

Juegos didácticos para el aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y oraciones en el Segundo Año de Educación Básica Elemental

Educational games for learning to read syllables, words, and sentences in the second year of elementary basic education

Carmen Pozo Cajamarca, Danny Marcelo Sandoval Pozo & Astrid Damaris Ortiz Mazo

DIMENSIÓN CIENTÍFICA

Enero - junio, V°7 - N°1; 2026

Recibido: 06-03-2026

Aceptado: 11-03-2026

Publicado: 12-03-2026

PAIS

- Ecuador, Tulcán
- Ecuador, Tulcán
- Ecuador, Manabí

INSTITUCION

- Ministerio de Educación, Deporte y Cultura
- Universidad Regional Autónoma de Los Andes
- Universidad Bolivariana del Ecuador

CORREO:

- ✉ carmipozo@hotmail.es
- ✉ danny_09@hotmail.es
- ✉ adortizm@ube.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0000-7160-335X>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0001-5966-7000>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0001-7471-954X>

FORMATO DE CITA APA.

Pozo, C., Sandoval, D. & Ortiz, A. (2026). Juegos didácticos para el aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y oraciones en el Segundo Año de Educación Básica Elemental. *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°1). Pág. 2947 – 2988.

Resumen

El presente artículo científico tiene como objetivo evaluar el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura de sílabas, palabras y oraciones en estudiantes de segundo año de Educación Básica Elemental. A partir de una problemática detectada en el aula, relacionada con el bajo reconocimiento silábico, escasa fluidez lectora y dificultades en la comprensión de oraciones simples, se diseñó una propuesta de actividades lúdicas basada en cuentos motivadores, juegos físicos, simbólicos y digitales, articulados con los procesos de lectura emergente. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con alcance descriptivo y diseño secuencial, aplicando técnicas como el cuestionario, la observación de clases, rúbricas de evaluación y encuestas a docentes. Los resultados evidenciaron que, tras la intervención, una mayoría significativa de los estudiantes alcanzó niveles altos en los indicadores propuestos, mejorando su desempeño lector de forma progresiva. La propuesta fue validada por tres docentes expertos, con amplio conocimiento en el área de Lengua y Literatura, quienes otorgaron valoraciones predominantemente altas en criterios como la pertinencia pedagógica, la intencionalidad didáctica y el enfoque lúdico. Estos hallazgos confirman que el juego, cuando es intencionadamente planificado y alineado al currículo, puede convertirse en una estrategia didáctica eficaz para la enseñanza de la lectura. La población del presente estudio estuvo conformada por 30 estudiantes de segundo año de Educación Básica, pertenecientes al paralelo "A" de la Unidad Educativa Sucre Nro. 1 de la ciudad de Tulcán, de tal manera que se ofrece evidencias relevantes y replicables para otros entornos educativos. Se concluye que el uso de juegos didácticos no solo mejora la motivación, sino que promueve un aprendizaje significativo, activo y centrado en el desarrollo integral de los estudiantes lectores.

Palabras clave: Juegos didácticos, aprendizaje de la lectura, sílabas, palabras y oraciones.

Abstract

This scientific article aims to evaluate the impact of educational games on the learning of syllable, word, and sentence reading among second-year elementary school students. Based on a problem identified in the classroom, related to poor syllable recognition, poor reading fluency, and difficulties understanding simple sentences, a proposal for recreational activities was designed based on motivational stories, physical, symbolic, and digital games, articulated with emergent reading processes. The research was conducted using a mixed approach, with a descriptive scope and sequential design, applying techniques such as questionnaires, classroom observations, evaluation rubrics, and teacher surveys. The results showed that, after the intervention, a significant majority of students achieved high levels in the proposed indicators, progressively improving their reading performance. The proposal was validated by three teachers with extensive knowledge in the area of Language and Literature, who gave predominantly high ratings on criteria such as pedagogical relevance, didactic intentionality, and playful approach. These findings confirm that games, when intentionally planned and aligned with the curriculum, can become an effective pedagogical strategy for teaching reading. The population of this study consisted of 30 second-year elementary school students belonging to class "A" at Sucre Educational Unit No. 1 in the city of Tulcán, thus the study offers relevant and replicable evidence for other educational settings. It concludes that the use of educational games not only improves motivation but also promotes meaningful, active learning focused on the holistic development of reading children.

Keywords: Educational games, learning to read, syllables, words and simple sentences.

Introducción

El desarrollo de la competencia lectora en la infancia constituye uno de los pilares fundamentales del proceso educativo, dado que posibilita la apropiación de saberes, el desarrollo del pensamiento crítico y la formación integral del ser humano. La lectura, lejos de ser un simple proceso de decodificación de signos gráficos, se configura como una actividad cognitiva compleja, vinculada a la comprensión, la interpretación y la construcción de significados a partir de los textos. En las primeras etapas de la escolarización, este aprendizaje adquiere una relevancia esencial, pues establece las bases para desempeños posteriores en todas las áreas del conocimiento. Dentro de este escenario, los juegos didácticos se presentan como una alternativa pedagógica altamente significativa, por cuanto permiten integrar el componente lúdico con los procesos de aprendizaje formal, potenciando la motivación, el interés y la participación activa del estudiantado.

A nivel global, múltiples investigaciones han evidenciado la necesidad de replantear las metodologías tradicionales de enseñanza de la lectura, que muchas veces se limitan a la memorización mecánica de sílabas o palabras, dejando de lado la construcción de significados y la comprensión activa del texto. En este contexto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) ha reiterado la importancia de incorporar enfoques más inclusivos, interactivos y motivadores, como el uso del juego, las tecnologías digitales y la mediación lectora contextualizada, para atender la diversidad y promover procesos significativos de enseñanza-aprendizaje. A este llamado se suman experiencias innovadoras en países iberoamericanos como Colombia, España y México, donde se han diseñado estrategias pedagógicas basadas en el juego como vehículo para fortalecer el aprendizaje de la lectura en edades tempranas (Zapata Vásquez, 2020; Reyes León, 2016).

En el ámbito regional, los países latinoamericanos enfrentan desafíos estructurales que impactan directamente en el rendimiento lector de los estudiantes. Las pruebas internacionales como PISA y ERCE han evidenciado bajos niveles de comprensión lectora en estudiantes de primaria, siendo alarmante el hecho de que una parte significativa de ellos no logra interpretar ideas explícitas ni realizar inferencias básicas en los textos. Este panorama ha encendido las alertas de los sistemas educativos nacionales, los cuales reconocen la necesidad de incorporar metodologías más dinámicas, flexibles y adaptadas a las necesidades del estudiantado. Tal como lo señala Chalá Molina y Pérez Padrón (2019), en entornos vulnerables es frecuente que la enseñanza de la lectura se vea afectada por la escasa formación docente en estrategias motivacionales y por la ausencia de recursos pedagógicos pertinentes, situación que agrava aún más la brecha en los aprendizajes.

En el caso específico de Ecuador, el Ministerio de Educación ha impulsado reformas curriculares que promueven el uso de recursos lúdicos, creativos e inclusivos en la enseñanza inicial de la lectura. Sin embargo, diversos estudios han señalado que, en la práctica, persiste una fuerte dependencia de métodos tradicionales centrados en la repetición y en la enseñanza aislada de las letras o sílabas, sin atender a los principios del aprendizaje significativo.

Según el estudio de Venegas Álvarez et al (2021):

En varias instituciones educativas del país se ha identificado un escaso uso de actividades lúdicas estructuradas para el desarrollo de la lectura comprensiva, a pesar de que el 90 % de los estudiantes manifiesta preferir este tipo de metodologías por encima de las convencionales. (p. 509)

En la Unidad Educativa Sucre Nro. 1, ubicada en parroquia Gonzáles Suárez de la ciudad Tulcán, provincia del Carchi, región norte del Ecuador, se ha evidenciado que varios estudiantes del segundo año de Educación Básica Elemental presentan serias dificultades en el proceso de aprendizaje de la lectura. Entre los problemas más notorios se encuentran la escasa identificación de sílabas, la débil formación de palabras y la limitada capacidad para construir oraciones simples con sentido. Estas falencias se manifiestan en una lectura entrecortada, con errores frecuentes de pronunciación, así como en una baja comprensión de los textos leídos. Además, se observa en los estudiantes una actitud de desinterés, frustración e inseguridad frente a las actividades de lectura, lo cual repercute negativamente en su desempeño escolar y en su autoestima académica. A pesar de los esfuerzos de la docente del grado por apoyar individualmente a los niños, estas dificultades persisten y se han convertido en un obstáculo recurrente para el logro de los aprendizajes esperados en esta etapa escolar. Esta situación demanda una comprensión más profunda del problema, considerando su impacto directo en la trayectoria educativa de los estudiantes.

Ante esta situación, se formula la siguiente pregunta como problema científico de esta investigación: ¿Cómo contribuyen los juegos didácticos al aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y oraciones en estudiantes de segundo año de Educación Básica Elemental? Esta interrogante da paso a una reflexión profunda sobre la necesidad de resignificar el rol del juego en el aula como una estrategia sistemática y planificada capaz de generar aprendizajes duraderos y afectivamente significativos.

Este trabajo cobra especial relevancia por cuanto propone una alternativa metodológica que no solo puede contribuir a mejorar el rendimiento lector de los estudiantes, sino también fortalecer su autoestima, su disposición hacia el aprendizaje y su vínculo afectivo con los textos. Además, busca aportar al cuerpo teórico de la didáctica de la lengua en contextos latinoamericanos, con énfasis en prácticas pedagógicas

contextualizadas, creativas y sostenibles. En este sentido, el objetivo general de esta investigación es: Implementar una propuesta de juegos didácticos orientados al aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y oraciones en estudiantes de segundo año de Educación Básica Elemental.

