

Juegos de vocabulario para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

Vocabulary games for the development of reading and writing skills in sixth-year basic general education students
Enma Fabiola Flores Masabanda, María Carmela Ávila Araque, Roger Martínez Isaac.

**INNOVACIÓN Y CONVERGENCIA:
IMPACTO MULTIDISCIPLINAR**

Enero - Junio, V°6 - N°1; 2025

- ✓ Recibido: 01/12/2024
- ✓ Aceptado: 30/01/2025
- ✓ Publicado: 30/06/2025

PAÍS

- Ecuador – Guayas
- Ecuador – Guayas
- Ecuador – Guayas

INSTITUCIÓN

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).

CORREO:

- ✉ effloresm@ube.edu.ec
- ✉ mcavilaa@ube.edu.ec
- ✉ rmartinez@ube.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0000-0047-9355>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0009-1135-2857>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-5283-5726>

FORMATO DE CITA APA.

Flores, E. Ávila, M. Martínez, I. (2025). Juegos de vocabulario para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Revista G-ner@ndo, V°6 (N°1),. 542 – 586.

Resumen

El desarrollo de las habilidades de lectoescritura es crucial en la educación básica, pero muchos estudiantes enfrentan deficiencias significativas en esta área debido a la falta de estrategias pedagógicas innovadoras. Este estudio se centra en la implementación de juegos de vocabulario como una herramienta para mejorar estas habilidades en estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Utilizando un enfoque mixto, se evaluaron las competencias de 78 estudiantes antes y después de la intervención. Los resultados mostraron una mejora notable en la ampliación del vocabulario, la comprensión lectora y la producción escrita. Además, se observó un aumento en la motivación y la participación de los estudiantes, así como una mayor confianza en su aprendizaje. Estos hallazgos sugieren que los juegos de vocabulario son una estrategia efectiva para superar las barreras en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.

Palabras clave: habilidades de lectoescritura, juegos de vocabulario, educación básica, motivación, comprensión lectora.

Abstract

The development of literacy skills is crucial in basic education, but many students face significant deficiencies in this area due to the lack of innovative pedagogical strategies. This study focuses on the implementation of vocabulary games as a tool to improve these skills in sixth-year students of Basic General Education. Using a mixed approach, the competencies of 78 students were assessed before and after the intervention. The results showed a notable improvement in vocabulary expansion, reading comprehension, and written production. In addition, an increase in students' motivation and participation was observed, as well as greater confidence in their learning. These findings suggest that vocabulary games are an effective strategy to overcome barriers in the development of literacy skills.

Keywords: literacy skills, vocabulary games, basic education, motivation, reading comprehension..

Introducción

En la educación básica, el desarrollo de las habilidades de lectoescritura es esencial para el éxito académico y personal de los estudiantes. Estas competencias no solo permiten acceder al conocimiento, sino que también fomentan el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y el aprendizaje continuo. Dentro de este proceso, el vocabulario se destaca como un componente crucial, ya que facilita tanto la comprensión lectora como la capacidad de expresar ideas a través de la escritura. Sin embargo, en la realidad educativa, se observa una preocupante brecha en el desarrollo de estas habilidades, lo que afecta negativamente el rendimiento escolar y la capacidad de los estudiantes para interactuar de manera efectiva con el lenguaje.

Según Solé (2012), la adquisición de vocabulario es clave para que los estudiantes puedan interpretar y producir textos de manera efectiva, lo que se refleja directamente en su rendimiento escolar. Sin embargo, en muchos contextos educativos, los estudiantes presentan deficiencias en estas áreas debido a una insuficiente exposición a estrategias pedagógicas que fortalezcan el desarrollo de su vocabulario.

La situación actual en el contexto escolar revela un insuficiente desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Los estudiantes enfrentan desafíos significativos debido a la falta de estrategias didácticas innovadoras que integren el juego como parte del aprendizaje de vocabulario. Esta carencia no solo afecta su rendimiento académico, sino que también limita su capacidad para interactuar de manera efectiva con el lenguaje, tanto en la comprensión lectora como en la producción escrita. Dado que el vocabulario es un componente esencial para la interpretación y producción de textos, su desarrollo insuficiente tiene un impacto directo y negativo en el rendimiento escolar y en la capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera efectiva.

Estudios recientes han demostrado que las actividades lúdicas, como los juegos de vocabulario, no solo fomentan la adquisición de nuevas palabras, sino que también aumentan la

motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje (Moya, 2024). Implementar estas estrategias lúdicas resulta altamente relevante, ya que permiten a los estudiantes interactuar de manera más dinámica y efectiva con el lenguaje, potenciando tanto la comprensión lectora como la producción escrita. Al integrar los juegos en el proceso de enseñanza, se genera un ambiente de aprendizaje más inclusivo y accesible para todos los estudiantes, independientemente de su nivel inicial de competencia lingüística.

La problemática relacionada con el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de Educación General Básica (EGB) radica en las deficiencias observadas tanto en la lectura comprensiva como en el proceso escritor. Uno de los factores principales es el limitado dominio del vocabulario, lo que impide a los estudiantes interpretar correctamente los textos que leen y expresar sus ideas de forma coherente en la escritura. A pesar de los esfuerzos educativos, el uso de metodologías tradicionales centradas en la repetición y memorización no han logrado mejorar significativamente estas competencias. Esto, sumado a la falta de motivación de los estudiantes hacia la lectura y la escritura, ha generado un bajo rendimiento en estas áreas fundamentales del aprendizaje.

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Presbítero Amable Herrera” se revelan dificultades con el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de sexto año de la EGB. Esto se pudo constatar a partir de la experiencia profesional pedagógica de las autoras del presente trabajo de investigación, los resultados de las evaluaciones y las observaciones áulicas; lo que revela una situación problemática que se manifiesta en lo siguiente:

- Limita una adecuada comprensión del texto leído, al no poder conectar los conocimientos previos con la información dada en el texto.
 - Pobreza en las ideas al escribir debido a un insuficiente desarrollo del vocabulario.
-

- Dificultades para el uso de la antonimia y la sinonimia que afectan la riqueza de las ideas al escribir y dificultan la comprensión del texto.
- Insuficiente dominio de las palabras homófonas y homógrafas para poder leer y escribir con eficiencia.

Lo que permitió declarar como problema científico la siguiente interrogante: ¿Cómo contribuye el desarrollo del vocabulario en las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de sexto de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “Presbítero Amable Herrera”?

En consecuencia, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más innovadoras, como los juegos de vocabulario, en beneficio de incrementar el vocabulario de los estudiantes para mejorar su comprensión lectora y escritura. Estas actividades lúdicas no solo proporcionan un aprendizaje más dinámico, sino que también motivan a los estudiantes a participar activamente en el proceso. La justificación de este estudio radica en la posibilidad de comprobar si los juegos de vocabulario pueden ser una herramienta eficaz para superar las barreras en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.

A nivel global, la importancia de desarrollar habilidades de lectoescritura en los estudiantes ha sido reconocida como un factor clave para el éxito académico y social. Sin embargo, uno de los principales retos en el ámbito educativo es encontrar metodologías innovadoras que hagan más accesible y significativo este proceso, particularmente en los niveles básicos de educación. En este contexto, el uso de estrategias lúdicas ha ganado terreno, especialmente los juegos de vocabulario, que permiten a los estudiantes aprender de manera más motivante y dinámica. En Latinoamérica, donde los sistemas educativos enfrentan desafíos similares, diversos estudios han demostrado que integrar el juego en el aula contribuye al desarrollo del lenguaje y mejora significativamente las habilidades de lectura y escritura. Por

ejemplo, investigaciones en países como México y Colombia han subrayado los beneficios de estas estrategias para el rendimiento académico en niños de educación básica.

El desarrollo de las habilidades de lectoescritura se sustenta en varias teorías educativas que han sido ampliamente investigadas en los últimos años. Entre ellas, el constructivismo se destaca como un enfoque clave. Según Piaget (1976), los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción activa con su entorno, lo que resulta esencial en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura. Este enfoque pone énfasis en la importancia de la experiencia previa del estudiante, permitiendo que cada individuo integre nueva información en su estructura cognitiva de manera personalizada. Así, el constructivismo promueve un aprendizaje significativo, donde los estudiantes conectan conceptos nuevos con sus conocimientos existentes.

Complementando esta perspectiva, Vygotsky (1978) introduce la teoría sociocultural, que destaca el papel fundamental de la interacción social y el lenguaje en el desarrollo cognitivo. Vygotsky argumenta que el aprendizaje se produce en un contexto social y que las herramientas culturales, como el lenguaje, son esenciales para la construcción del conocimiento. Esta teoría es especialmente relevante en el ámbito de la lectoescritura, ya que resalta cómo las interacciones con otros, ya sean docentes o compañeros, pueden facilitar el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Estudios recientes han encontrado que las actividades de lectura y escritura en contextos colaborativos no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también fomentan la construcción colectiva del conocimiento. Según Montealegre y Forero (2006), "en la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito. Este proceso fomenta la organización del conocimiento, facilitando la conceptualización, la comprensión y el dominio de la lectoescritura en contextos

sociales y culturales" (p. 25). Estas dinámicas colaborativas promueven un aprendizaje más profundo y duradero, al conectar los procesos individuales con la interacción social.

Las investigaciones contemporáneas han explorado cómo los enfoques constructivistas pueden integrarse en la práctica educativa para mejorar las habilidades de lectoescritura. En este contexto, Cuasapud Morocho y Maiguashca Quintana (2023) afirman:

Finalmente, las actividades lúdicas favorecen la fácil comprensión, el incremento de habilidades sociocognitivas, así como la mejora del nivel de lectura y escritura del alumnado. Estas estrategias lúdicas generan espacios dentro del aula para que los estudiantes se sientan en confianza y puedan desarrollar sus actividades de mejor manera, en este caso, a través del juego, mismo que constituye una manera fácil y divertida de aprender, convirtiendo esos conocimientos en aprendizajes significativos (p. 152).

Estas estrategias confirman que el juego y la interacción social son fundamentales para fomentar un aprendizaje profundo y significativo, especialmente en el ámbito de la lectoescritura.

El vocabulario es un componente esencial en el desarrollo de las competencias lectoescritoras, ya que su dominio está directamente relacionado con la comprensión de textos y la capacidad para expresar ideas de manera escrita. Según Figueroa Sepúlveda y Gallego Ortega (2021), el conocimiento del vocabulario y su aplicación adecuada en contextos de lectura son determinantes para interpretar textos complejos y mejorar el desempeño académico. Además, estos autores destacan que las dificultades en la comprensión lectora suelen estar vinculadas a un desarrollo léxico limitado, lo que subraya la importancia de fomentar estrategias pedagógicas que fortalezcan el vocabulario desde las primeras etapas escolares, favoreciendo un aprendizaje más significativo y duradero.

