

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO

GAME-BASED LEARNING FOR LITERACY DEVELOPMENT IN SIXTH-YEAR STUDENTS

Lilibeth Melania Franco Chávez^{1*}

¹ Universidad Técnica de Manabí, Programa de Maestría en Educación. Mención en Didácticas para la Educación Básica. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8623-1554>. Correo: lfranco3342@utm.edu.ec

Dra. María Dolores Chávez Loor²

² Docente de la Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4218-3453>. Correo: dolores.chavez@utm.edu.ec

* Autor para correspondencia: lfranco3342@utm.edu.ec

Resumen

El presente trabajo titulado aprendizaje basado en juegos como recurso potenciador para el desarrollo de la lectoescritura en niños, específicamente en estudiantes del sexto grado de primaria, tuvo como contexto de estudio la escuela “Manuel Octavio Rivera” del cantón Montecristi, tuvo como objetivo crear una guía de actividades de aprendizaje basado en juegos para potenciar el desarrollo de la lectoescritura en niños. Asimismo, para el desarrollo del estudio como acción inicial se aplicó un diagnóstico a los sujetos de la investigación (estudiantes y docentes del sexto año) empleando diferentes métodos entre ellos teóricos como el análisis - síntesis, inductivo – deductivo para la incursión en las esencias de las variables - aprendizaje basado en juegos y lectoescritura, también métodos del nivel empírico, principalmente un test, encuesta, entrevista y ficha de observación. Mediante esta aplicación se recolectó e identificar debilidades de lectura y escritura, insuficiencias en el dominio de la ortografía, especialmente, los grafemas que generan confusiones: b, v, s, x, c, z, y, ll, carencias en la comprensión de significados de palabras, escaso vocabulario en los estudiantes, sobre la base de la edad psicológica. Se concluyó que la metodología de aprendizaje basado en juegos es una estrategia eficaz para abordar las deficiencias identificadas en la lectoescritura de los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje; lectoescritura; grafemas

Abstract

The present work titled learning based on games as an empowering resource for the development of literacy in children, specifically in students of the sixth grade of primary school, had as context of study the school "Manuel Octavio Rivera" of the Montecristi canton, For the development of the same, as an initial action, a diagnosis will be applied to the subjects of the research (sixth grade students) using different methods, including theoretical methods such as analysis - synthesis, inductive - deductive for the incursion into the essence of the variables - game-based learning and literacy, also empirical methods, mainly a test, survey, interview and observation sheet. Through this application it is expected to collect and identify weaknesses in reading and writing, insufficiencies in the mastery of spelling, especially, the graphemes that generate confusion: b, v, s, x, c, z, y, ll, deficiencies in the understanding of word meanings, scarce vocabulary in students, based on psychological age. The objective is to create a guide of learning activities based on games to promote the development of literacy in children.

Keywords: *learning; reading and writing; games*

Fecha de recibido: 12/01/2024

Fecha de aceptado: 24/03/2024

Fecha de publicado: 06/04/2024

Introducción

En el panorama educativo actual, uno de los retos más significativos que enfrentan las instituciones educativas, especialmente en Ecuador, es el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes. Este desafío se ve agravado por las deficiencias en habilidades fundamentales como la lectoescritura, que constituyen la base para el desarrollo académico y personal de los alumnos. Investigaciones recientes han puesto de relieve esta problemática, subrayando la necesidad de una intervención efectiva que involucre la revisión y mejora de las estrategias metodológicas por parte de los docentes. García (2023) analiza esta situación y enfatiza cómo las insuficiencias en lectoescritura no solo afectan el aprendizaje en áreas específicas, sino que impactan de manera transversal en todas las disciplinas educativas, limitando significativamente el potencial de crecimiento académico de los estudiantes.

La lectoescritura, según Arteaga (2022), se entiende como el conjunto de habilidades comunicativas que permiten al individuo interpretar y producir textos, facilitando así su capacidad para construir significados y desenvolverse eficazmente en su entorno social. La importancia de esta habilidad trasciende los límites académicos, incidiendo directamente en el desarrollo cognitivo y social del estudiante. No obstante, la presencia de dificultades en la lectoescritura a lo largo de todos los niveles educativos representa un desafío considerable para los docentes, quienes se enfrentan al reto de enseñar estos procesos esenciales de manera efectiva, mientras que los estudiantes luchan por adquirir y dominar estas competencias fundamentales.

La problemática en torno a la lectoescritura no solo se circunscribe a la capacidad de leer y escribir per se, sino que engloba una variedad de factores que influyen en el desarrollo de estas habilidades. Entre estos, la estimulación temprana ocupa un lugar preeminente. Sánchez (2017) destaca la relevancia de proporcionar a

los niños una estimulación temprana adecuada, que prepare el terreno para un desarrollo óptimo en áreas físicas, intelectuales y sociales. Esta atención temprana aumenta las posibilidades de éxito en el aprendizaje, sentando las bases para una formación académica sólida y versátil.

De igual manera, la conciencia fonológica se presenta como un pilar en el aprendizaje de la lectoescritura. Veyrat (2021) señala cómo este aspecto permite a los niños tomar conciencia de los sonidos del lenguaje, facilitando el reconocimiento y la producción de palabras. Este proceso es fundamental para el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras eficientes, ya que provee a los estudiantes las herramientas necesarias para descomponer y construir palabras a partir de sus sonidos constituyentes.