De tal manera que, para dar cumplimiento de ello, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- Diagnosticar el nivel de habilidades de los estudiantes en la identificación de sílabas, palabras y oraciones;
- Medir el progreso de los estudiantes antes y después de la implementación de las estrategias.
- Evaluar la efectividad de las estrategias metodológicas aplicadas.

La lectura y su desarrollo en el aprendizaje de los niños.

El aprendizaje de la lectura puede definirse como un proceso cognitivo complejo mediante el cual el individuo es capaz de decodificar y comprender símbolos gráficos para construir significados. No se trata únicamente de reconocer letras o palabras, sino de integrar diversos mecanismos mentales que articulan percepción, memoria, atención, inferencia y lenguaje. En este sentido, la lectura es una práctica intelectual y semiótica que implica la construcción activa de sentido por parte del lector. Desde una perspectiva actualizada, se concibe la lectura como “una actividad de comprensión y producción de sentido; no es un simple trabajo de decodificación, sino un proceso de interrogación, participación y actualización por parte de un receptor activo que la reconoce como un proceso de cooperación textual” (Santiago, Castillo y Morales, 2007, p. 29). En esta misma línea, Macías Figueroa y Marcillo García (2021) afirman que la lectura contribuye al

desarrollo de la imaginación, la creatividad, y enriquece la expresión oral y escrita, por lo que es necesario utilizar herramientas innovadoras como los cuentos interactivos desde edades tempranas.

En los primeros años de escolarización, los niños y niñas transitan por fases fundamentales que consolidan la competencia lectora. Este desarrollo progresivo se inicia con la percepción auditiva de los fonemas, sigue con la identificación de sílabas y culmina, gradualmente, con la integración de palabras y estructuras oracionales simples. Así, la lectura inicial se construye sobre la base de procesos neuropsicológicos y lingüísticos interrelacionados. Según Reyes León (2016), es en esta etapa donde deben fortalecerse habilidades como la discriminación visual y auditiva, la memoria secuencial, la lateralidad y la asociación grafema-fonema, ya que “la práctica de la lectura es, además de una actividad necesaria para el ser humano, una actividad placentera que brinda posibilidades cognoscitivas que ayudan a conferir sentido a la experiencia” (p. 2). Con este mismo sentido, Torres-Toukoumidis et al. (2016) sostienen que los videojuegos y entornos digitales pueden favorecer este proceso, al generar entornos de aprendizaje activos y participativos, especialmente en lo concerniente al desarrollo de habilidades lectoras.

A su vez, la consolidación de la lectura en la educación básica implica el desarrollo simultáneo de dimensiones cognitivas y metacognitivas que favorecen una apropiación activa del texto. Como lo exponen Santiago, Castillo y Morales (2007), la lectura deja de entenderse como la simple transcripción de lo gráfico a lo verbal y se reconoce como una operación compleja, en la que el lector pone en juego estrategias mentales como la inferencia, la comparación y la predicción, a partir de sus conocimientos previos, intereses y del contexto en el que se sitúa el texto. Desde esta mirada interactiva, “la lectura se torna en una interacción entre el lector, el texto y el contexto” (p. 30). En consecuencia, el aprendizaje lector temprano no debe limitarse a un enfoque técnico o mecánico, sino que

debe promover experiencias ricas en lenguaje, significados y relaciones cognitivas que estimulen la comprensión desde los primeros niveles escolares.

El aprendizaje de la lectura es un proceso secuencial que se construye desde la identificación de unidades mínimas como las sílabas, hacia estructuras más complejas como las palabras y, finalmente, las oraciones. Este avance obedece a una lógica pedagógica y psicolingüística que permite a los estudiantes articular los distintos niveles de codificación del lenguaje escrito. En la etapa inicial, el dominio de la sílaba es fundamental, pues constituye la base para el reconocimiento de palabras y, por ende, para la comprensión lectora. Como señala Reyes León (2016), “la sílaba es una unidad menor que permite al estudiante avanzar en la construcción progresiva de la lectura, facilitando el paso de lo simple a lo complejo dentro del sistema lingüístico” (p. 71). Este enfoque gradual permite al docente observar con mayor claridad el progreso del niño en su desempeño lector.

Superada la etapa silábica, el reconocimiento y formación de palabras se convierte en el eje central del aprendizaje lector, pues posibilita la conexión entre el significante y el significado. La palabra adquiere así un valor funcional dentro del texto, al representar ideas concretas que permiten iniciar procesos de comprensión. Al respecto, Jiménez y Díez-Martínez (2018) destacan que los videojuegos y apps orientadas a la lectura suelen estructurar sus contenidos en niveles, iniciando por el reconocimiento de letras, luego sílabas y, posteriormente, palabras, antes de llegar a frases u oraciones completas. Esta progresión, según las autoras, “permite organizar de forma coherente el desarrollo de las habilidades lectoras y fortalecer los procesos cognitivos asociados a cada etapa” (p. 75). De igual forma, Torres-Toukoumidis et al. (2016) indican que los videojuegos educativos favorecen la construcción de secuencias de aprendizaje que responden al ritmo del estudiante y promueven su autonomía.

Finalmente, el nivel oracional constituye la síntesis de los aprendizajes anteriores, pues combina elementos fonológicos, semánticos y sintácticos para construir significados complejos. La comprensión de oraciones exige no solo identificar las palabras, sino también establecer relaciones entre ellas, identificar estructuras gramaticales y activar procesos de interpretación. Según Reyes León (2016), “la oración permite desarrollar estructuras superiores del lenguaje y es un indicador de avance en la comprensión lectora, ya que obliga al niño a organizar y dar sentido a lo leído” (p. 74). De esta manera, el trabajo sistemático con sílabas, palabras y oraciones garantiza una progresión lógica en el proceso lector, alineada con el desarrollo cognitivo de los estudiantes y las exigencias del currículo educativo.

El juego como medio para potenciar aprendizajes

El juego, desde una perspectiva pedagógica, representa mucho más que una actividad recreativa; se constituye en un mediador esencial del aprendizaje en la infancia. En las etapas iniciales del desarrollo, el juego permite la construcción de significados, la apropiación del lenguaje y la formación de estructuras cognitivas fundamentales. Tal como lo afirma Zapata Vásquez (2020), el juego “es un elemento clave en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que fomenta la participación activa, despierta la motivación y permite desarrollar competencias lingüísticas en ambientes de afectividad y confianza” (p. 35). Esta afirmación reafirma el carácter formativo del juego, en tanto involucra tanto el cuerpo como la mente, y establece un vínculo emocional positivo con el aprendizaje lector. En esta misma línea, Venegas Álvarez et al. (2021) indican que las actividades lúdicas permiten a los estudiantes desarrollar pensamiento lógico, creatividad e iniciativa para resolver problemas cotidianos.

Además de su potencial motivador, el juego favorece la internalización de contenidos al permitir que los niños actúen, representen y manipulen la información de

manera significativa. Desde el enfoque sociocultural, autores como Vygotsky han resaltado el valor del juego como una forma de apropiación simbólica del mundo. En este sentido, los cuentos y juegos, según Moreno Muñoz y Valverde Caravaca (2004), “son recursos didácticos que promueven el desarrollo cognitivo, fortalecen las habilidades sociales, estimulan la imaginación y consolidan aprendizajes a través de una metodología activa” (p. 169). Así, el juego trasciende su dimensión lúdica y se convierte en una estrategia estructurada para alcanzar objetivos educativos concretos, especialmente en la alfabetización inicial.

Por otra parte, el juego permite atender los diferentes ritmos de aprendizaje, ya que puede ser adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo la inclusión y la equidad. Desde la experiencia en el aula, se ha demostrado que el uso de juegos como parte de las actividades didácticas en la lectura mejora la disposición de los niños hacia el trabajo escolar. En el estudio de Chalá Molina y Pérez Padrón (2019), se evidenció que los docentes que integraron actividades lúdicas con intención didáctica lograron elevar los niveles de motivación y participación de sus estudiantes, indicando que “la intervención lúdica favoreció el reconocimiento de palabras a través de la audición, la grafía y la relación con otras palabras que compartían sílabas iniciales o finales” (p. 10). Estos resultados confirman que el juego, cuando es planificado pedagógicamente, incide directamente en el progreso lector de los niños.

Los juegos didácticos orientados al aprendizaje de la lectura pueden clasificarse en diferentes tipologías según su naturaleza, los recursos que emplean y las habilidades que promueven. Entre los más utilizados se encuentran los juegos físicos (como tarjetas, loterías y ruletas de palabras), los juegos simbólicos (representaciones con roles o narrativas), los digitales (apps y videojuegos educativos), y los interactivos (que combinan movimiento, lenguaje y cooperación). Esta diversidad permite a los docentes seleccionar

herramientas ajustadas a los intereses y necesidades de sus estudiantes. En su investigación sobre estrategias didácticas en el primer grado, Zapata Vásquez (2020) documenta el uso exitoso de juegos como la lotería de palabras, los dados con sílabas, los crucigramas y los rompecabezas, señalando que “estas actividades, diseñadas con criterios pedagógicos, permiten fortalecer la conciencia fonológica, la comprensión de estructuras gramaticales simples y la formación de oraciones” (p. 76). Adicionalmente, Tinoco-Izquierdo y Tinoco-Cuenca (2017) argumentan que los cuentos interactivos logran que los estudiantes se involucren activamente en las tramas narradas y pierdan el temor a equivocarse.