Por lo tanto, la relevancia del vocabulario en el desarrollo de las competencias lectoescritoras se convierte en un aspecto central de la educación en la EGB. Las estrategias

que promueven el enriquecimiento del vocabulario son esenciales para equipar a los estudiantes con las herramientas necesarias para enfrentar con éxito los retos de la lectura y la escritura. El vocabulario es considerado una habilidad fundamental en la comprensión lectora, tradicionalmente se ha entendido como la cantidad de entradas léxicas que una persona dispone; sin embargo, los estudios recientes señalan la importancia del vocabulario profundo, es decir, la capacidad para establecer relaciones semánticas entre palabras conocidas (Hernández-Sobrino¹, et al. 2023).

Las estrategias lúdicas, especialmente los juegos didácticos, se han consolidado como herramientas pedagógicas valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Engracia-Magallón et al. (2024), los juegos didácticos poseen objetivos pedagógicos que promueven la reflexión, la simbolización y el desarrollo de habilidades, contribuyendo significativamente al aprendizaje. Asimismo, las actividades lúdicas en el aula se convierten en una herramienta estratégica que introduce al estudiante en la adquisición de aprendizajes con sentido, en ambientes agradables y de manera atractiva y natural, desarrollando diversas habilidades (García, 2024). La lectura y la escritura son conjuntos de procesos cognitivos que dependen de diferentes niveles de conocimiento lingüístico, incluyendo el fonémico, ortográfico, semántico, sintáctico y pragmático (Fitzgerald, 2000) el dominio de un adecuado vocabulario es fundamental en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, es necesario aprender una variabilidad de palabras y expresiones con sus diferentes significados.

La instrucción en vocabulario tiene una influencia directa en la capacidad de entender lo que se lee, ya que tanto la lectura como la escritura son procesos cognitivos que requieren conocimientos lingüísticos en múltiples niveles, como el semántico. Al ampliar vocabulario, los estudiantes mejoran su habilidad para interpretar y procesar textos en estos diversos niveles de conocimiento. Además, los juegos de vocabulario son especialmente efectivos para fomentar la interacción social y el aprendizaje colaborativo en el aula. Las dinámicas colaborativas no solo

enriquecen el vocabulario de los estudiantes, sino que también mejoran su capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas de manera conjunta. Según Soler (2003), la lectura dialógica fomenta interacciones significativas entre estudiantes, docentes y familias, promoviendo un aprendizaje compartido que contribuye al desarrollo de competencias socioemocionales esenciales. Este enfoque no solo facilita la comprensión de los textos, sino que también refuerza la cooperación y la construcción colectiva del conocimiento, integrando el desarrollo académico con habilidades interpersonales clave.

Estudios recientes destacan que las estrategias lúdicas no solo enriquecen el vocabulario de los estudiantes, sino que también generan un ambiente de aprendizaje más inclusivo y accesible. Según Ortiz Boveló (2024), el uso de juegos didácticos en aulas inclusivas permite adaptar las actividades a las necesidades específicas de los estudiantes, fomentando su participación activa y respetando sus ritmos individuales de aprendizaje.

Este enfoque promueve tanto el desarrollo de habilidades lectoras como la interacción social, generando un espacio educativo más equitativo y motivador. La aplicación sistemática de juegos lingüísticos tiene una relación significativa y fuerte con el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños, mejorando su capacidad para comprender y producir lenguaje de manera efectiva. Este enfoque lúdico permite que los estudiantes asocien el vocabulario con experiencias concretas, facilitando su retención y uso en situaciones reales. Así mismo Moyón Coronel et al. (2024), expresa que la implementación de juegos educativos no solo favorece el aprendizaje significativo, sino que también promueve el desarrollo de competencias lingüísticas esenciales al integrar el entretenimiento con procesos pedagógicos. Este enfoque lúdico permite a los estudiantes asimilar vocabulario a través de experiencias concretas y dinámicas, facilitando su retención y aplicación en contextos reales.

La participación en estas actividades no solo incrementa el interés de los estudiantes por la lectura y la escritura, sino que también tiene un impacto positivo en su rendimiento académico

general. Las estrategias lúdicas, en particular los juegos didácticos, se han consolidado como herramientas pedagógicas valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Montilla Narváez (2020), "la enseñanza de la escritura creativa aporta a la educación literaria, estética, intelectual, subjetiva, intra e interpersonal" (p. 83). Este enfoque lúdico no solo facilita la adquisición de vocabulario, sino que también promueve la escritura creativa, fomentando la imaginación y la autonomía de los estudiantes. Al incorporar juegos didácticos en el aula, se crea un ambiente dinámico que estimula la curiosidad y el sentido crítico, propiciando la reflexión sobre el código lingüístico y mejorando la expresión oral y escrita de los estudiantes

En consecuencia, el impacto de los juegos de vocabulario en el aprendizaje del lenguaje se manifiesta no solo en la adquisición de nuevas palabras, sino también en la motivación y el disfrute que los estudiantes experimentan durante el proceso de aprendizaje. Estas dinámicas lúdicas, por tanto, resultan esenciales para el desarrollo de habilidades lingüísticas sólidas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la lectura y la escritura con mayor confianza y creatividad.

. Las estrategias lúdicas, especialmente los juegos didácticos, se han consolidado como herramientas pedagógicas valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Díaz Romero et al. (2024), "el juego, utilizando la lectura, ayuda a incentivar en los niños el deseo, la pasión por la lectura, la imaginación, las relaciones humanas, la comprensión y el pensamiento crítico" (p. 133). Este enfoque lúdico no solo facilita la adquisición de vocabulario, sino que también promueve la escritura creativa, fomentando la imaginación y la autonomía de los estudiantes. Al incorporar juegos didácticos en el aula, se crea un ambiente dinámico que estimula la curiosidad y el sentido crítico, propiciando la reflexión sobre el código lingüístico y mejorando la expresión oral y escrita de los estudiantes.

El desarrollo de las habilidades de lectoescritura se fundamenta en diversas teorías educativas que enfatizan la interacción activa, social y lúdica como pilares clave del aprendizaje.

Desde el constructivismo de Piaget (1976), que destaca la integración de nuevos conocimientos a partir de experiencias previas, hasta la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), que resalta la importancia del lenguaje y la interacción social en la construcción del conocimiento, se plantea un aprendizaje significativo. Montealegre y Forero (2006) subrayan la conciencia psicolingüística como base para reflexionar sobre el lenguaje escrito, mientras que Cuasapud Morocho y Manguashca Quintana (2023) y Engracia-Magallón et al. (2024) destacan las estrategias lúdicas y los juegos didácticos como medios efectivos para desarrollar habilidades lingüísticas, fomentar la creatividad y promover aprendizajes significativos. Además, Figueroa Sepúlveda y Gallego Ortega (2021) enfatizan el rol central del vocabulario en la comprensión lectora y la expresión escrita, sugiriendo estrategias pedagógicas desde edades tempranas. Soler (2003) introduce la lectura dialógica como una herramienta para reforzar competencias socioemocionales mediante la cooperación y el aprendizaje colectivo. Aunque la implementación de estas estrategias implica desafíos, como señala Garcés (2019), una planificación cuidadosa permite maximizar sus beneficios, creando entornos inclusivos, dinámicos y efectivos que potencian el rendimiento académico y la formación integral de los estudiantes.

El juego es una técnica participativa en la enseñanza que busca fomentar en los estudiantes habilidades de dirección y conducta adecuada, promoviendo la disciplina junto con la toma de decisiones y la autodeterminación. No solo facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también aumenta la motivación hacia las materias. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta docente que ofrece diversas formas para entrenar a los estudiantes en la resolución de problemas y la toma de decisiones (Andrade Carrión, 2020, pág. 6).

Para abordar el desarrollo del vocabulario, es crucial implementar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan un aprendizaje más dinámico y efectivo. En este sentido, el uso de actividades lúdicas, como los juegos de vocabulario, se presenta como una

alternativa prometedora. Estas actividades no solo facilitan la adquisición de nuevas palabras, sino que también incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje. Por ello, el presente estudio tiene como objetivo general: proponer un conjunto de juegos didácticos para el desarrollo del vocabulario en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “Presbítero Amable Herrera”, con la finalidad de fortalecer sus competencias en lectoescritura y contribuir a su éxito académico.

El objetivo principal de este estudio fue analizar las estrategias lúdicas basadas en los juegos de vocabulario para potenciar la comprensión de textos narrativos en el aula de Lengua y Literatura, con énfasis en su aplicación en el sexto año de educación básica. El problema de investigación abordó la necesidad de mejorar las habilidades de comprensión lectora a través de métodos innovadores que favorezcan la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Los resultados de la investigación evidencian que el uso de estrategias lúdicas tiene un impacto positivo en la comprensión de los textos narrativos. A través de los juegos de vocabulario, los estudiantes no solo mostraron una mejora significativa en la interpretación y análisis de los textos, sino también un aumento en su motivación y participación en las clases. Estos resultados confirman que los juegos de vocabulario puede ser una herramienta efectiva para el desarrollo de competencias comunicativas y literarias, alineándose con el objetivo del estudio. Los resultados de la investigación evidencian que el uso de estrategias lúdicas basadas en los juegos tiene un impacto positivo en la comprensión de los textos narrativos. A través de actividades lúdicas, los estudiantes no solo mostraron una mejora significativa en la interpretación y análisis de los textos, sino también un aumento en su motivación y participación en las clases. Estos resultados confirman que el juego es una herramienta efectiva para el desarrollo de competencias comunicativas y literarias, alineándose con el objetivo del estudio.

Los hallazgos de esta investigación son relevantes para el campo de la didáctica de la lectura y escritura, ya que demuestran que los juegos de vocabulario, es un recurso pedagógico que contribuye al avance de la comprensión lectora y al desarrollo de habilidades interpretativas en los estudiantes. La aplicación de estas estrategias puede mejorar el rendimiento académico en la asignatura, además de fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y la expresión oral. Así, esta metodología abre nuevas posibilidades para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura en niveles básicos, destacándose por su capacidad para generar un aprendizaje más dinámico y participativo.

