documento de otro usuario #9641c1 El documento proviene de otro grupo 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 ciencialatina.org https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/articulo/download/11690/17043	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)
2	 repositorio.uta.edu.ec Estrategias Lúdicas en la comprensión lectora de textos ... https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41513	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)
3	 proyectos_comunitarios_educativo1.pdf proyectos_comunitarios... #626448 El documento proviene de mi biblioteca de referencias	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (15 palabras)
4	 repository.unad.edu.co https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/68261/jypachonc.pdf?sequence=1	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (12 palabras)
5	 FORO pedagogia ludica.docx El juego inclusivo en el medio escolar #7b371f El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

ANEXO B

Cuestionario dirigido a los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa

“Juan Jacobo Rousseau”

Estimado (a) estudiante:

Le pido que responda el siguiente cuestionario con la mayor honestidad. Queremos recopilar información acerca del juego como estrategia lúdica para potenciar la competencia lectora. Sus respuestas serán de uso restringido. Muchas gracias por el tiempo otorgado a contestar el cuestionario.

o	Preguntas Estudiantes	Siempre	A veces	Nunca
1	¿Crees que jugar en clases puede ayudarte a aprender a leer mejor?			
2	¿Te gusta jugar juegos de mesa que te ayuden a aprender palabras nuevas cuando lees?			
3	¿Te parece más fácil leer cuando hay juegos en la clase?			
4	¿Te sientes contento cuando aprendes a leer jugando?			
5	¿Recuerdas mejor los cuentos o textos cuando trabajas con juegos?			
6	¿Los juegos hacen que leer sea más divertido para ti?			
7	¿Cuándo lees un texto, puedes recordar lo que pasó en la historia?			
8	¿Cuándo un cuento o una historia ¿puedes decir de qué se trata usando las palabras que salen en el texto?			

9	¿Cuándo lees en voz alta puedes leer sin saltarte palabras, sin decir otras diferentes y sin repetir las muchas veces?			
10	¿Cuándo lees y aprendes palabras nuevas, ¿las usas después para hablar o contar historias nuevas?			

ANEXO C

Entrevista dirigida al docente de sexto año de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”

Estimada docente:

Le pido que responda la siguiente entrevista con la mayor honestidad. Queremos recopilar información acerca del juego como estrategia lúdica para potenciar la competencia lectora. Sus respuestas serán de uso restringido. Muchas gracias por el tiempo otorgado a contestar el cuestionario.

Nombre de la institución:	
Curso:	Asignatura:
Género:	
Hombre ____	Mujer ____
Nivel académico del docente:	Fecha:
1. ¿Conoces diversas formas de aplicar el juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Mencione cuáles.	

2. Aplicas en el aula juegos (de mesa, digitales o cooperativos) con el objetivo de mejorar la competencia lectora de mis estudiantes. ¿Cuáles te han sido favorables? ¿Por qué?
3. Consideras que el uso del juego en clase ha aumentado el interés en los estudiantes hacia la lectura, si- no ¿Por qué?
4. Observas una mejor participación de los estudiantes cuando se utilizan actividades lúdicas, si-no ¿por qué?
5. ¿Cuál es el porcentaje de los estudiantes que recuerdan lo leído cuando se emplean juegos en lugar de métodos tradicionales? Explique su respuesta:
6. El uso de juegos relacionados con la lectura ha incrementado el interés de tus estudiantes por leer por iniciativa propia. Si- no ¿Por qué?
7. Después de haber utilizado juegos lúdicos en clase para la lectura ¿Considera usted que esos juegos ayudan a sus estudiantes a identificar y explicar las ideas principales de un texto, y qué resultados ha observado en su desarrollo lector? Si- no ¿por qué?
8. ¿Cree que los juegos aplicados en clase ayudan a los alumnos a interpretar y explicar el significado de un texto, considerando el contexto y las estructuras lingüísticas presentes? Si- no ¿Por qué?
9. Los estudiantes leen en voz alta con precisión evitando omisiones, sustituciones o repeticiones innecesarias, si-no: Explique:
10. Los estudiantes utilizan correctamente nuevas palabras en oraciones o situaciones que corresponden a su significado. Si- no argumente su respuesta:

ANEXO D

Aplicación de los instrumentos