El diseño de juegos didácticos enfocados en el desarrollo lector debe responder a principios metodológicos que garanticen su funcionalidad educativa. Entre estos principios destacan: la intencionalidad pedagógica clara, la vinculación con los objetivos curriculares, la progresión en la dificultad, y la adecuación al nivel cognitivo y lingüístico de los estudiantes. Asimismo, el juego debe promover la participación activa, el pensamiento divergente y la autonomía en el aprendizaje. Tal como afirman Jiménez Porta y Diez-Martínez Day (2018), al analizar el contenido de videojuegos educativos orientados a la lectura, “la mayoría de las aplicaciones promueven aprendizajes para la lectura en diferentes niveles... permitiendo trabajar de manera integrada habilidades cognitivas como la secuenciación, la asociación y la memoria visual” (p. 75). Esto evidencia que el diseño debe sustentarse en fundamentos didácticos y neuropsicológicos para lograr aprendizajes efectivos y duraderos.

La selección y aplicación de juegos didácticos no puede hacerse de forma arbitraria, sino que requiere un análisis técnico y contextual por parte del docente. Es necesario considerar los objetivos específicos de aprendizaje, el grado de desarrollo lector de los estudiantes, los recursos disponibles en el entorno escolar, y las características del grupo en cuanto a ritmo de aprendizaje, motivación y estilos cognitivos. En este sentido, Moreno

Muñoz y Valverde Caravaca (2004) sostienen que “los cuentos y juegos deben responder a propósitos concretos de enseñanza, adaptarse a los niveles de madurez del alumnado y formar parte de una secuencia didáctica que favorezca el desarrollo de la competencia comunicativa” (p. 170). Por tanto, la implementación de juegos en la enseñanza de la lectura exige planificación, pertinencia pedagógica y sensibilidad a la diversidad del aula.

Métodos y Materiales

Tipo y enfoque de la investigación

La presente investigación se enmarca en un tipo de investigación aplicada, debido a que se orienta a la implementación de una propuesta pedagógica concreta, la cual es en este caso son los juegos didácticos, que permiten establecer en su aplicación la mejorara del aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y oraciones en estudiantes de segundo año de Educación Básica Elemental. Al utilizar este tipo de investigación se facilita la intervención de forma directa en un contexto educativo real, proporcionando de este modo soluciones prácticas a una problemática definida en el aula de clase.

Por otra parte, el estudio propone un enfoque mixto, ya que integra métodos cualitativos y cuantitativos, facilitando la comprensión del fenómeno investigativo. Es por ello, que el enfoque mixto determina que el componente cualitativo se debe centrar en la observación áulica y participante de los estudiantes durante la implementación de los juegos didácticos, facilitando de esta forma, recolectar la información descriptiva sobre la participación, la motivación, la interacción colaborativa y la relación entre las actividades lúdicas y los contenidos lectores. En este mismo sentido, también se utiliza la percepción de los docentes a través de una encuesta, para establecer la participación activa de los estudiantes en actividades propuestas en relación con la lectura.

En correspondencia con lo anterior, el componente cuantitativo, buscó medir el desempeño lector de los estudiantes a través de instrumentos estructurados, aplicados antes y después de la intervención pedagógica.

En la investigación el alcance de la misma se generó desde el carácter descriptivo y evaluativo, debido a que describe las habilidades lectoras de los estudiantes, así como evalúa los cambios producidos después de la aplicación de la propuesta didáctica basada en juegos. Permitiendo de esta forma valorar el progreso alcanzado en indicadores específicos del aprendizaje lector, sin pretender establecer relaciones causales generalizables.

A partir de esta perspectiva metodológica, el alcance de la investigación facilita la valoración del diseño metodológico, el cual corresponde a un diseño preexperimental, al emplear el pretest y el postest como parte del componente cuantitativo. Este componente tuvo como finalidad la medición del desempeño lector de los estudiantes antes y después de la intervención pedagógica. Para ello, se evaluaron indicadores como el reconocimiento de sílabas, la formación de palabras, la comprensión de palabras, la construcción de oraciones y la fluidez lectora. Cada uno de estos indicadores fue operacionalizado mediante actividades específicas con una puntuación definida, lo que permitió comparar de manera objetiva los niveles de logro alcanzados en ambos momentos del proceso.

Ruta metodológica

En correspondencia con este diseño se utilizó tres fases determinantes: Diagnóstico, intervención y evaluación, en donde cada fase fue aplicada de acuerdo con las necesidades del proceso metodológico.

Fase diagnóstica


Prueba diagnóstica (Pre-test)

En esta fase se identificaron las principales dificultades lectoras de los estudiantes, para precisar la ruta y propuesta didáctica, a fin de mejorar y superar en la medida de lo posible las limitaciones de los estudiantes.

La prueba diagnóstica se diseñó a partir de las destrezas lectoras y conocimientos previos de los estudiantes de segundo año de Educación Básica, considerando el reconocimiento de sílabas, la formación y comprensión de palabras, la construcción de oraciones y la fluidez lectora. Su elaboración respondió a criterios curriculares, pedagógicos y metodológicos propios del enfoque mixto. Desde el componente cuantitativo, el instrumento (lista de cotejo) permitió asignar puntajes y clasificar el desempeño en niveles de logro, facilitando la comparación de resultados antes y después de la intervención. De manera complementaria, el componente cualitativo incorporó la observación áulica y registros descriptivos para analizar las estrategias, dificultades y actitudes de los estudiantes frente a las tareas lectoras. Asimismo, el instrumento fue adecuado al nivel cognitivo y lingüístico de los estudiantes, incorporando actividades breves, apoyos visuales y una secuencia progresiva de dificultad, garantizando la validez y pertinencia del diagnóstico inicial.

Tabla 1. *Prueba diagnóstica (Pretest): indicadores, actividades y puntaje*

Indicador	Actividad	Puntaje
Reconocimiento de sílabas	Separar en sílabas: luna / ventana / mariposa. Unir sílabas para formar palabras: ca-sa / pe-rro / ma-no.	10
Formación de palabras	Con las siguientes sílabas arma una palabra y dibújala: so-pa / pa-to / ca-ma.	10

Indicador	Actividad	Puntaje
Comprensión de palabras	Seleccione la imagen que corresponde a la palabra leída por el docente. 	10
Construcción de oraciones	Ordenar palabras para formar una oración: juega / el / niño / pelota. Completar con una palabra adecuada: "El ... está en el árbol".	10
Fluidez lectora	Leer en voz alta: "La mariposa vuela en el jardín".	10

Nota. Puntaje total: 50 puntos (5 indicadores x 10 puntos). Elaboración propia.

Fase de Intervención

Modelación de la estrategia didáctica

En esta segunda fase se implementaron los juegos didácticos de forma sistemática, llevando a cabo la observación áulica y la descripción del proceso, para establecer la pertinencia de los mismos, así como su funcionalidad. Para ello se realizó una encuesta docente a los docentes de segundo de básica con el fin de establecer la valoración de participación de los estudiantes, la observación de colaboración, la pertinencia del juego con el aprendizaje lector, la motivación observada en los estudiantes en actividades de lectura y la adecuación del uso de material didáctico, a partir del contexto real. De esta forma se buscaba establecer cuál era la motivación y participación activa de los estudiantes, para establecer cuáles eran las necesidades presentes en el aula y las posibles dinámicas que se tomarían en cuenta para la propuesta didáctica y lúdica.

En esta fase, también se integró una ficha de observación áulica como uno de los instrumentos fundamentales dentro del enfoque mixto de la investigación, ya que permite recolectar información cualitativa y cuantitativa sobre el comportamiento, la interacción y la respuesta de los estudiantes durante la aplicación de los juegos didácticos en el aula. Su

construcción respondió a la necesidad de otorgar pertinencia y sentido pedagógico a los resultados, complementando los datos obtenidos mediante la prueba diagnóstica y la encuesta a docentes.

Desde el componente cualitativo, la ficha permitió describir cómo los estudiantes participan, interactúan y se motivan en situaciones reales de aprendizaje, facilitando la interpretación de actitudes, conductas y dinámicas grupales que no pueden medirse únicamente a través de una prueba escrita. Desde el componente cuantitativo, el uso de una escala valorativa (No observado, Parcial, Cumplido) permite sistematizar las observaciones, generando las frecuencias y participación de los estudiantes, facilitando de este modo la comparación entre las sesiones, aportando objetividad al análisis.

Para la ficha de observación áulica se definieron indicadores operativos y observables, alineados con los objetivos del estudio y con el uso pedagógico del juego didáctico en el aprendizaje de la lectura. Se consideraron los indicadores de participación activa, colaboración en los juegos, interacción entre compañeros, relación entre el juego y el contenido lector, motivación durante la actividad lúdica y uso adecuado del material didáctico, debido a su relevancia para analizar los procesos cognitivos, sociales y emocionales implicados en la mediación lúdica. Estos indicadores permitieron integrar datos cualitativos y cuantitativos, facilitando la triangulación con los resultados del pretest, postest y la percepción docente, y fortaleciendo la validez del estudio.