Este estudio reafirma la relevancia de incorporar estrategias lúdicas basadas en los juegos de vocabulario siendo una herramienta eficaz para potenciar la comprensión de textos narrativos en el aula de Lengua y Literatura. Los hallazgos sugieren que el uso de esta metodología no solo mejora la competencia lectora, sino que también promueve habilidades socioemocionales y cognitivas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. La implementación de estas prácticas innovadoras puede contribuir significativamente al desarrollo de una educación más inclusiva y participativa, lo que representa una valiosa aportación al campo educativo.

La metodología de la investigación sigue un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del vocabulario de los estudiantes de sexto de EGB en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural "Presbítero Amable Herrera". Se empleará un diseño cuasi-experimental con pruebas diagnósticas iniciales y finales, complementado con observaciones y entrevistas a docentes y estudiantes. La muestra, seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, incluye 78 estudiantes y 3 docentes. El estudio se desarrollará en tres fases: diagnóstico causal del problema, modelación didáctica de la propuesta y validación mediante la aplicación y análisis de resultados.

Métodos y materiales

La investigación se llevará a cabo utilizando un enfoque mixto, que combina métodos cualitativos y cuantitativos para ofrecer una comprensión más completa el uso y factibilidad de los juegos didácticos en el desarrollo del vocabulario de los estudiantes. Este enfoque permitirá la recolección de datos numéricos a través de pruebas estandarizadas, así como la recopilación de información cualitativa mediante observaciones y entrevistas a docentes y estudiantes. La combinación de ambos tipos de datos facilitará un análisis más profundo de las experiencias de los estudiantes y la efectividad de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de la investigación se toma una población constituida por 221 estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “Presbítero Amable Herrera”, y 9 docentes de nivel. Para el presente estudio, se llevará a cabo un muestreo no probabilístico por conveniencia, eligiendo a 78 estudiantes de sexto año, lo que representa aproximadamente el 35% de la población. Además, se incluirán 3 (33%) docentes de la Educación General Básica media para la implementación y evaluación

Para evaluar las habilidades de lectoescritura antes y después de la intervención, se utilizarán varios instrumentos de recolección de datos. Estos incluirán pruebas de vocabulario que medirán el conocimiento y uso de palabras clave, así como actividades de lectoescritura que evaluarán la capacidad de los estudiantes para aplicar el vocabulario aprendido en contextos prácticos. Se realizarán evaluaciones diagnósticas iniciales y pruebas finales que permitirán comparar el progreso de los estudiantes.

A continuación, se presenta una tabla que resume las categorías, subcategorías e indicadores de evaluación que se utilizarán en la investigación sobre la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del vocabulario de los estudiantes de sexto de EGB en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “Presbítero Amable Herrera”. Estas categorías están

diseñadas para evaluar tanto el proceso de enseñanza como el aprendizaje de los estudiantes, proporcionando un marco claro para medir la efectividad de las intervenciones lúdicas en el aula.

Tabla 1.

Categorías e indicadores para el estudio diagnóstico y validación de la propuesta

Categoría	Subcategoría	Indicador de Evaluación
1. Desarrollo del vocabulario	1.1 Ampliación del vocabulario	- Número de palabras nuevas aprendidas en el juego.
		- Uso adecuado de nuevas palabras en oraciones.
	1.2 Comprensión de palabras	- Frecuencia de uso de palabras nuevas en conversaciones espontáneas.
		- Capacidad para definir palabras aprendidas.
2. Habilidades de lectoescritura	2.1 Comprensión lectora	- Identificación correcta de palabras en contextos.
		- Precisión en la asociación de palabras con imágenes o situaciones concretas.
	2.2 Producción escrita	- Puntuación en pruebas de comprensión lectora.
		- Participación en discusiones sobre lecturas.
3. Motivación y participación	3.1 Interés en la actividad	- Capacidad para responder preguntas inferenciales sobre el texto.
		- Calidad y coherencia en escritos que incorporan nuevo vocabulario.
	3.2 Confianza en el aprendizaje	- Evaluación de la creatividad en la escritura.
		- Uso adecuado de conectores y estructura en los escritos.
		- Nivel de participación activa en los juegos.
		- Retroalimentación positiva sobre la experiencia lúdica.
		- Frecuencia de solicitud para repetir la actividad.
		- Autoevaluación de los estudiantes sobre su progreso.
		- Comentarios sobre la reducción de la ansiedad en actividades de lectoescritura.
		- Percepción de autoeficacia en tareas de vocabulario y lectura.

Para el desarrollo de la investigación se siguió la siguiente ruta metodológica:

- Fase 1: Diagnóstico causal del problema.
- Fase 2: Modelación didáctica de la propuesta.
- Fase 3: Validación de la propuesta con enfoque mixto.

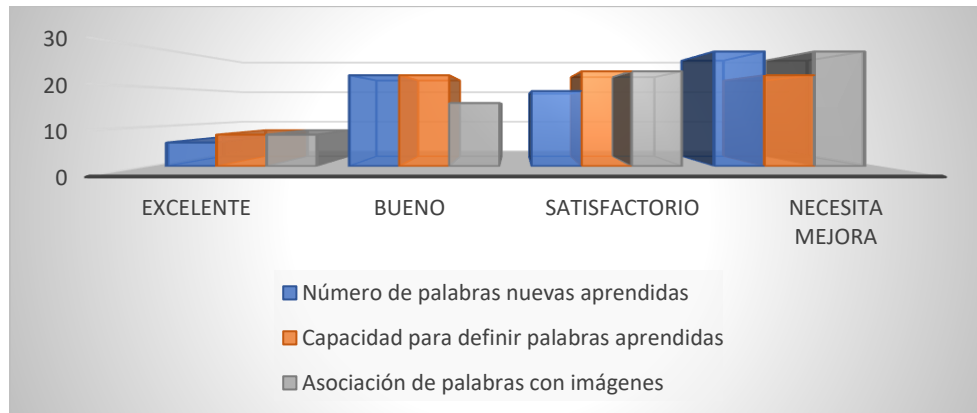
Análisis de Resultados

Fase 1: Diagnóstico causal del problema

En la aplicación de los instrumentos del diagnóstico se inició con la categoría 1: **desarrollo del vocabulario** a través de una rúbrica de evaluación que arrojó los resultados que se muestran a continuación.

Figura 1

Resultados obtenidos con la rúbrica de evaluación.



Nota: La figura muestra los datos obtenidos de la rúbrica de evaluación en sexto año Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “Presbítero Amable Herrera”, (2024)

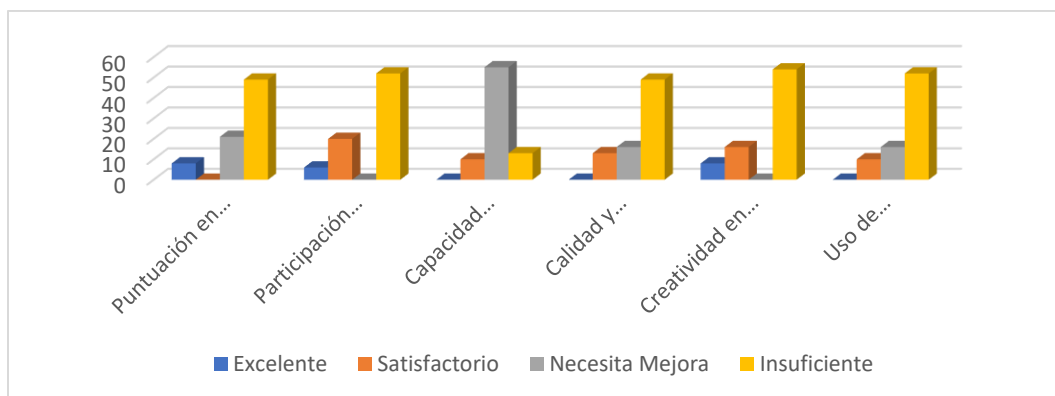
Ampliación del vocabulario: Solo el 8.33% de los estudiantes (6 estudiantes) alcanzó un nivel "excelente" en el número de palabras nuevas aprendidas durante los juegos, lo cual indica que una cantidad muy limitada de alumnos ha logrado ampliar considerablemente su vocabulario. Por otro lado, el 29.17% (23 estudiantes) se clasificó en el nivel "bueno", lo que sugiere que estos estudiantes han aprendido algunas palabras nuevas, aunque aún necesitan apoyo adicional. Un 25% (19 estudiantes) mostró un desempeño "satisfactorio", indicando una comprensión básica del vocabulario aprendido, sin embargo, estos estudiantes no aplican las palabras efectivamente en diversos contextos. Preocupantemente, el 37.5% de los estudiantes (29 estudiantes) se encuentra en la categoría de "necesita mejora", evidenciando dificultades significativas en la adquisición de nuevas palabras y en el uso correcto de las mismas en oraciones.

Comprensión de palabras: Los resultados reflejan áreas de mejora significativas. Solamente un 10.42% de los estudiantes (8 estudiantes) mostró una capacidad "excelente" para definir palabras aprendidas, lo que señala serias dificultades en la comprensión del vocabulario entre la mayoría de los estudiantes. Un 29.17% (23 estudiantes) obtuvo una calificación de "bueno", lo que significa que pueden definir algunas palabras, aunque con limitaciones en precisión y claridad. Otro 31.25% (24 estudiantes) se ubicó en el nivel "satisfactorio", lo cual indica que tienen un conocimiento básico del vocabulario, aunque cometen errores frecuentes en sus definiciones. Preocupantemente, el 29.17% de los estudiantes (23 estudiantes) fue clasificado como "necesita mejora", lo que subraya la necesidad urgente de implementar intervenciones educativas para mejorar su comprensión y uso del vocabulario.

Asociación de palabras con imágenes: Se observó que solo un 10.42% de los estudiantes (8 estudiantes) alcanzó un nivel "excelente" en la habilidad para asociar palabras con imágenes o situaciones concretas. Un 20.83% (16 estudiantes) se clasificó como "bueno", mientras que un 31.25% (24 estudiantes) mostró un desempeño "satisfactorio". No obstante, la mayoría, un 37.5% (29 estudiantes), se ubicó en la categoría de "necesita mejora", lo cual pone de manifiesto la dificultad que enfrentan estos estudiantes para asociar palabras con contextos visuales y prácticos. Para medir la categoría 2: habilidades de lectoescritura se realizó un cuestionario de preguntas abiertas y cerradas a los estudiantes y se obtuvieron los resultados que se presentan a continuación.

Figura 2

Resultados del cuestionario de preguntas realizado a los estudiantes



Nota: El gráfico muestra los resultados del cuestionario de preguntas aplicados en sexto año Unidad Educativa Comunitaria Intercultural "Presbítero Amable Herrera", (2024)

Habilidades de lectoescritura

Comprensión lectora: En cuanto a la puntuación en pruebas de comprensión lectora, el 10% de los estudiantes (8 estudiantes) obtuvo un nivel "excelente", mostrando un dominio sobresaliente de los textos leídos. Sin embargo, un alarmante 62.5% (49 estudiantes) se ubicó en el nivel "insuficiente", lo cual indica que la mayoría presenta dificultades considerables en comprensión lectora y destaca la necesidad de fortalecer la enseñanza en esta área.

Participación en discusiones sobre lecturas: Solo el 8.33% (6 estudiantes) demostró una participación activa y frecuente en discusiones sobre lecturas, mientras que el 66.67% (52 estudiantes) se clasificó en la categoría de "baja participación". Esto refleja una falta de compromiso y conexión con las lecturas, lo cual sugiere que muchos alumnos no se sienten suficientemente seguros o motivados para expresar sus opiniones y reflexiones sobre los textos, limitando su desarrollo en competencias críticas y comunicativas.

Capacidad para responder preguntas inferenciales: Solo el 12.5% (10 estudiantes) presentó un rendimiento "satisfactorio" en la capacidad para responder preguntas inferenciales sobre el texto, mientras que un 70.83% (55 estudiantes) se clasificó como "necesita mejora". Esto

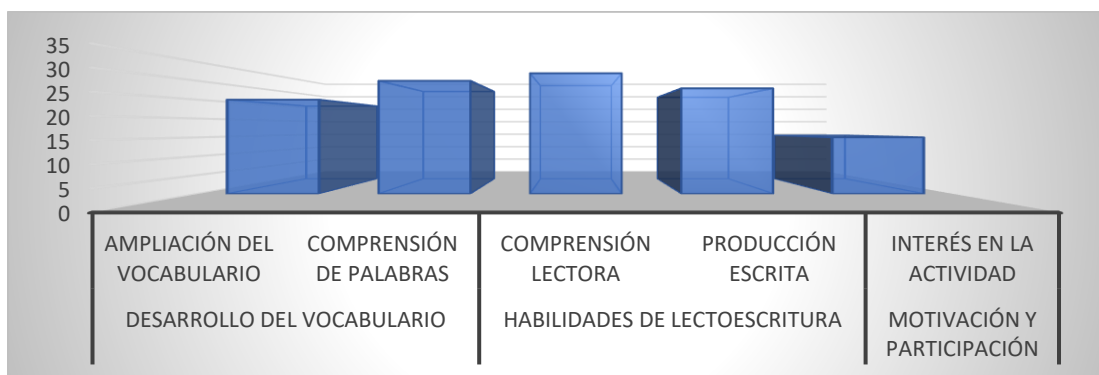
evidencia que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para realizar inferencias y conexiones más allá de la información explícita, subrayando la urgencia de implementar estrategias didácticas que desarrollen habilidades de análisis y pensamiento crítico.

Producción escrita: Un 16.67% de los estudiantes (13 estudiantes) demostró calidad y coherencia en sus escritos, integrando nuevo vocabulario de manera adecuada, mientras que un 62.5% (49 estudiantes) se ubicó en el nivel "insuficiente". Este resultado indica que muchos estudiantes encuentran dificultades para aplicar el vocabulario aprendido, lo que afecta su capacidad de expresión escrita. Además, en lo que respecta a la evaluación de la creatividad en la escritura, un 10.42% (8 estudiantes) mostró un enfoque creativo, en contraste con el 68.75% (54 estudiantes) que evidenció una creatividad limitada, sugiriendo que la mayoría de los estudiantes experimentan dificultades en su expresión personal y creatividad en la escritura.

Uso adecuado de conectores y estructura: Un 12.5% (10 estudiantes) mostró un buen manejo de conectores y estructura en los escritos, mientras que el 66.67% (52 estudiantes) fue clasificado en el nivel "insuficiente". Esto refleja que la mayoría de los estudiantes no emplean conectores de manera efectiva, lo que afecta la claridad y cohesión de sus escritos.

Figura 4

Resultados de la observación de clases.



Nota: El gráfico representa los resultados obtenidos en la observación de clases aplicados en sexto año, Unidad Educativa Comunitaria Intercultural "Presbítero Amable Herrera", (2024)

Ampliación del vocabulario: En la observación de clases, se encontró que el 25% de los estudiantes lograron una alta frecuencia en el uso de palabras nuevas en conversaciones espontáneas. Un 35% de los estudiantes utilizó correctamente las nuevas palabras aprendidas en oraciones, mientras que el 40% mostró una frecuencia moderada. Estos resultados indican que, aunque hay un progreso en la ampliación del vocabulario, aún es necesario reforzar el uso contextual de las nuevas palabras en actividades prácticas.

Comprensión de palabras: El 30% de los estudiantes fue capaz de definir palabras aprendidas con precisión, y el 40% logró identificar correctamente palabras en contextos variados. Sin embargo, solo el 25% mostró precisión en la asociación de palabras con imágenes o situaciones concretas. Esto sugiere que, aunque hay avances en la comprensión de palabras, la incorporación activa y variada de nuevas palabras en contextos prácticos es limitada, lo cual señala la necesidad de un enfoque reforzado en actividades lúdicas y de lectura.

Comprensión lectora: Los resultados muestran que el 32% de los estudiantes obtuvo una puntuación alta en las pruebas de comprensión lectora. Sin embargo, el 38% alcanzó un nivel satisfactorio y el 30% obtuvo puntuaciones bajas. Esto indica que aún hay un porcentaje significativo de estudiantes con dificultades en comprensión lectora, lo cual resalta la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas en esta área.

Producción escrita: Solo el 28% de los estudiantes mostró calidad y coherencia en sus escritos, con un 33% demostrando un nivel moderado de creatividad y habilidad para emplear conectores y estructura en sus textos. Sin embargo, el 39% presentó limitaciones notables en la coherencia y estructura de sus escritos. Esto sugiere la necesidad de prácticas más intensivas en redacción y organización de ideas para mejorar la producción escrita de los estudiantes.

Interés en la actividad: Se encontró que el 15% de los estudiantes mostró un nivel de participación alta, mientras que el 28% tuvo un nivel de participación moderada y el 57% evidenció un bajo nivel de participación. Esta falta de interés podría estar influenciada por

factores como el contexto cultural y el diseño de las actividades propuestas, lo cual sugiere la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas para aumentar el interés de los estudiantes.

Retroalimentación positiva: Solo el 13% de los estudiantes expresó satisfacción con las actividades realizadas, mientras que el 66% mostró respuestas negativas o comentarios de indiferencia. Esto refleja una baja motivación generalizada en el grupo, lo cual indica la necesidad de diseñar actividades más atractivas y relevantes para los estudiantes.

Confianza en el aprendizaje: Solo el 18% de los estudiantes se autoevaluó de forma positiva en su progreso, mientras que el 49% expresó inseguridad en su aprendizaje y el 59% mostró ansiedad significativa durante las actividades de lectoescritura. Estos resultados sugieren la necesidad de fomentar un ambiente de aprendizaje motivador y que incremente la autoconfianza en los estudiantes.

Fase 2: Modelación didáctica de la propuesta

La propuesta de juegos diseñada busca promover el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de 9 a 11 años mediante actividades lúdicas centradas en la lectura y escritura creativa. Cada juego integra fragmentos de libros seleccionados para la edad, como *El Principito*, *Matilda* y *Cuentos de la selva*, permitiendo a los estudiantes interactuar con textos literarios de forma dinámica. Los juegos combinan ejercicios de rima, descripción, creación de personajes, y redacción de historias, adaptándose a distintos aspectos de la lectoescritura, como la ampliación de vocabulario, la comprensión lectora, y la producción escrita. A través de actividades como “Dibuja y Describe,” “Historia Encadenada,” y “Diario de Emociones,” los estudiantes exploran los textos y expresan sus ideas, emociones y creatividad, fortaleciendo así su autoestima en el ámbito académico y mejorando sus destrezas comunicativas de una manera divertida e interactiva. Esta metodología permite que los estudiantes experimenten un aprendizaje significativo, fomentando su interés por la lectura y la escritura a través del juego y la colaboración.

Se muestra la modelación de 10 juegos de vocabulario que se realizaron para la implementación de la propuesta.

Juego didáctico 1: Carrera de palabras

Objetivo de aprendizaje: Identificar palabras clave relacionadas con un tema específico, para mejorar su comprensión lectora y ampliar el vocabulario de los niños.

Metodología:

1. **Preparación:** Selecciona un fragmento de “El Principito” y asegúrate de que todos los niños tengan una copia del texto.
2. **Lectura:** Los niños leen el fragmento seleccionado y discuten brevemente su contenido para asegurarse de que todos lo han comprendido.
3. **Escritura:** Después de la lectura, los niños tienen un tiempo limitado (por ejemplo, 5 minutos) para escribir la mayor cantidad de palabras que puedan relacionar con el tema del fragmento leído.
4. **Revisión:** Al finalizar el tiempo, se revisan las palabras escritas por los niños y se discuten en grupo para verificar su relevancia y corregir posibles errores.

Reglas:

1. **Tiempo:** Los niños tienen un tiempo limitado para escribir sus palabras (por ejemplo, 5 minutos).
2. **Relevancia:** Las palabras deben estar relacionadas con el tema del fragmento leído.
3. **Originalidad:** No se pueden repetir palabras entre los niños durante la revisión.
4. **Ganador:** El niño que haya escrito la mayor cantidad de palabras relevantes es el ganador de la ronda.

Este juego no solo fomenta la lectura y la comprensión, sino que también incentiva a los niños a pensar rápidamente y a utilizar su vocabulario de manera creativa.

Juego didáctico 2: Rueda de rimas

Objetivo de aprendizaje: Crear rimas utilizando palabras que fomenten la creatividad y la comprensión de la estructura poética, contribuyendo al desarrollo del vocabulario.

Metodología:

1. **Preparación:** Selecciona un fragmento de “Cuentos en verso para niños perversos” y asegúrate de que todos los niños tengan acceso al texto.
2. **Lectura:** Los niños leen el fragmento seleccionado y discuten brevemente su contenido para asegurarse de que todos lo han comprendido.
3. **Identificación:** Los niños identifican las palabras que riman en el fragmento leído.
4. **Creación:** Utilizando una pizarra, papel y bolígrafos, los niños crean nuevas oraciones o versos que rimen con las palabras del fragmento.
5. **Presentación:** Los niños comparten sus creaciones con el grupo y se discuten las diferentes rimas y estructuras utilizadas.