Tabla 2. *Lista de cotejo para observación áulica*

Criterio	No observado	Parcial	Cumplido	Observación
Participación activa en los juegos				
Colaboración en los juegos				
Colaboración con los compañeros				
Relación entre juego y contenido lector				
Motivación durante la actividad lúdica				
Uso adecuado de material didáctico				

Nota. Escala tricotómica: No observado / Parcial / Cumplido. Elaboración propia.

Fase de evaluación

Evaluación final (Postest)

En la última fase, se aplicó el postest para analizar los avances obtenidos, comparando los resultados con la fase diagnóstica, a fin de precisar de forma evidenciar las mejoras en el proceso lector de los estudiantes.

En coherencia con esta fase de evaluación, se utilizó el postest, el cual constituye un instrumento central en el método mixto cualitativo y cuantitativo, ya que permite valorar los cambios producidos en el desempeño lector de los estudiantes, luego de la implementación de la intervención pedagógica, en este caso, los juegos didácticos.


La construcción y validación de esta última fase de la investigación, buscaron garantizar la coherencia, comparabilidad y validez, tomando como referencia directa la prueba diagnóstica inicial.

Para la construcción y validación del instrumento de la prueba postest, se continuó con el mismo diseño propuesto en la prueba diagnóstica, es decir, a partir de la estructura de la prueba diagnóstica inicial, garantizando de esta forma, la equivalencia en las destrezas evaluadas, el nivel de dificultad y los criterios de puntuación, con el fin de permitir la comparación de resultados pretest y postest.

Desde el componente cuantitativo, la prueba postest permitió medir el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en las destrezas de formación de palabras, comprensión de palabras, construcción de oraciones y fluidez lectora, facilitando la clasificación del desempeño en niveles y el análisis porcentual de los resultados. Desde el componente cualitativo, el instrumento se complementa con la observación del proceso lector, permitiendo describir actitudes, estrategias y dificultades específicas de los estudiantes durante la intervención.

La validación de los instrumentos se realizó mediante juicio de expertos, quienes evaluaron de manera integral la pertinencia, claridad y coherencia de cada uno de los instrumentos diseñados para las distintas fases de la investigación: diagnóstico, intervención y evaluación. Este proceso permitió corroborar la correspondencia entre los objetivos del estudio, los indicadores definidos y los procedimientos de recolección de datos, asegurando así la validez y confiabilidad metodológica de los instrumentos aplicados. En particular, la aprobación de los especialistas garantizó que la prueba diagnóstica y el postest fueran adecuados al nivel cognitivo y lingüístico de los estudiantes de segundo año de Educación Básica, así como consistentes entre sí, lo que permitió establecer comparaciones válidas antes y después de la intervención pedagógica basada en juegos didácticos

Tabla 3. Evaluación final (Postest): indicadores, actividades y puntaje

Indicador	Actividad	Puntaje
Reconocimiento de sílabas	Separar en sílabas: Gato / Carro / Manzana. Unir sílabas para formar palabras: li-bro / pa-to / pe-rro.	10
Formación de palabras	Con las siguientes sílabas arma una palabra y dibújala: Ma-pa / mo-to / mo-no.	10
Comprensión de palabras	Seleccione la imagen que corresponde a la palabra leída por el docente. 	10
Construcción de oraciones	Ordenar palabras para formar una oración: canta / la / niña / bonito. Completar con una palabra adecuada: "El ___ corre en el parque."	10
Fluidez lectora	Leer en voz alta: "El pájaro canta en la mañana."	10

Nota. Estructura equivalente al pretest para favorecer la comparabilidad pre-post. Elaboración Propia.

Al precisar, las diferentes fases en el proceso metodológico, podemos inferir que este diseño es pertinente para estudios educativos desarrollados en contextos escolares específicos, donde se busca evidenciar cambios descriptivos asociados a una intervención pedagógica.

Por otra parte, la elección de este tipo y diseño de investigación responde a la necesidad de abordar el aprendizaje de la lectura desde una perspectiva integral, considerando tanto los resultados académicos como los procesos pedagógicos y socioemocionales que se generan a través del juego didáctico, garantizando coherencia metodológica con los objetivos planteados en el estudio.

Instrumentos

En el estudio (enfoque mixto), los instrumentos se articularon para valorar el desempeño lector y el proceso de intervención con juegos didácticos. En la fase diagnóstica

se aplicó un pretest que evaluó los indicadores: reconocimiento de sílabas, formación y comprensión de palabras, construcción de oraciones y fluidez lectora, mediante actividades con puntaje para establecer niveles de logro. Durante la intervención se utilizó una ficha de observación áulica (No observado/Parcial/Cumplido) para registrar participación, colaboración, relación juego–contenido, motivación y uso de materiales, complementada con encuesta docente para triangular percepciones sobre la dinámica de aula. En la fase final se aplicó un postest equivalente al pretest para comparar resultados pre y post en los mismos indicadores y evidenciar avances. La validez de los instrumentos se respaldó mediante juicio de expertos. En este sentido los instrumentos estuvieron delimitados por desempeño lector en niveles básicos de lectura, los cuales se evidencian en la siguiente tabla:

Tabla 4. *Categorías e indicadores del estudio*

Categoría	Indicadores
Desempeño lector en niveles básicos de lectura	<ol style="list-style-type: none">1. Reconocimiento correcto de sílabas simples y compuestas.2. Formación autónoma de palabras a partir de sílabas.3. Comprensión de palabras en relación con imágenes o contextos.4. Construcción de oraciones simples con sentido lógico.5. Fluidez y seguridad al leer en voz alta frases cortas.
Aplicación pedagógica del juego didáctico	<ol style="list-style-type: none">1. Participación activa del estudiante durante el desarrollo del juego.2. Interacción colaborativa con los compañeros durante las actividades lúdicas.3. Relación entre el contenido del juego y los objetivos del aprendizaje lector.4. Nivel de motivación y disposición hacia la lectura durante las sesiones con juegos.5. Uso adecuado de materiales lúdicos como recurso didáctico para mejorar la comprensión lectora.

Nota. Indicadores organizados por dimensión de análisis: desempeño lector y aplicación pedagógica del juego. Elaboración propia.

Selección de la muestra de investigación

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Sucre N.º 1, ubicada en la ciudad de Tulcán, institución que cuenta con tres paralelos de segundo año de Educación General Básica. La población estuvo conformada por los estudiantes matriculados en estos paralelos, en los cuales se identificaron dificultades en el proceso de aprendizaje de la lectura, principalmente en el reconocimiento de sílabas, la formación de palabras y la comprensión de oraciones.

Para la selección de la muestra se realizaron observaciones preliminares directas en los tres paralelos, lo que permitió determinar que el segundo año paralelo “A” presentaba con mayor incidencia las dificultades lectoras señaladas. Este grupo estuvo conformado por 30 estudiantes de ambos géneros, constituyéndose en un contexto pertinente para analizar la efectividad de la propuesta didáctica basada en juegos.

La selección de la muestra respondió a un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando criterios específicos:

- A. la presencia significativa de dificultades en el aprendizaje lector,
- B. la disponibilidad y accesibilidad del grupo para el desarrollo de la investigación,
- C. la disposición de la docente y de los estudiantes para participar activamente en la intervención pedagógica.

Asimismo, se garantizó la inclusión total del paralelo, respetando la diversidad y la igualdad de oportunidades, sin aplicar criterios excluyentes.

En función de estos criterios, el segundo año paralelo “A” reunió las condiciones necesarias para el desarrollo del estudio, constituyéndose en la muestra más adecuada

para evaluar la influencia de los juegos didácticos en el desempeño lector de los estudiantes.

Análisis de resultados

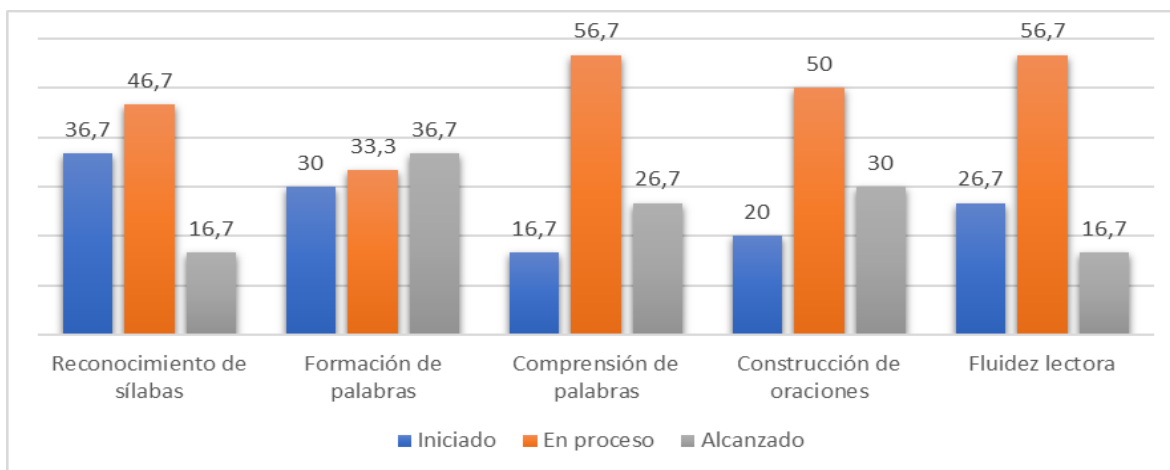
Fase 1 Estudio diagnóstico

Para el análisis de resultados se utilizaron tres instrumentos: una prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes para evaluar su desempeño lector. A través de estos instrumentos se obtuvo información esencial para la evaluación del impacto de la estrategia didáctica.