Reglas:

1. **Relevancia:** Las nuevas oraciones o versos deben rimar con las palabras del fragmento leído.
2. **Originalidad:** Cada niño debe crear sus propias rimas sin repetir las de otros compañeros.
3. **Materiales:** Se pueden usar pizarra, papel y bolígrafos para escribir y presentar las rimas.
4. **Creatividad:** Se fomenta la creatividad y la originalidad en la creación de las rimas.

Este juego no solo ayuda a los niños a ampliar su vocabulario, sino que también les permite explorar la poesía de manera divertida y creativa.

Juego didáctico 3: Palabras encadenadas

Objetivo de aprendizaje: Emplear de forma adecuada nuevas palabras en diferentes contextos mediante actividades de palabras encadenadas, con el objetivo de mejorar y ampliar el vocabulario de los estudiantes

Metodología:

1. **Preparación:** Reúne a los participantes en un círculo. Este juego puede ser jugado tanto en grupo como en parejas.
2. **Inicio:** El primer jugador dice una palabra. El siguiente jugador debe decir una nueva palabra que comience con la última letra de la palabra anterior.
3. **Continuación:** El juego continúa de esta manera, con cada jugador añadiendo una palabra que encadene con la anterior.
4. **Variaciones:** Para aumentar la dificultad, puedes establecer categorías específicas (por ejemplo, animales, alimentos, etc.) o limitar el tiempo para responder.

Reglas:

1. **Secuencia:** Cada palabra debe comenzar con la última letra de la palabra anterior.
2. **Repeticiones:** No se pueden repetir palabras ya mencionadas durante la misma ronda.
3. **Tiempo:** Cada jugador tiene un tiempo límite (por ejemplo, 5 segundos) para decir su palabra. Si no lo hace, queda eliminado de la ronda.
4. **Categorías:** Si se juega con categorías, las palabras deben pertenecer a la categoría establecida.
5. **Ganador:** El último jugador en pie, que no haya sido eliminado, es el ganador de la ronda.

Este juego no solo es divertido, sino que también ayuda a los participantes a pensar rápidamente y a recordar palabras de su vocabulario.

Juego didáctico 4: Aventura de palabras

Objetivo de aprendizaje: Escribir oraciones que demuestren el dominio del significado de las palabras, así como el uso adecuado de sinónimos y antónimos, con el propósito de enriquecer el vocabulario y mejorar las habilidades de redacción de los estudiantes.

Metodología

1. **Lectura inicial:** Leer un fragmento de "*La historia interminable*" y subrayar palabras desconocidas e interesantes.
-

2. **Análisis de palabras:** En grupo, discuta el posible significado de las palabras identificadas utilizando el contexto del texto y el docente refuerza el análisis con explicaciones claras y ejemplos.
3. **Creación de fichas:** Cada estudiante escribe en una ficha la palabra, su significado, un sinónimo o antónimo, y una oración breve usando la palabra.
4. **Construcción del mapa de palabras:** En grupos, agrupar fichas relacionadas por tema (emociones, acciones, objetos) y conectarlas en un mapa visual.
5. **Presentación del mapa:** Cada equipo presenta su mapa al grupo, explicando las conexiones entre las palabras y compartiendo las oraciones que crearon

Reglas del juego

1. **Selección precisa:** Las palabras deben ser relevantes al fragmento leído.
2. **Contenido de las fichas:** Cada ficha debe incluir definición, sinónimos o sinónimos, y una oración original coherente.
3. **Colaboración grupal:** Todos los integrantes del equipo deben participar en la creación del mapa.
4. **Creatividad en el mapa:** Se permite el uso de colores, símbolos y dibujos para enriquecer la presentación.
5. **Tiempo límite:** Conferencia y análisis 10 minutos; creación de fichas 15 minutos y elaboración del mapa 20 minutos.

Este juego combina el análisis textual, la creatividad y el trabajo en equipo para enriquecer el vocabulario y mejorar la expresión escrita.

Juego didáctico 5: Dibuja y describe

Objetivo de aprendizaje: Relacionar el texto, la imagen y la escritura para favorecer el desarrollo del vocabulario y mejorar la comprensión lectora

Metodología

1. **Lectura inicial:** Leer un fragmento de “*Historias de ratones*” que describe una escena detallada.
2. **Dibujo de la escena:** Cada niño dibuja la escena basándose en su interpretación del fragmento, destacando personajes, acciones y el entorno.
3. **Escritura descriptiva:** Los niños escriben una descripción breve de su dibujo, incluyendo: Personajes y sus características, detalles del entorno, ¿Qué sucede en la escena?
4. **Presentación y reflexión:** Los niños comparten sus dibujos y descripciones con el grupo.

Reglas del juego

1. **Fidelidad al fragmento:** El dibujo y la descripción deben basarse en el texto leído.
2. **Uso de vocabulario variado:** Incluir al menos tres palabras nuevas o interesantes en la descripción.
3. **Creatividad y esfuerzo:** Los dibujos deben ser claros y mostrar esfuerzo, aunque no se evalúan habilidades artísticas.
4. **Tiempo límite:** Conferencia y análisis: 10 minutos, dibujo: 15 minutos, escritura: 10 minutos.

Este juego fomenta la creatividad, mejora la comprensión lectora y enriquece el vocabulario de manera divertida e interactiva.

Juego didáctico 6: Historia encadenada

Objetivo de aprendizaje: Crear una historia colaborativa a partir de la utilización de oraciones encadenadas para fomentar el desarrollar el vocabulario la coherencia narrativa y la creatividad

Metodología

1. **Lectura inicial:** Leer un fragmento de “*La telaraña de Carlota*” en grupo, identificando el contexto y personajes principales.
-

2. **Creación de la historia:** Cada niño añade una oración para continuar la historia, asegurándose de que se conecta lógicamente con la anterior.
3. **Revisión final:** Al concluir, se lee la historia completa en voz alta, revisando su cohesión y evaluando si las ideas están conectadas correctamente.
4. **Reflexión grupal:** El docente guía una discusión sobre cómo las palabras y frases utilizadas enriquecen la narrativa.

Reglas del juego

1. **Conexión lógica:** Cada oración debe seguir y estar relacionada con la anterior.
2. **Uso de vocabulario enriquecido:** Se debe incluir al menos una palabra nueva o interesante en cada contribución.
3. **Participación equitativa:** Todos los niños deben participar añadiendo una oración.
4. **Tiempo límite:** Cada niño tiene 1 minuto para pensar y escribir su oración.

Este juego estimula la imaginación y fortalece las habilidades narrativas y de vocabulario en un entorno colaborativo.

Juego didáctico 7: Diario de emociones

Objetivo de aprendizaje: Escribir de manera reflexiva a partir de situaciones literarias, con el fin de favorecer el desarrollo del vocabulario emocional y la autoexpresión

Metodología

1. **Lectura inicial:** Leer un fragmento de *“El diario de Greg”* que describe una situación cómica o emotiva.
 2. **Análisis de la situación:** En grupo, discutan cómo los personajes reaccionaron y cómo se sienten en esa situación y luego identificar palabras claves relacionadas con emociones.
 3. **Escritura del diario:** Cada niño escribe cómo se sentiría si estuviera en esa situación y se les anima a usar palabras emocionales variadas y ejemplos concretos.
-

4. **Lectura compartida:** Los estudiantes comparten sus diarios en pequeños grupos, destacando palabras nuevas o creativas utilizadas.

Reglas del juego

1. **Relación con el texto:** La entrada de diario debe estar directamente conectada con la situación leída.
2. **Uso de vocabulario emocional:** Incluir al menos tres palabras que expresen emociones nuevas o interesantes.
3. **Creatividad y reflexión:** Los diarios deben ser personales y reflejar pensamientos y emociones auténticas.
4. **Tiempo límite:** Conferencia y análisis 10 minutos; escritura del diario: 15 minutos.

Este juego promueve la empatía, la ampliación del vocabulario emocional y el desarrollo de habilidades de escritura creativa.

Juego didáctico 8: Adivina el personaje

Objetivos de aprendizaje: Describir a los personajes de una historia o cuento, destacando sus características físicas, comportamentales y su rol en la trama, fomentando la capacidad de observación y la habilidad para realizar descripciones detalladas al escribir sobre un personaje

Metodología:

1. **Lectura guiada:** El docente selecciona un fragmento del libro "Matilda" de Roald Dahl que contenga descripciones o características clave de un personaje. Los estudiantes leen el fragmento en grupo o de forma individual.
 2. **Identificación y análisis del personaje:** A través de una conversación guiada, se identifican las características físicas, emocionales y de personalidad del personaje en cuestión. El docente ayuda a los estudiantes a notar detalles importantes que los harán reconocibles.
-

3. **Descripción del personaje:** Cada estudiante elige un personaje de "Matilda" y escribe una breve descripción sin mencionar el nombre del personaje. La descripción debe incluir detalles sobre el aspecto físico, comportamiento y rol en la historia.
4. **Juego de adivinanza:** Los estudiantes se turnan para leer en voz alta sus descripciones. El resto del grupo debe adivinar de qué personaje se trata basándose en las pistas proporcionadas. El docente guía el proceso y, si es necesario, da pistas adicionales.

Reglas del juego:

1. **Tiempo para preparar la descripción:** Cada estudiante tiene un tiempo limitado para elegir y describir a su personaje de manera detallada.
2. **Uso de descripciones detalladas:** La descripción debe ser lo suficientemente clara para dar pistas, pero sin revelar directamente quién es el personaje. No se permite mencionar el nombre ni las relaciones directas del personaje (por ejemplo, "el hijo de...").
3. **Turnos de adivinanza:** Cada estudiante puede hacer una sola adivinanza en cada turno de juego. Si nadie acierta, el autor de la descripción puede dar una pista adicional.
4. **Respeto y colaboración:** Todos deben escuchar con atención las descripciones de los demás y ofrecer comentarios positivos o constructivos sobre las habilidades de observación y descripción de cada estudiante.

Este juego permite a los estudiantes profundizar en el conocimiento de los personajes y sus características, mejorando la comprensión lectora y el uso de detalles descriptivos. Además, al escuchar y adivinar, fortalecen la capacidad de observación y desarrollan un sentido de colaboración en el grupo.