Tratamiento de los datos

Durante el proceso de investigación se realizó, en primera instancia, el análisis de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica (véase Tabla 1). La representación de estos datos mediante gráficos facilitó una comprensión visual más precisa del desempeño del grupo evaluado, lo que permitió establecer una base comparativa para valorar posteriormente los resultados alcanzados tras la aplicación de las estrategias lúdicas. De este modo, la tabulación y el análisis gráfico contribuyeron a la comparación de los resultados iniciales y finales, permitiendo visualizar de manera clara los avances y evidenciar los logros obtenidos luego de la implementación de la propuesta pedagógica.

Figura 1. Resultados obtenidos en el diagnóstico. (Pretest)



En los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial, aplicado a los treinta estudiantes de segundo de básica, paralelo “A”, se establece que los cinco indicadores utilizados para medir el desempeño lector de los estudiantes está en proceso de desarrollo, alejándose de un nivel consolidado.

En el primer indicador que pertenece al reconocimiento de sílabas, encontramos que catorce estudiantes (46,7%), están en un nivel de proceso, mientras que once estudiantes (36,7), se encuentra en nivel iniciado y el 16,7%, que equivale a cinco estudiantes está en un nivel alcanzado. El análisis de los resultados permitió establecer que 25 estudiantes se encuentran en proceso o iniciando el proceso en el desarrollo de la competencia lectora, lo cual permite que se establezca que efectivamente existe una limitación en este indicador y aunque no es muy marcada por el nivel de estudiantes en proceso si favorece el propósito de la investigación. De acuerdo con este análisis, es pertinente indicar que Reyes León (2016), establece la importancia que tiene la sílaba como la partícula menor del proceso de significación, lo cual en este caso nos permite afirmar que el no tener dominio completo sobre las sílabas ya implica que no exista una buena comprensión lectora.

En el segundo indicador, referido a la formación de palabras, se observa un equilibrio relativo en los resultados: nueve estudiantes (30%) se ubican en el nivel inicial, diez en proceso y once (36,7%) han alcanzado el nivel esperado. Sin embargo, el análisis conjunto revela que diecinueve estudiantes (63,3%) se concentran en los niveles inicial y en proceso, lo que evidencia limitaciones en el desarrollo de la competencia lectora y la necesidad de un fortalecimiento sistemático de esta destreza. En este marco, Jiménez y Díez-Martínez (2018) señalan el juego como una estrategia clave para el desarrollo progresivo de la construcción silábica y de palabras, procesos fundamentales para la consolidación de estructuras oracionales y la comprensión lectora.

En el indicador tres y cuatro, encontramos de acuerdo con los resultados que el grupo presenta mayores desafíos en cuanto a la comprensión de palabras y construcción de oraciones, evidenciando que en la comprensión de palabras, diecisiete estudiantes (56,7%), se encuentra en un nivel de proceso; así como cinco estudiantes (16,7%), está en un proceso de inicio, sobresaliendo nuevamente que más del 70% del grupo estudiado, presenta limitaciones en el desarrollo de la habilidad lectora, en cuanto limita la construcción del significado de la palabra escrita, la imagen y el contexto, del texto que se pretende leer, por último ocho estudiantes (26,7%) evidencian que han alcanzado el nivel, siendo este resultado todavía muy bajo en relación con el número de estudiantes.

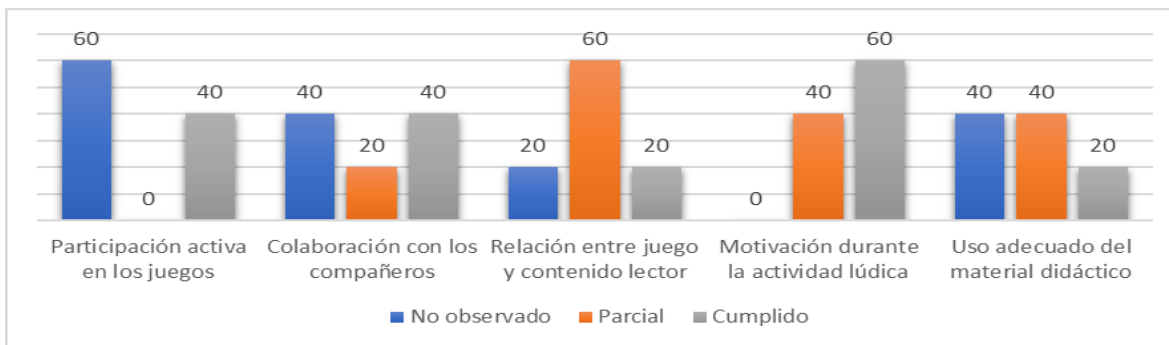
En este sentido, encontramos en el indicador cuatro, (construcción de oraciones), que quince estudiantes (50,0 %) se sitúan en proceso, y seis estudiantes (20,0 %) en iniciado, estableciendo que un 70% de los estudiantes (21 estudiantes), se encuentra en proceso o iniciando, lo cual podría entenderse como parte de las limitaciones expresadas en el indicador tres (comprensión de palabras). En cuanto a los nueve estudiantes restantes (30%) se encuentran en un nivel alcanzado, lo cual establece que persiste y existen limitaciones para organizar palabras en secuencias sintácticas con sentido lógico.

Finalmente, en el indicador de la fluidez lectora encontramos que los resultados presentan mayor desequilibrio en los resultados, ya que diecisiete estudiantes (56,7%), se encuentra en nivel de proceso, ocho estudiantes (26,7%), en un nivel de iniciado y sólo el 16.7% de los estudiantes (cinco estudiantes), ha logrado alcanzar el nivel, lo cual nos permite determinar que estos datos indican que una parte significativa del grupo presenta lectura entrecortada, vacilaciones u omisiones, aspectos que afectan directamente la comprensión global de los textos leídos.

El análisis de los resultados en conjunto del pretest, pone en evidencia que existe en el grado segundo de Educación Básica paralelo "A", que existe un nivel intermedio del desarrollo lector, con bajos niveles de logro en la consolidación, especialmente en comprensión de palabras, construcción de oraciones y fluidez lectora. Frente a este escenario se confirma de forma cuantitativa la necesidad de una intervención pedagógica intencionada, orientada a fortalecer progresivamente las habilidades lectoras básicas, justificando la implementación de estrategias didácticas lúdicas que potencien la motivación y el dominio funcional de la lectura en los primeros años de escolaridad.

A continuación, se presentan y analizan los resultados de la encuesta dirigida a los docentes de Lengua y Literatura, cuya finalidad en la fase de intervención fue identificar la percepción docente sobre la participación, motivación y pertinencia del juego didáctico, a fin de ajustar la implementación y fortalecer su funcionalidad pedagógica.

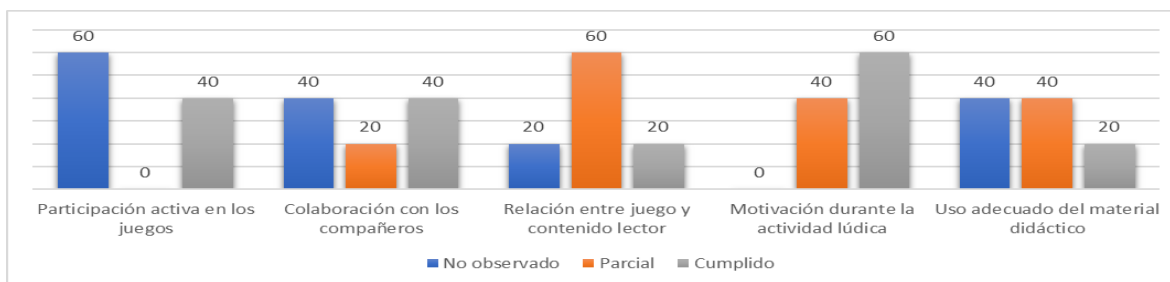
Figura 2. Resultados de la encuesta realizada a los docentes



El análisis de la encuesta revela que, desde la percepción docente, la participación estudiantil en las actividades lúdicas fue valorada como alta en un 60% de los casos, mientras que un 20% la ubicó en nivel medio y otro 20% en nivel bajo, indicando que no todos los docentes perciben la misma intensidad de implicación por parte de los estudiantes. En cuanto a la colaboración entre pares, el 40% la consideró alta, mientras que otro 40% la ubicó en un nivel medio. Esto refleja avances importantes en el trabajo cooperativo, aunque aún existen espacios que requieren fortalecimiento metodológico.

La pertinencia del juego en relación con los objetivos lectores fue percibida como alta por el 60% de los docentes, señal de que la mayoría reconoce un vínculo claro entre las actividades lúdicas y el contenido curricular. Sin embargo, un 40% la evaluó en niveles medio o bajo, lo cual indica que algunas actividades podrían estar siendo implementadas sin una intencionalidad pedagógica explícita. Por otra parte, la motivación estudiantil fue calificada como alta por el 60% de los encuestados, lo que denota que el componente lúdico sí genera un impacto emocional positivo en el aula. Finalmente, la adecuación del uso del material didáctico fue reconocida como alta por el 40% de los docentes, mientras que un 40% la percibió como media y un 20% como baja. Esto refleja la necesidad de ofrecer mayor orientación sobre el uso pedagógico de los recursos durante la intervención.