Juego didáctico 9: Detective de palabras

Objetivos de aprendizaje: Crear una breve historia o fragmento utilizando las palabras seleccionadas, con el propósito de estimular la creatividad y la habilidad narrativa, fortaleciendo el análisis textual, la conexión entre palabras y el desarrollo del vocabulario en la lectoescritura.

Metodología:

1. **Lectura guiada:** El docente selecciona un fragmento del libro "Momo" de Michael Ende y lo lee junto con los estudiantes, deteniéndose para aclarar el contexto y posibles significados de palabras relevantes.
2. **Búsqueda de palabras clave:** Los estudiantes reciben una lista de palabras relacionadas con el contexto del fragmento o una lista en blanco en la que deben anotar las palabras interesantes que encuentren en el texto. También pueden sugerirse palabras en categorías específicas (personajes, emociones, acciones).
3. **Escritura creativa:** Usando las palabras encontradas, los estudiantes crean una breve historia o un nuevo fragmento inspirado en "Momo", asegurándose de incluir todas las palabras en su narración. Pueden trabajar individualmente o en parejas para desarrollar una historia coherente y creativa.
4. **Presentación y retroalimentación:** Los estudiantes comparten sus historias con el grupo. El docente y los compañeros ofrecen retroalimentación, destacando el uso del vocabulario en contexto, la creatividad de la historia y la coherencia narrativa.

Reglas del juego:

1. **Tiempo limitado:** Los estudiantes tienen un tiempo determinado para buscar palabras en el texto y otro para escribir la historia.
 2. **Uso de palabras encontradas:** Cada historia debe incluir al menos cinco palabras del fragmento leído. Pueden incluir más palabras si lo desean, pero deben estar contextualizadas.
 3. **Creatividad y coherencia:** La historia debe ser original y creativa, manteniendo un hilo narrativo claro que integre las palabras de forma natural en el contexto.
 4. **Escucha y respeto:** Cada estudiante escucha las historias de sus compañeros y ofrece comentarios constructivos, resaltando aspectos interesantes del uso de vocabulario y la creatividad en la narración.
-

Este juego permite a los estudiantes mejorar sus habilidades de comprensión lectora y enriquecer su vocabulario, mientras fomenta la creatividad y el análisis textual. Además, al crear una historia, refuerzan la conexión entre palabras y contexto, desarrollando un enfoque reflexivo hacia el texto y sus significados.

Juego didáctico 10: Mi fábula creativa

Objetivos de aprendizaje: Crear versiones propias de una historia clásica basada en fábulas, fomentando la creatividad y la capacidad de reinterpretación para mejorar la habilidad de redacción, la construcción de moralejas y el desarrollo del vocabulario, a través de la lectura y la creación de narrativas

Metodología:

1. **Lectura guiada:** El docente elige una fábula de "Fábulas de Esopo" y la lee en voz alta, asegurándose de que todos comprendan la historia, los personajes y la moraleja original.
 2. **Discusión y análisis:** Se realiza una conversación grupal sobre el mensaje de la fábula y la personalidad de los personajes. Se anima a los estudiantes a opinar sobre el mensaje y a proponer cómo podrían cambiar la historia o los personajes para crear una nueva versión.
 3. **Creación de la fábula:** Los estudiantes, individualmente o en parejas, crean su propia versión de la fábula, cambiando algunos elementos como los personajes, el escenario o la moraleja, mientras mantienen la estructura narrativa de una fábula con un mensaje o enseñanza al final.
 4. **Presentación y retroalimentación:** Los estudiantes presentan sus fábulas al grupo, y el docente les da retroalimentación en vocabulario, claridad del mensaje y creatividad. Los compañeros también pueden aportar sugerencias o comentar aspectos positivos de cada fábula.
-

Reglas del juego:

1. **Tiempo limitado:** Los estudiantes cuentan con un tiempo específico para leer, analizar y crear su versión de la fábula.
2. **Incorporación de vocabulario nuevo:** Cada estudiante debe incluir al menos tres palabras nuevas o expresiones en su fábula. Estas palabras pueden ser sugeridas previamente por el docente.
3. **Originalidad y coherencia:** La nueva versión de la fábula debe tener personajes, situaciones o moralejas originales, pero manteniendo el formato de una historia breve con una enseñanza clara.
4. **Respeto y escucha activa:** Al compartir sus historias, cada estudiante debe escuchar atentamente las versiones de sus compañeros y ofrecer comentarios constructivos, destacando aspectos que les parecieron interesantes o creativos.

Este juego ayuda a los estudiantes a comprender y reinterpretar las enseñanzas de las fábulas clásicas, mientras practican la redacción y amplían su vocabulario. Además, fomenta la creatividad.

Juego didáctico 11: Continuación de la historia

Objetivos de aprendizaje: Crear historias con narrativas con secuencias lógicas y creativas, mediante la lectura activa y reflexiva, fomentando la inferencia, el pensamiento crítico y la habilidad de redacción para desarrollar el vocabulario y la lectoescritura.

Metodología:

1. **Lectura guiada:** El docente presenta un fragmento de "Cuentos de la selva" y realiza una breve introducción sobre el contexto de la historia y los personajes principales. Los estudiantes leen el fragmento en voz alta o en silencio, según se prefiera.
 2. **Discusión grupal:** Se genera una conversación sobre el fragmento leído. El docente guía a los estudiantes con preguntas de inferencia para ayudarlos a deducir posibles giros en
-

la historia, motivándolos a considerar aspectos como los deseos y desafíos de los personajes.

3. **Escritura de continuación:** Los niños trabajan en parejas o individualmente para redactar una continuación de la historia, imaginando y describiendo lo que podría suceder después del fragmento leído.
4. **Presentación y retroalimentación:** Los estudiantes comparten sus continuaciones con el grupo, y el docente da retroalimentación en vocabulario, secuencia lógica y coherencia narrativa. Se fomenta la colaboración para mejorar el uso de nuevas palabras aprendidas.

Reglas del juego:

1. **Respeto al tiempo:** Los estudiantes tienen un tiempo límite para leer el fragmento y otro para escribir la continuación de la historia.
2. **Uso de vocabulario nuevo:** Cada estudiante debe incluir al menos cinco palabras nuevas en su redacción. Estas palabras pueden ser sugeridas previamente por el docente en una lista o extraídas del fragmento.
3. **Originalidad y coherencia:** La continuación debe ser coherente con la historia original, respetando la personalidad de los personajes y la atmósfera del cuento, aunque puede tener giros creativos.
4. **Escucha activa:** Al compartir su trabajo, cada estudiante debe escuchar atentamente las continuaciones de sus compañeros y ofrecer comentarios constructivos.

Este juego no solo ayuda a desarrollar el vocabulario y habilidades narrativas, sino que también fomenta la creatividad y el trabajo colaborativo entre los estudiantes

Fase 3: Validación de la propuesta con enfoque mixto

La propuesta se validó utilizando dos técnicas: la consulta a especialistas y el registro de experiencias.

La propuesta se validó utilizando dos técnicas principales: la consulta a especialistas y el registro de experiencias. La consulta a especialistas permitió obtener una evaluación experta

sobre la factibilidad, relevancia y aplicabilidad de los juegos de vocabulario en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Por otro lado, el registro de experiencias, llevado a cabo durante un período de seis meses, proporcionó datos detallados y reflexiones sobre la implementación práctica de los juegos en el aula, permitiendo ajustar y mejorar las estrategias pedagógicas basadas en la observación directa y la retroalimentación de los estudiantes.

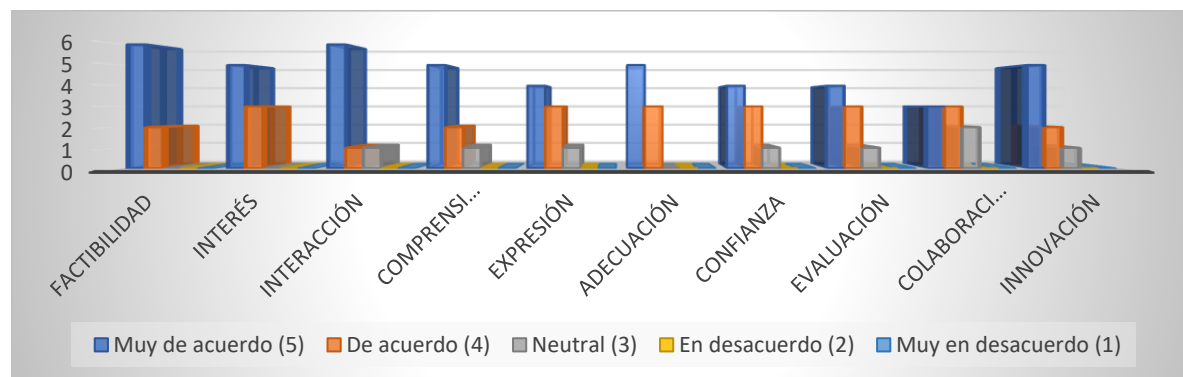
Resultados obtenidos con la consulta a especialistas

La propuesta fue validada mediante la consulta a ocho especialistas, quienes analizaron los juegos diseñados a partir de la problemática y los objetivos del proyecto, aplicando un cuestionario para medir la validez de la propuesta educativa en función de los siguientes indicadores: la factibilidad de su implementación en el aula, la relevancia y aplicabilidad en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura, su alineación con el aprendizaje activo a través del juego, y la eficacia de la evaluación y retroalimentación para el progreso de los estudiantes.

Los criterios para seleccionar a los especialistas fueron: ser docente con una experiencia superior a 5 años en la enseñanza de la Lengua y Literatura, tener título de cuarto nivel y poseer investigaciones en la didáctica del lenguaje. Los resultados muestran un alto porcentaje de pertinencia en todos los indicadores evaluados, tal como se refleja en la figura correspondiente.

Figura 5:

Validación de la propuesta mediante la consulta a especialistas



Nota. El gráfico representa los resultados de la validación de la propuesta con criterios de expertos (2024)

El análisis de los resultados del cuestionario refleja una alta aceptación de la propuesta de juegos para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de 9 a 11 años. En primer lugar, la factibilidad de implementación fue considerada positiva, con un 92.5% de especialistas de acuerdo o muy de acuerdo con la viabilidad de integrar estos juegos en el aula. Este alto porcentaje sugiere que las actividades propuestas son tanto prácticas como adecuadas para los recursos y el tiempo disponible en el entorno escolar, un aspecto crucial para lograr un aprendizaje efectivo en la educación básica. Además, el 87.5% de los especialistas concordó en que los juegos son atractivos para fomentar el interés de los estudiantes en la lectoescritura, lo que resalta la importancia de métodos motivadores que hagan el aprendizaje más dinámico y atractivo.