Figura 3. Resultados de la ficha de observación realizada a las clases



La observación de cinco sesiones de clase permitió valorar el cumplimiento de los indicadores vinculados a la aplicación pedagógica del juego didáctico en el desarrollo de habilidades lectoras durante la clase. En el indicador Participación activa en los juegos, el 60% de las clases evidenciaron cumplimiento, mientras que el 20% mostró participación parcial y otro 20% no la promovió adecuadamente. Esta variación sugiere la necesidad de fortalecer la consistencia metodológica en las actividades propuestas.

En relación con la Colaboración con los compañeros, el 40% de las clases observadas promovieron este aspecto de forma completa, mientras que otro 40% lo hizo parcialmente y un 20% no evidenció dinámicas de trabajo cooperativo. Asimismo, el indicador Relación entre juego y contenido lector fue cumplido plenamente en el 40% de las clases, pero en el 60% restante solo se evidenció de forma parcial o no se trabajó, lo cual evidencia una oportunidad de mejora en la articulación pedagógica entre la dinámica lúdica y los objetivos curriculares.

Por otro lado, la Motivación durante la actividad lúdica fue favorecida en el 60% de las sesiones, aunque un 20% mostró solo niveles parciales de implicación emocional por parte de los estudiantes. Finalmente, el Uso adecuado del material didáctico fue plenamente observado en apenas el 20% de las clases, mientras que el 60% lo logró de forma parcial y un 20% no mostró evidencia significativa. Estos hallazgos reflejan avances importantes en la implementación de metodologías activas, pero también ponen de relieve

la necesidad de reforzar el vínculo entre intencionalidad pedagógica, planificación de recursos y promoción de experiencias lúdicas significativas.

Fase 2: Modelación de la propuesta didáctica basada en los resultados del diagnóstico.

La presente propuesta pedagógica se orienta al diseño e implementación de juegos didácticos como estrategia lúdica y gamificada para fortalecer el aprendizaje de la lectura en los niveles de sílabas, palabras y oraciones, en estudiantes del segundo año de Educación Básica Elemental. Su enfoque se fundamenta en principios constructivistas, neuroeducativos y de gamificación educativa, entendida esta como la incorporación de dinámicas propias del juego —como los retos progresivos, los sistemas de recompensas simbólicas, la retroalimentación inmediata y la participación activa— con el propósito de incrementar la motivación, la implicación cognitiva y el logro académico (Rodríguez & Santiago, 2015; Zapata Ros, 2020).

En este marco, las actividades diseñadas integran elementos clave de la gamificación, tales como niveles de dificultad, reconocimiento al esfuerzo, desafíos colaborativos y narrativas motivadoras, que permiten transformar el ambiente escolar en un escenario de aprendizaje significativo y emocionalmente estimulante. A través de experiencias secuenciadas, adaptadas al nivel de desarrollo de los niños, se promueve una alfabetización temprana, activa, contextualizada y placentera, donde el juego se convierte en el eje estructurante del proceso lector.

Figura 4. Modelación de la propuesta

Juegos didácticos para el aprendizaje de la lectura

Actividad 1: La ruleta silábica

Objetivo: Reconocer y formar palabras a partir de la identificación de sílabas simples y compuestas.

Metodología: El docente diseña una ruleta con distintas sílabas (ma, me, mi, mo, mu, etc.) en cada segmento. Los estudiantes giran la ruleta y, con la sílaba que obtienen, deben decir una palabra que comience con ella y luego representarla con una imagen o dibujo. Posteriormente, se agrupan por equipos para formar nuevas palabras combinando las sílabas obtenidas.

Recursos: Ruleta física elaborada en cartón, tarjetas con ilustraciones, pizarra, marcadores.

Evaluación: Observación directa con lista de cotejo sobre reconocimiento silábico, participación y producción oral de palabras.

Actividad 2: Memorama lector

Objetivo: Asociar sílabas y palabras con sus respectivas representaciones gráficas para fortalecer la comprensión inicial.

Metodología: Se crea un memorama con tarjetas dobles: una parte tiene una palabra simple (casa, sol, pato) y la otra una imagen que la representa. Los estudiantes deben voltear las tarjetas y hacer coincidir palabra e imagen. Una variante avanzada incluye sílabas por separado que deben formar palabras al ser emparejadas.

Recursos: Tarjetas de memorama plastificadas, mesa de trabajo.

Evaluación: Registro de aciertos por pareja de estudiantes. Rúbrica para evaluar asociaciones correctas y explicaciones verbales.

Actividad 3: Sílabas en movimiento

Objetivo: Estimular la lectura a través del juego corporal y el reconocimiento de sílabas.

Metodología: En el patio o aula despejada, se colocan tarjetas con sílabas distribuidas en el piso. El docente menciona una palabra y los estudiantes deben desplazarse rápidamente hacia las sílabas que la componen y ordenarlas con su cuerpo formando la palabra. Se trabaja en equipos y se promueve la cooperación.

Recursos: Tarjetas grandes con sílabas, cinta adhesiva, espacio amplio.

Evaluación: Lista de observación sobre participación, correcta identificación y orden de las sílabas.

Actividad 4: Palabrograma

Objetivo: Formar palabras mediante combinaciones silábicas en un entorno digital.

Metodología: Usando una aplicación como Wordwall, los estudiantes participan en un juego estilo crucigrama interactivo donde deben arrastrar sílabas para formar palabras completas que coincidan con una imagen o definición breve. El juego se proyecta en pantalla o se realiza en tabletas.

Recursos: Plataforma Wordwall, proyector, tabletas, internet.

Evaluación: Resultados automáticos de la plataforma y observación de la estrategia utilizada por cada estudiante.

Actividad 5: Construyendo oraciones con bloques

Objetivo: Desarrollar la habilidad de construir oraciones simples con sentido completo.

Metodología: Los estudiantes utilizan bloques (tipo LEGO o madera) que tienen palabras escritas. Por turnos, deben construir oraciones colocando los bloques en una secuencia lógica (sujeto + verbo + complemento). Luego las leen en voz alta y las ilustran.

Recursos: Bloques con palabras, hojas de dibujo, crayones.

Evaluación: Guía de observación para valorar la coherencia de la oración, lectura oral y representación visual.

Actividad 6: Detectives de palabras

Objetivo: Identificar palabras escondidas en un texto breve y reconocer su estructura silábica.

Metodología: Se entrega a cada niño un texto corto (cuento o descripción de un animal). El docente propone una misión: encontrar las palabras clave escondidas

(subrayadas o coloreadas) y dividir las en sílabas. Luego deben escribir una oración con una de ellas.

Recursos: Fichas impresas con textos adaptados, marcadores de colores, cuaderno.

Evaluación: Lista de cotejo sobre identificación de palabras y segmentación silábica.

Actividad 7: Caza sílabas

Objetivo: Discriminar auditiva y visualmente sílabas dentro de palabras comunes.

Metodología: Se proyectan o pronuncian palabras y los estudiantes deben "cazarlas" levantando una tarjeta que contenga una de sus sílabas. Se hace en ronda rápida para promover la atención. Luego, deben escribir una palabra diferente que contenga esa misma sílaba.

Recursos: Tarjetas con sílabas, proyector o láminas, pizarra.

Evaluación: Registros de respuestas acertadas, participación activa y escritura espontánea.

Actividad 8: Oraciones saltarinas

Objetivo: Establecer el orden lógico y gramatical en oraciones simples.

Metodología: En el suelo se colocan tarjetas con palabras desordenadas. Los estudiantes deben saltar sobre ellas en el orden correcto para formar una oración coherente. Luego la escriben en su cuaderno y hacen un dibujo alusivo.

Recursos: Tarjetas con palabras, tiza o cinta para delimitar, cuadernos.

Evaluación: Observación directa sobre orden gramatical, registro escrito y creatividad en la representación.

Actividad 9: Bingo lector

Objetivo: Reconocer palabras con diferentes estructuras silábicas de manera lúdica.

Metodología: Cada estudiante recibe un cartón con palabras. El docente va mostrando imágenes o pronuncia palabras en voz alta y los niños deben identificarlas en su cartón. ¡Cuando completan una línea, gritan "Lectura!". Se incentiva con premios simbólicos.

Recursos: Cartones de bingo personalizados, fichas de marcación, imágenes.

Evaluación: Registros de aciertos por cartón, tiempo de respuesta y atención sostenida.

Actividad 10: La feria de las palabras

Objetivo: Integrar el juego simbólico con la producción oral y escrita de oraciones.

Metodología: Se organiza un circuito de "puestos" temáticos (la tienda, el zoológico, el restaurante) donde los estudiantes deben construir oraciones según las acciones realizadas en cada espacio. Por ejemplo, en el restaurante, arman oraciones como "Yo como arroz" o "La niña bebe jugo". Usan imágenes, tarjetas o disfraces para dramatizar.

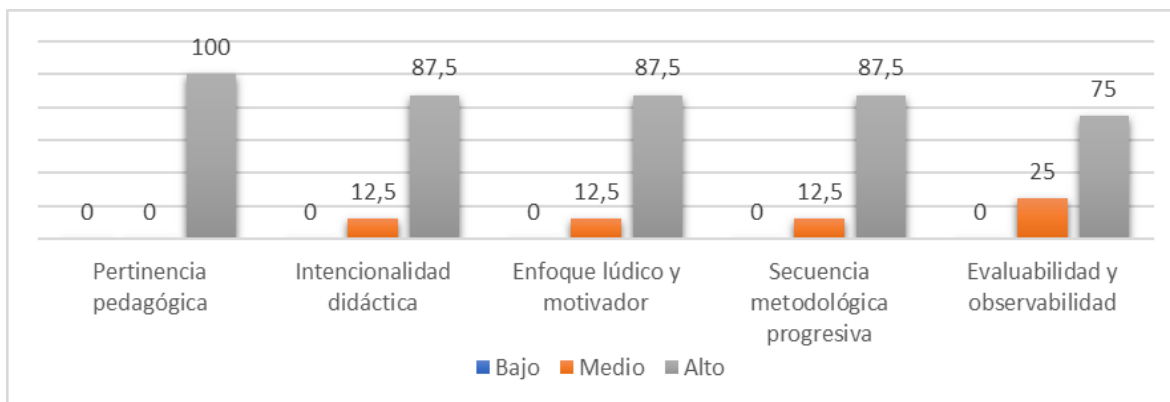
Recursos: Escenografías sencillas, tarjetas de palabras, disfraces, papelógrafos.