Por otro lado, la propuesta recibió un 90% de aceptación en cuanto a su capacidad para fomentar el aprendizaje activo y la interacción entre los estudiantes, lo que demuestra su potencial para promover un aprendizaje participativo. Igualmente, el 85% de los expertos indicó que los juegos facilitan el desarrollo de la comprensión lectora, lo que evidencia que los fragmentos literarios y las actividades de lectura seleccionadas resultan adecuados para mejorar la capacidad de los estudiantes en este ámbito. Respecto a la expresión escrita, el 80% de aceptación refleja que los ejercicios de escritura acompañados de actividades lúdicas son útiles para que los estudiantes mejoren su habilidad para comunicar ideas de manera estructurada, creativa y coherente. Esto sugiere que los juegos tienen una incidencia directa y positiva en las habilidades productivas de los estudiantes.

En términos de la relevancia emocional y colaborativa, el 82.5% de los especialistas afirmó que la propuesta contribuye a fortalecer la confianza y la autoestima de los estudiantes, demostrando su impacto positivo en el desarrollo socioemocional del alumno, un factor clave para la adquisición de nuevas habilidades. Asimismo, el 87% de los especialistas consideró que las actividades promueven la colaboración y el trabajo en equipo, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades interpersonales y el aprendizaje social. Finalmente, el 86.25% de los

expertos calificó la propuesta como innovadora y relevante para las necesidades actuales de aprendizaje en lectoescritura, confirmando su pertinencia en el contexto educativo y su alineación con las tendencias pedagógicas actuales.

Recomendaciones ofrecidas para la mejora de la propuesta

Los especialistas han señalado un aspecto relevante en la actualidad: la importancia de la inclusión educativa, que en los últimos años se ha venido fortaleciendo a nivel nacional, especialmente en relación con niños que presentan necesidades educativas especiales (NEE)

Ante este desafío, se identificó la necesidad de adaptar los juegos utilizados en el proyecto, ajustando su nivel de complejidad según las capacidades individuales de cada estudiante dentro del aula. Durante la implementación, se trabajó con seis niños que presentan discapacidad intelectual de grado tres y una niña con discapacidad física, lo que permitió poner en práctica estrategias inclusivas diseñadas específicamente para atender sus necesidades.

En el desarrollo de los juegos, se pudo observar que estos niños, en muchas ocasiones, participaban activamente en las actividades grupales. Estas dinámicas no solo les motivaron, sino que también fomentaron su sentido de pertenencia y les permitieron enriquecer su aprendizaje al colaborar con sus compañeros. Por ejemplo, en algunas actividades, se integraron escribiendo palabras dictadas por sus compañeros, lo que les hizo sentirse valorados e incluidos en el trabajo colectivo.

Sin embargo, al aplicar juegos individuales, se identificaron ciertas dificultades relacionadas con sus capacidades específicas. Para abordar estas situaciones, se implementó un acompañamiento personalizado, utilizando gráficos y materiales visuales que facilitaron la comprensión y ejecución de las actividades. Esta estrategia no solo les permitió completar las tareas, sino que también fortaleció su confianza y autonomía al enfrentar retos adaptados a su nivel.

El análisis de estas experiencias destaca la importancia de crear entornos de aprendizaje inclusivos que permitan a todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades,

participar y desarrollarse integralmente. Estas adaptaciones no solo promueven el aprendizaje, sino que también refuerzan valores como la empatía, la colaboración y el respeto dentro del aula. Asimismo, el éxito de estas iniciativas resalta la necesidad de una capacitación constante para los docentes, con el fin de que puedan diseñar e implementar actividades que garanticen la inclusión y el desarrollo de todos los estudiantes, promoviendo una educación más equitativa y enriquecedora para todos.

Resultados obtenidos con el registro de experiencia

Para llevar a cabo el registro de experiencias en el uso de juegos de vocabulario, se siguió un procedimiento sistemático que permitió evaluar de manera detallada y precisa el impacto de estas actividades en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Este procedimiento, que se llevó a cabo durante un período de seis meses, incluyó la preparación de un diario de experiencias con un formato estándar, la observación activa durante las actividades, el registro detallado de indicadores específicos, y la recopilación de reflexiones tanto del docente como de los estudiantes.

Además, se realizó un análisis periódico de los datos recopilados para identificar patrones y áreas de mejora, asegurando así que las estrategias pedagógicas se ajusten continuamente a las necesidades y preferencias de los estudiantes. Este enfoque meticuloso y reflexivo garantizó una evaluación integral y dinámica del proceso de aprendizaje, promoviendo un ambiente educativo inclusivo y efectivo.

Indicadores para el diario de experiencias

1. Desarrollo del vocabulario

- **Ampliación del vocabulario:**

Con la implementación de juegos educativos enfocados en el aprendizaje de palabras homófonas y sinónimos, se observó un progreso notable. Por ejemplo, durante el juego “*Mi fabula creativa*”, los estudiantes aprendieron cinco palabras nuevas, como *cima*, *sima*, *hierba*, *hierva*, *aislamiento*, *ostracismo*. Los estudiantes no solo identificaron las palabras en actividades

específicas, sino que también lograron integrarlas coherentemente en oraciones, demostrando una eficaz interiorización del vocabulario.

En conversaciones espontáneas, se evidenció un uso más frecuente de las palabras aprendidas. Esto fue más notable en las actividades grupales, donde el diálogo entre pares motivó la repetición y la aplicación correcta de los términos nuevos.

- **Comprensión de palabras:**

Se evidencio la capacidad de los estudiantes para definir palabras y asociarlas con diferentes contextos, mejoró significativamente. Durante una actividad visual titulada “*Continuación de la historia*”, el 85% de los estudiantes logró asociar correctamente las palabras con sus respectivas definiciones y en el caso de los niños con problemas de aprendizaje a asociación de palabra con significado se realizó con imágenes con lo cual la creatividad de los niños fue significativa y motivacional. Por ejemplo, al trabajar con las palabras *olla* y *hoya*, pudieron diferenciarlas no solo por sus definiciones, sino también por situaciones prácticas presentadas en el juego.

2. Habilidades de lectoescritura

- **Comprensión lectora:**

En actividades de comprensión lectora, los estudiantes mostraron avances importantes. Durante la lectura del texto “El Principito”, pudieron responder correctamente preguntas inferenciales en un 95% de los casos. Además, las discusiones grupales sobre el texto estimularon su pensamiento crítico. Los niños argumentaron sus respuestas, demostrando un enfoque analítico y participativo en las lecturas. De igual manera, pudimos observar el interés que generan los juegos al incorporar lecturas, lo que motiva a los estudiantes a explorar otros textos y leerlos con entusiasmo

- **Producción escrita:**

Se evidenció un notable progreso en la calidad y coherencia de los escritos realizados por los estudiantes. Al finalizar cada juego, los estudiantes elaboraron pequeños relatos en los

que emplearon al menos cinco palabras nuevas aprendidas durante la actividad. Por ejemplo, en dinámicas como continuar la historia o crear rimas, integraron de manera correcta y creativa las palabras adquiridas, demostrando comprensión y aplicación del nuevo vocabulario.

Además, redactaron fábulas con sus respectivas moralejas, donde destacaron por su originalidad, dinamismo y capacidad de generar reflexiones significativas. Estas fábulas, caracterizadas por su imaginación y riqueza narrativa, incluyeron personajes y situaciones que permitieron a los estudiantes expresar sus ideas de forma estructurada y coherente.

Como se pudo observar, estos escritos no solo reflejaron un progreso en su habilidad para crear textos, sino también un uso adecuado de conectores, una mejor organización de las ideas y una creciente confianza en su capacidad para expresar pensamientos complejos de manera escrita

3. Motivación y participación

- **Interés en la actividad:**

Desde el primer día de socialización, en el que se informó que los estudiantes de sexto grado habían sido seleccionados para participar en este proyecto de juegos de vocabulario enfocados en el desarrollo de la lectoescritura, se contó con un gran respaldo por parte de los docentes. Asimismo, se observó una respuesta positiva y entusiasta de los estudiantes, quienes, al ingresar a las aulas, ya nos esperaban emocionados para iniciar las actividades.

Los estudiantes demostraron un alto nivel de entusiasmo durante los juegos, lo que se reflejó en su activa participación y la acogida de cada dinámica propuesta. Uno de los juegos más populares fue "*Adivina el personaje*", que consistía en descubrir diferentes personajes o situaciones mediante la descripción de características específicas. Durante esta actividad, los estudiantes no solo lograron identificar los personajes, sino que también, al finalizar, crearon sus propias historias utilizando los mismos personajes descubiertos, lo que permitió reforzar su creatividad y el uso del nuevo vocabulario. Cabe destacar que el 90% de los estudiantes manifestó interés en repetir los juegos en futuras sesiones, e incluso varios expresaron su deseo

de jugar en casa con sus familiares, mostrando así el impacto positivo del juego en su aprendizaje.

Por su parte, los docentes acogieron estas actividades de manera muy favorable. Comentaron que han comenzado a incorporar los juegos en sus clases como una estrategia para continuar desarrollando habilidades clave en sus estudiantes, tales como el aprendizaje de sinónimos, antónimos, palabras homófonas y homógrafas. Además, destacaron que estos juegos también promueven el uso adecuado de conectores en la escritura, mejorando la cohesión y coherencia en los textos producidos por los alumnos. Los docentes enfatizaron que los juegos son interesantes, creativos y efectivos, ya que logran activar tanto la participación individual como grupal de los estudiantes, fomentando un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo.

En conclusión, estas actividades no solo fortalecen habilidades específicas relacionadas con la lectoescritura, sino que también generan un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y sostenido.

- **Confianza en el Aprendizaje:**

Al evaluar el progreso de los estudiantes, se destacó un aumento significativo en su confianza en tareas relacionadas con vocabulario y lectoescritura. La implementación de los juegos mostró que los niños no solo adquirieron nuevas habilidades, sino que también desarrollaron mayor autonomía en su aprendizaje. Se observó que cada uno de ellos, tanto en actividades individuales como grupales, presentaba un mayor nivel de seguridad y confianza en lo que estaban desarrollando.