Evaluación: Lista de observación sobre fluidez verbal, construcción sintáctica y uso del vocabulario.

Fase 3: Aplicación pedagógica del juego didáctico

La validación de la propuesta pedagógica fue realizada por 3 docentes con amplio conocimiento en el área de Lengua y Literatura, quienes evaluaron cinco criterios fundamentales relacionados con la pertinencia, intencionalidad didáctica, enfoque lúdico, secuencia metodológica y evaluabilidad. A través de una escala valorativa de tres niveles, los expertos emitieron sus juicios, permitiendo identificar fortalezas sustanciales en el diseño y fundamentación de las actividades. Esta validación constituye un respaldo técnico que garantiza la viabilidad, calidad y aplicabilidad de la propuesta en contextos reales del Segundo Año de Educación Básica

Figura 5. Resultados de la validación de la propuesta



La propuesta de juegos didácticos fue evaluada por tres docentes con amplio conocimiento en el área de Lengua y Literatura a partir de cinco criterios fundamentales. Según los datos obtenidos, se evidencia una alta valoración general, con predominio del nivel alto, lo cual respalda la calidad metodológica y pedagógica del diseño presentado.

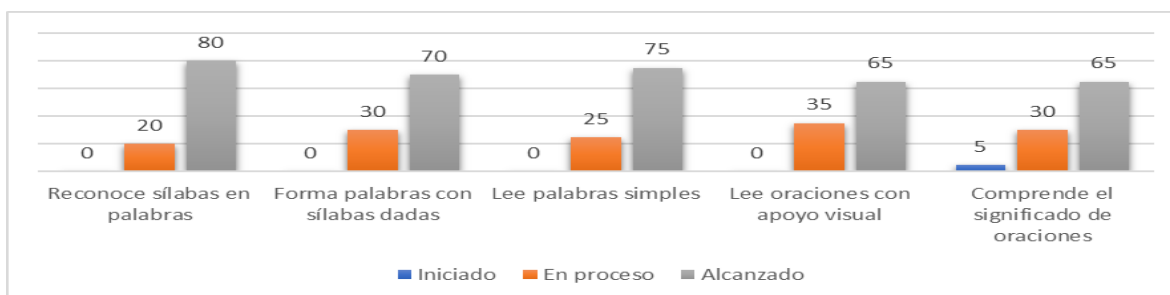
En el criterio de pertinencia pedagógica, el 100% de los especialistas ubicó la propuesta en el nivel alto, lo que demuestra una completa alineación con los objetivos curriculares del Segundo Año de Educación Básica. Este resultado confirma que las

actividades diseñadas responden adecuadamente a las demandas formativas del nivel. Respecto a la intencionalidad didáctica, 87.5% de los evaluadores la calificó como alta, mientras que el 12.5% la ubicó en el nivel medio, lo que indica un claro reconocimiento de la orientación de las actividades hacia el desarrollo de habilidades lectoras, aunque con espacio para afinar algunos propósitos específicos.

En cuanto al enfoque lúdico y motivador, también se obtuvo un 87.5% de valoración alta, y un 12.5% en el nivel medio, lo que sugiere que la propuesta logra despertar el interés y la participación activa de los estudiantes, integrando efectivamente elementos del juego como medio para la enseñanza. La secuencia metodológica progresiva fue igualmente valorada en 87.5% como alta y 12.5% como media, lo cual confirma la existencia de un avance lógico desde el reconocimiento de sílabas hasta la construcción de oraciones, en coherencia con el proceso lectoescritura.

Por último, el criterio de evaluabilidad y observabilidad recibió una calificación de 75% en el nivel alto y 25% en el nivel medio, destacando que, aunque la mayoría reconoce la claridad de los instrumentos e indicadores propuestos, los especialistas participantes en la validación consideran que estos pueden ser perfeccionados para ofrecer una evaluación aún más precisa y sistemática

Figura 6. Resultados de la evaluación final, después de aplicada la propuesta



Los resultados del pos-test final reflejan avances significativos en el desarrollo de las habilidades lectoras evaluadas en relación con el diagnóstico; en la categoría 1. En el primer indicador, Reconoce sílabas en palabras, veinticuatro estudiantes (80%) se ubicó en el nivel Alcanzado, mientras que seis estudiantes (20%) se situó en el nivel En proceso, lo cual demuestra un dominio casi generalizado en la identificación silábica.

En el segundo indicador, Forma palabras con sílabas dadas, veintiún estudiantes (70%) alcanzó el nivel más alto, y nueve estudiantes (30%) permanece en el nivel En proceso, lo que indica que, aunque la mayoría logra construir palabras, aún existen estudiantes que requieren reforzamiento. De forma similar, en Lee palabras simples, veintidós estudiantes (75%) se posicionó en el nivel Alcanzado, evidenciando avances importantes en el reconocimiento y lectura fluida de vocablos básicos.

El indicador Lee oraciones con apoyo visual presentó una ligera disminución, veinte estudiantes (65%) en el nivel Alcanzado y diez estudiantes (35%) en proceso, lo que sugiere que la integración de palabras en estructuras oracionales aún representa un reto para algunos. Finalmente, en Comprender el significado de oraciones, se observa que veinte estudiantes (65%) en nivel Alcanzado, nueve estudiantes (30%) en proceso y un estudiante (5%) en nivel Iniciado, revelando que, aunque la comprensión global mejora, la interpretación de sentido completo aún debe consolidarse

Tabla 5. Cuadro comparativo Pre-Test/Post-Test

Indicadores de habilidades lectoras	Pre test – Prueba diagnóstica	Post test – Evaluación final	Análisis comparativo
Reconocimiento de sílabas	Predominio de niveles <i>Iniciado</i> y <i>En proceso</i> , con bajo porcentaje en <i>Alcanzado</i>	80% en <i>Alcanzado</i> y 20% en <i>proceso</i>	Se evidencia un avance significativo en la identificación silábica y decodificación fonológica
Formación de palabras	Dominio parcial para unir sílabas; dificultades en autonomía lectora	70% en <i>Alcanzado</i> y 30% en <i>proceso</i>	Mejora notable en la construcción de palabras a partir de sílabas dadas
Comprensión de lectura de palabras	Bajo desempeño en comprensión y lectura de palabras simples	75% en <i>Alcanzado</i>	Incremento en la lectura fluida y reconocimiento de vocablos básicos
Construcción de lectura de oraciones	Dificultades para estructurar oraciones simples	65% en <i>Alcanzado</i> y 35% en <i>proceso</i>	Progreso moderado; persisten retos en la integración sintáctica
Fluidez y comprensión lectora	Lectura entrecortada y comprensión limitada	65% en <i>Alcanzado</i> , 30% en <i>proceso</i> y 5% en <i>Iniciado</i>	Mejora general de la fluidez, aunque la comprensión global aún se consolida

Los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica (pretest) aplicada a los estudiantes de segundo año de Educación Básica evidenciaron un desarrollo incipiente de las habilidades lectoras. En los indicadores de reconocimiento de sílabas y formación de palabras, predominó el nivel *En proceso*, acompañado de un porcentaje significativo de estudiantes en el nivel *Iniciado*, lo que refleja dificultades en la decodificación fonológica y en la construcción léxica. Asimismo, los indicadores relacionados con la comprensión de palabras, construcción de oraciones y la fluidez lectora registraron bajos niveles de logro.

Tras la aplicación de la propuesta pedagógica lúdica, los resultados del posttest mostraron avances significativos en todas las habilidades evaluadas. En el Reconoce sílabas en palabras, el 80% alcanzó el nivel *Alcanzado*, mientras que el 20% permaneció en *proceso*, lo que indica un dominio generalizado de la identificación silábica. De modo

similar, en Forma palabras con sílabas dadas, el 70% se ubicó en Alcanzado, evidenciando mejoras sustantivas en la construcción léxica. En Lee palabras simples, el 75% alcanzó el nivel superior, reflejando un progreso notable en la lectura de vocablos básicos.

En los indicadores de mayor complejidad, encontramos que en Lee oraciones con apoyo visual y Comprende el significado de oraciones, se evidenciaron avances moderados. En ambos, el 65% se ubicó en Alcanzado; no obstante, persisten porcentajes en proceso e Iniciado, lo que indica que la comprensión lectora a nivel de oración continúa en consolidación. En suma, aunque se observaron mejoras significativas en habilidades básicas, la integración sintáctica y la comprensión profunda requieren un acompañamiento pedagógico sostenido.

En conjunto, el análisis comparativo entre el pretest - posttest indican que la intervención pedagógica implementada tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades lectoras. Los avances observados respaldan la pertinencia de incorporar estrategias lúdicas para fortalecer la motivación, la decodificación, la fluidez y la comprensión lectora en los primeros años de Educación Básica.