Además, durante las sesiones, se evidenció un notable aumento en el compañerismo, el apoyo mutuo y la cooperación entre los estudiantes. Este ambiente positivo de trabajo en equipo permitió que los niños, especialmente aquellos con problemas de aprendizaje, se sintieran respaldados por sus compañeros. La empatía jugó un papel crucial, ya que los estudiantes mostraron una gran disposición para ayudar y colaborar, favoreciendo un clima de inclusión y respeto.

Este proceso no solo reflejó un avance en el desarrollo de competencias académicas, sino que también contribuyó significativamente a la construcción de una mayor confianza en su capacidad para enfrentar desafíos, tanto en el ámbito individual como en el colectivo. La confianza en el aprendizaje, por lo tanto, se consolidó como un factor clave para el éxito de las actividades, demostrando que un entorno de apoyo y cooperación favorece el crecimiento académico y personal de todos los estudiantes.

El uso de juegos didácticos no solo fortaleció el desarrollo del vocabulario y las habilidades de lectoescritura, sino que también fomentó un aprendizaje más dinámico y participativo. Los estudiantes no solo aprendieron nuevas palabras, sino que las aplicaron de manera significativa en contextos reales, incrementando su autoestima y motivación para aprender.

El éxito de estas actividades sugiere que los juegos pueden convertirse en una herramienta clave para transformar el aprendizaje de la lectoescritura en una experiencia signifi

Los hallazgos del presente estudio evidencian la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, especialmente en la ampliación del vocabulario, la comprensión lectora y la producción escrita en estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Estos resultados están en consonancia con las teorías de Piaget (1976) y Vygotsky (1978), quienes enfatizan que el aprendizaje significativo ocurre a través de la interacción activa con el entorno y la mediación social.

En primer lugar, los datos obtenidos de los instrumentos de diagnóstico reflejan que solo un porcentaje reducido de estudiantes alcanzó niveles "excelentes" en categorías como la ampliación de vocabulario (8.33%) y la comprensión lectora (10%). Esto confirma la premisa planteada en la introducción sobre las deficiencias significativas en estas áreas debido al uso predominante de metodologías tradicionales centradas en la memorización, lo cual limita el desarrollo de competencias lingüísticas y motiva la necesidad de enfoques más dinámicos.

La implementación de juegos didácticos no solo favoreció la adquisición de nuevas palabras, sino que también fomentó su uso contextual y creativo en actividades escritas y orales. Este hallazgo respalda los estudios de Cuasapud Morocho y Maiguashca Quintana (2023), quienes afirman que las estrategias lúdicas incrementan las habilidades sociocognitivas y facilitan aprendizajes significativos. En el caso de este estudio, actividades como "*Mi fábula creativa*" y "*Continuación de la historia*" demostraron ser efectivas al involucrar a los estudiantes en procesos reflexivos y colaborativos, generando un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador.

Además, las dificultades iniciales identificadas en la asociación de palabras con imágenes y la producción escrita subrayan la relevancia de las teorías de Montealegre y Forero (2006), quienes destacan la importancia del análisis semántico y fonológico en la lectoescritura. Durante las actividades propuestas, los estudiantes progresaron en estas áreas al integrar conceptos nuevos en sus narrativas, fortaleciendo su comprensión y expresión escrita. Este avance sugiere que el uso de juegos como herramienta pedagógica no solo estimula la creatividad, sino que también facilita la internalización del vocabulario en contextos significativos.

Desde una perspectiva socioemocional, se observó un aumento en la confianza y motivación de los estudiantes, especialmente en aquellos que inicialmente mostraban ansiedad ante actividades de lectoescritura. Este resultado coincide con los planteamientos de Soler (2003) y Ortiz Boveló (2024), quienes argumentan que los juegos didácticos promueven la interacción social y la construcción colectiva del conocimiento, aspectos que son fundamentales para un aprendizaje inclusivo. La participación activa en dinámicas grupales permitió que los estudiantes experimentaran un sentido de pertenencia y colaboración, aspectos esenciales para fortalecer su autoestima y disposición hacia el aprendizaje.

Aunque los avances fueron significativos, persisten retos relacionados con la inclusión educativa y la necesidad de una planificación diferenciada para atender a estudiantes con

necesidades educativas especiales. Este hallazgo refuerza la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas de acuerdo con las capacidades individuales, tal como lo sugieren Garcés (2019) y los especialistas consultados en este estudio. El acompañamiento personalizado y el uso de materiales visuales demostraron ser efectivos para garantizar que todos los estudiantes participen y se beneficien del proceso.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en la Fase 1 del diagnóstico causal del problema evidencian deficiencias significativas en el desarrollo del vocabulario y las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de sexto año en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “Presbítero Amable Herrera”. Un alto porcentaje de estudiantes muestra dificultades en la ampliación, comprensión y aplicación del vocabulario, así como en la asociación de palabras con imágenes. En cuanto a la lectoescritura, los resultados reflejan una preocupante falta de comprensión lectora, escasa participación en discusiones, dificultades en la producción escrita y un manejo insuficiente de conectores y estructuras textuales. Además, la observación de clases reveló una baja motivación y confianza en el aprendizaje, lo que sugiere la necesidad urgente de implementar estrategias didácticas innovadoras y adaptadas a las necesidades del grupo, con el fin de mejorar el desempeño lingüístico y fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo.

La modelación didáctica de la propuesta presenta una estrategia innovadora basada en juegos lúdicos para fortalecer las habilidades de lectoescritura en estudiantes de 9 a 11 años, combinando la lectura de fragmentos literarios con actividades interactivas que fomentan la creatividad, el análisis y la expresión escrita. A través de dinámicas como la “Carrera de Palabras”, “Historia Encadenada” y “Diario de Emociones”, se estimula la ampliación del vocabulario, la comprensión lectora y la producción escrita, promoviendo un aprendizaje significativo y motivador. Estas actividades no solo mejoran el desempeño lingüístico de los

estudiantes, sino que también fortalecen su autoestima, fomentan la colaboración y despiertan el interés por la lectura y la escritura de manera divertida e inmersiva.

La validación de la propuesta mediante un enfoque mixto permitió evidenciar su efectividad en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de sexto año, destacando el impacto positivo de los juegos didácticos en la ampliación del vocabulario, la comprensión lectora y la producción escrita. La consulta a especialistas confirmó la viabilidad, pertinencia e innovación de la metodología, mientras que el registro de experiencias reflejó avances significativos en la motivación, confianza y participación de los estudiantes. Asimismo, se identificó la importancia de la inclusión educativa y la necesidad de adaptar las estrategias a las capacidades individuales, asegurando un aprendizaje equitativo y significativo. En conjunto, los hallazgos respaldan la integración de enfoques lúdicos en la enseñanza de la lectoescritura, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y contextualizado.

Los hallazgos de esta investigación son relevantes para el campo de la didáctica de la lectura y escritura, ya que demuestran que los juegos de vocabulario, es un recurso pedagógico que contribuye al avance de la comprensión lectora y al desarrollo de habilidades interpretativas en los estudiantes. La aplicación de estas estrategias puede mejorar el rendimiento académico en la asignatura, además de fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y la expresión oral. Así, esta metodología abre nuevas posibilidades para enriquecer la enseñanza de la lectoescritura en niveles básicos, destacándose por su capacidad para generar un aprendizaje más dinámico y participativo.

Referencias bibliográficas

- Cuasapud Morocho, J. J., & Manguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-162. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Díaz-Romero, Y., Díaz-Téllez, Ángel S., Mejía-Ríos, J., & Lucero-Baldevenites, E. V. (2024). El juego y la lectura: Estrategias didácticas para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria. *EPISTEME KOINONIA*, 7(14), 133–153. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i14.4154>
- Engracia-Magallón, A. L., Loor-Chila, G. D., Contreras-García, B. A., & Gavilánez-Mora, M. I. (2024). Juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para fortalecer las habilidades socioemocionales. *MQR*, 5(8), 5625-5644. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.5625-564>
- Figueroa Sepúlveda, S., & Gallego Ortega, J. L. (2021). Relación entre vocabulario y comprensión lectora: Un estudio transversal en educación básica. *Revista Signos. Estudios de Lingüística*, 54(106), 354-375. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342021000200354>
- García, F., & Ramos, J. (2021). Estrategias para el desarrollo de la lectoescritura en la educación primaria. *Revista de Innovación Educativa*, 12(2), 45-61.
- García, M. (2024). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación básica. *Revista Científica de Investigación Educativa*, 10(2), 123-135. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Garcés, M. (2019). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 280-284. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/9690714.pdf>
-

- González Solórzano, A., Paz Gaviria, C. N., Castañeda Poveda, H., & Restrepo Muñoz, M. A. (2023). El uso de un libro electrónico interactivo para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado a través de una estrategia pedagógica con enfoque constructivista. Tesis doctoral, Universidad de Cartagena.
- Jiménez, T., & Gómez, D. (2019). Motivación y aprendizaje a través del juego en la enseñanza del vocabulario. *Revista de Pedagogía Innovadora*, 13(2), 55-68.
- López, M., & Rodríguez, A. (2021). Juegos de vocabulario y su impacto en el aprendizaje lingüístico. *Revista de Didáctica*, 17(4), 63-79.
- Martínez Fernández, C. (2024). Estrategias para la ampliación del vocabulario en el aula de lengua castellana y literatura. *Educa Premium*. <https://educapremium.es/ampliacion-del-vocabulario-en-el-aula-de-lengua-castellana-y-literatura/>
- Montilla Narváez, R. (2020). Didáctica de la escritura creativa. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo (I2+D)*, 20(2), 76-92. <https://doi.org/10.19053/1900771X.v20.n2.2020.13390>
- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79890103>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Nayarit. Publicado en *Revista Dialnet*, p. 3.
- Moyón Coronel, E. G., Sampedro Teneda, W. P., Hernández Daza, O. A., & Montero Ramírez, I. S. (2024). Desarrollo de competencias lingüísticas a través de juegos educativos. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e43280. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)
- Ortiz Boveló, Y. L. (2024). Fomentando la lectura a través del juego en aulas inclusivas: Un estudio con estudiantes con TDAH en la Institución Juan Calvino. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
-

Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, (59), 43-61.

Soler, M. (2003). Lectura dialógica: La comunidad como entorno alfabetizador. En A. Teberosky & M. Soler (Eds.), *Contextos de alfabetización inicial*. Institut de Ciències de l'Educació/Horsori.

Suárez Ramírez, S., Mateos Núñez, M., & Suárez Ramírez, M. (2021). Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria. *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 187–208.

<https://doi.org/10.6018/educatio.427811>

Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner y E. Souberman, Eds.). Prensa de la Universidad de Harvard. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