Discusión

El diagnóstico inicial evidenció que las habilidades lectoras eran fundamentalmente decodificadoras, con escasa integración funcional del lenguaje para construir sentido. En este marco, la organización de escenarios comunicativos resulta clave, dado que las competencias lingüísticas se desarrollan en contextos de interacción y actividad conjunta, con acompañamiento docente continuo (Barzola et. Al., 2020). Asimismo, la comprensión lectora no se reduce al reconocimiento de signos, sino que implica construir significado mediante la interacción entre el texto y experiencia previa del lector (Rodríguez, 2013).

Tras la aplicación de los instrumentos, se observó una evolución significativa en las habilidades lectoras, especialmente en el reconocimiento de sílabas, la formación de palabras y la lectura de oraciones simples. El cuestionario final indicó que más del 70% del grupo alcanzó niveles altos, lo que confirma que el uso de juegos didácticos favorece el aprendizaje secuencial de la lectura. La comprensión lectora progresa gradualmente con base en sentimientos, ideas y experiencias acordes con el ritmo de aprendizaje; además, las diferencias individuales influyen en atributos de significado (Espinosa, 2016). El uso planificado de juegos didácticos puede estimular la comprensión lectora y propiciar que aprendizajes significativos, facilitando que el estudiante comprenda, interprete y reflexione sobre los textos de forma dinámica y contextualizada (Llerena, 2022).

Las rúbricas de observación constataron un avance cualitativo en el desempeño lector y en el uso funcional del juego como recurso pedagógico. Al inicio, algunos estudiantes evidenciaron desinterés y dificultades para vincular el juego con los objetivos; sin embargo, al cierre se observó una actitud positiva y aumento sostenido de la motivación y la participación. Al respecto, la neuroeducación subraya que “solo se aprende lo que se ama” (Mora, 2017). Por ello, es indispensable planificar con claridad cuándo y hasta qué punto las estrategias lúdicas contribuyen al logro, dado que el uso indiscriminado de metodologías activas puede no traducirse en resultados eficaces. (Miranda, 1998).

La observación de clases y las encuestas a docentes confirmaron la eficacia del juego como estrategia motivacional y didáctica; no obstante, también identificaron áreas de mejora, especialmente en la integración curricular de las dinámicas lúdicas. En esta línea, diversas estrategias pedagógicas pueden despertar curiosidad e interés por la lectura, y cuando se articula al currículo, constituyen a sostener la motivación del estudiantado. (Segovia, 2025). Asimismo, el juego planificado promueve ambientes efectivos y colaborativos que potencian la adquisición del lenguaje mediante interacción social,

expresión de ideas y construcción colectiva, del conocimiento (Zapata, 2020). En consecuencia, la aplicación sistemática de estrategias didácticas pertinentes reduca las dificultades de comprensión que suelen manifestarse como bajo rendimiento académico.

Desde el enfoque sociocultural, los avances observados evidencian colaboración entre pares y participación activa durante la aplicación de los instrumentos. Según Durán (2013), el conocimiento se construye socialmente: El estudiantado internaliza palabras y conceptos en interacción con sus pares, amplía el vocabulario y fortalecer habilidades comunicativas mediante el intercambio de experiencias y significados compartidos. En este sentido, las metodologías cooperativas e inclusivas favorecen el gusto por la lectura: no solo involucra a estudiantes con bajo rendimiento, sino que permite a quienes avanzan más compartir experiencias y enseñar a sus compañeros (Valdebenito, 2012).

Los resultados indican que, aunque la mayoría alcanza niveles satisfactorios, LA comprensión de oraciones aún presentan dificultades en un subgrupo, llo que confirma la complejidad del proceso comprensivo. En tal sentido, la alfabetización es gradual y exige que el docente disponga de condiciones adecuadas (momento oportuno, espacios favorables y clima emocional propicio) para motivar y disponer al estudiante para el aprendizaje (Holzstein, 2015).

Desde una posición crítica, los hallazgos sostienen que el juego no debe considerarse un recurso auxiliar, sino una metodología estructurante en la enseñanza inicial de la lectura. Su implementación planificada, coherente con los objetivos curriculares y sensible a los ritmos de aprendizaje, transforma prácticas tradicionales en experiencias significativas.

Por último, la validación positiva de la propuesta por parte de los docentes refuerza su vialidad y pertinencia como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades

lectoras. Las actividades lúdicas no solo entretienen; también construyen ambientes que nutren el conocimiento mediante experiencias significativas, promoviendo la participación activa, motivación y el desarrollo de habilidades lectoras y comunicativas (Reinoso, et al., 2024). En la misma dirección, las propuestas efectivas trascienden la mera incorporación de juegos: requieren objetivos definidos y secuenciación progresiva de contenidos para contextualizar la comprensión lectora y vincular los textos con el entorno y las experiencias del estudiantado (Yugsi, et al., 2024).

En suma, la propuesta validada no solo responde a una necesidad del aula; también ofrece un modelo replicable que integra aportes de la neuroeducación, el constructivismo y el enfoque sociocultural. Este enfoque configura un cambio efectivo para mejorar la competencia lectora desde los primeros años, al atender procesos cognitivos, emocionales y sociales del aprendizaje.

Conclusiones y recomendaciones

El estudio reafirma el objetivo central: evaluar el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura (sílabas, palabras y oraciones) en estudiantes de Segundo Año de Educación Básica Elemental (Unidad Educativa Sucre Nro. 1.). La investigación respondió a la pregunta sobre la incidencia de estrategias lúdicas estructuradas en el desarrollo de habilidades lectoras. A lo largo del proceso, la articulación del juego - contenido permitió superar dificultades del diagnóstico inicial, especialmente en reconocimiento silábico, fluidez

La mayoría del estudiantado alcanzó niveles altos en los indicadores del diagnóstico final. Este desempeño, junto con la evidencia de las rúbricas de observación lúdica y en las cuentas a docentes, validó la propuesta no solo como funcional, sino también pertinente. Sustentadas en la planificación progresiva y en marcos constructivistas y socioculturales,

las actividades lúdicas demostraron ser efectivas para motivar, implicar cognitivamente y fortalecer la comprensión lectora. En este sentido, la investigación contribuye a la didáctica de la lectura al ofrecer una experiencia concreta, adaptable y evaluada para contextos de educación básica.

Al haberse desarrollado en un solo contexto, el estudio limita la generalización de los resultados. Aun así, reafirma la necesidad de repensar las prácticas pedagógicas desde los enfoque dinámicos y centrados en el estudiante, posicionando el juego didáctico no como complemento, sino como eje estructurante del aprendizaje lector en los primeros años.

Ampliar la aplicación de la propuesta a los demás paralelos de segundo de Educación Básica y a otros grados de la Unidad Educativa Sucre Nro.1, con el fin de fortalecer el aprendizaje de la lectura en sílabas, palabras y oraciones.

Capacitar a los docentes en el diseño, implementación y evaluación de las actividades lúdicas, vinculadas al aprendizaje, considerando su aplicación en distintas áreas del currículo educativo

Realizar futuras investigaciones que impliquen el universo de estudio, integren variables asociadas al rendimiento académico sostenido y analicen la relación entre el uso del juego y la comprensión lectora de textos más complejos.

Referencias bibliográficas

- C Chalá Molina, B., & Pérez Padrón, M. C. (2019). La lectura y la motivación del docente de grado primero marca la diferencia pedagógica. *Revista Conrado*, 15(68), 88-93. <https://conrado.ucf.edu/cu/index.php/conrado/article/view/1130>
- Jiménez Porta, A. M., & Diez-Martínez Day, E. (2018). Análisis del contenido de apps y videojuegos: implicaciones en procesos cognitivos en la lectura inicial. *Apertura*, 10(1), 71-87. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n1.1114>
- Macias Figueroa, F. M., & Marcillo García, C. E. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Pol. Con.*, 6(3), 958-976. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926965>
- Moreno Muñoz, C., & Valverde Caravaca, R. (2004). Los cuentos y juegos, carácter lúdico necesario como recurso didáctico. *Glosas Didácticas*, (12), 167-176. <https://revistas.ucm.es/index.php/GLDI/article/view/GLDI0404110167A>
- Muñoz, C. M., & Caravaca, R. V. (2004). Los cuentos y juegos, carácter lúdico necesario como recurso didáctico para la animación a la lectura. *Glosas didácticas*, 11, 169-176. <https://www.academia.edu/download/118708501/14Carmelo.pdf>
- Reyes León, T. J. (2016). La lectura y la escritura en la educación básica: una mirada desde la psicología educativa [Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptd2016/abril/0743665/Index.html>
- Rodríguez, J., & Santiago, R. (2015). Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. *Innovación Educativa*.
<https://www.innovacioneducativa.es/gamificacion.pdf>
- Santiago, K., Castillo, M., & Morales, A. (2007). La lectura como proceso interactivo: una visión desde la psicología cognitiva. *Apertura*, 10(1), 27-35. <https://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/71>
- Tinoco-Izquierdo, W. E., & Tinoco-Cuenca, N. P. (2017). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Pol. Con.*, 6(3), 958-976. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926965>
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L., Pérez-Rodríguez, M. A., & Björk, S. (2016). Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 15(2), 37-49. https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.2.1124
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Cóndor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Zapata Vásquez, T. I. (2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <https://hdl.handle.net/20.500.12749/12136>
- Zapata Ros, M. (2020). Gamificación, aprendizaje y diseño instruccional. *Revista Comunicar*, 28(64), 9-19. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-01>