Además, el hábito de la lectura juega un rol crucial en la adquisición y ampliación del vocabulario, así como en la mejora de la escritura. Torres (2003) argumenta que la lectura es esencial para la corrección y enriquecimiento del lenguaje, ya que expone a los estudiantes a una amplia gama de usos lingüísticos y estructuras gramaticales, contribuyendo así a una mayor precisión y fluidez en la escritura. La falta de un hábito de lectura sólido se relaciona directamente con dificultades en la escritura, incluyendo errores ortográficos y limitaciones en el vocabulario.

El ambiente en el que se desarrolla el niño también tiene un impacto significativo en su proceso de aprendizaje. Flores y Martín (2006) subrayan la importancia de un entorno estimulante y enriquecedor que promueva el aprendizaje activo y el acceso a recursos como libros y otros materiales escritos. Un ambiente propicio es aquel que fomenta la curiosidad y el deseo de aprender, permitiendo a los niños explorar y interactuar con la lengua escrita de manera natural y significativa.

Ante el escenario descrito y la evidencia de las dificultades presentes en el desarrollo de la lectoescritura, surge la necesidad de explorar estrategias innovadoras que puedan contribuir efectivamente al mejoramiento de estas habilidades fundamentales. En este contexto, el aprendizaje basado en juegos emerge como una propuesta valiosa para potenciar el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes. Cuasapud y Manguashca (2023) destacan cómo el uso de estrategias lúdicas no solo facilita la adquisición de conocimientos de manera más amena y menos estructurada, sino que también promueve la motivación y el interés por el aprendizaje. El juego, entendido como una herramienta pedagógica, permite abordar el proceso enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva más dinámica y participativa, mejorando las relaciones interpersonales y fomentando valores como la solidaridad, el respeto y la cooperación.

La investigación llevada a cabo en la Escuela “Manuel Octavio Rivera” del cantón Montecristi, con estudiantes de sexto año de Educación General Básica, pone de manifiesto la relevancia de abordar las dificultades identificadas en lectoescritura a través de enfoques innovadores que trasciendan las metodologías tradicionales. La pregunta de investigación que guía este estudio es: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Escuela “Manuel Octavio Rivera” del cantón Montecristi? El objetivo general es crear una guía de actividades de aprendizaje basado en juegos para potenciar el desarrollo de la lectoescritura en niños.

Para cumplir con el objetivo general del estudio sobre el aprendizaje basado en juegos como recurso potenciador para el desarrollo de la lectoescritura en niños, se determinaron los siguientes objetivos específicos: i) Establecer la fundamentación teórica del aprendizaje basado en juegos para fomentar el éxito en la lectoescritura de los estudiantes de sexto año en la escuela “Manuel Octavio Rivera”, Montecristi. ii)

Diagnosticar el estado actual de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes de dicho curso y escuela. iii) Elaborar una propuesta metodológica que integre el aprendizaje basado en juegos para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de sexto año. iv) Validar la propuesta metodológica a través de criterios de especialistas en aprendizaje basado en juegos y lectoescritura.

La justificación de esta investigación radica en la necesidad imperante de encontrar soluciones efectivas a los desafíos que plantea la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura en el contexto educativo actual. La implementación de métodos lúdicos en el proceso educativo ofrece una oportunidad para reevaluar y enriquecer las prácticas pedagógicas, con el fin de responder de manera más efectiva a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y potenciar su desarrollo integral.

Materiales y métodos

El estudio fue de tipo descriptivo y se llevó a cabo en la Escuela "Manuel Octavio Rivera", de la ciudad de Montecristi, donde se han implicado a 17 docentes y a 40 estudiantes de sexto año de Educación General Básica, seleccionados de un total de 300 alumnos matriculados en la institución. Este se desarrolló durante el segundo quimestre del año escolar, abarcando el período de octubre de 2022 a febrero de 2023. Cabe resaltar que se hizo uso del método estadístico para la tabulación de los resultados encontrados, es así que la investigación se enfocó en examinar el aprendizaje desarrollado a través del juego, concebido como una actividad universal, intrínsecamente ligada al desarrollo humano, tanto en su evolución individual como social, según Rodrigues y Alsina (2023). Asimismo, se prestó atención a la lectoescritura, evaluando el nivel de comprensión lectora de los estudiantes mediante un test diseñado para medir sus capacidades de análisis, escritura y redacción.

Para cimentar metodológicamente el artículo, se han considerado constructos teóricos y empíricos pertinentes al ámbito educativo, particularmente aquellos que inciden en el aprendizaje temprano de la lectoescritura. La investigación se enfoca en el aprendizaje basado en juegos, reconociéndolo como un recurso potenciador en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en niños. Este enfoque se sustenta en la premisa de que el juego, como actividad intrínsecamente motivadora, puede facilitar un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo que favorece la adquisición de conocimientos de manera natural y efectiva.

Desde el punto de vista empírico, se emplearon técnicas específicas para la recolección y análisis de datos. Se realizó un test de comprensión lectora a los estudiantes, con el objetivo de contrastar los criterios obtenidos y enfocarse en su capacidad de comprensión lectora. Además, se llevó a cabo una serie de entrevistas a los docentes, orientados a explorar más a fondo el aprendizaje desarrollado a través del juego. En cuanto a los métodos estadísticos utilizados, el cálculo porcentual jugó un papel fundamental, ya que facilitó la evaluación y valoración de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de diagnóstico.

Mediante la integración de estos métodos y técnicas, el estudio buscó proporcionar una comprensión más profunda de cómo el aprendizaje basado en juegos y la mejora de la lectoescritura pueden influir positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Resultados y discusión

Con el propósito de recolectar información para el fin de esta investigación, se les realizó una entrevista a los 17 docentes de la institución con la finalidad de obtener su punto de vista en relación aprendizaje basado en juegos.

Dentro de las preguntas que fueron parte de la entrevista, tenemos “Cree Usted Que Es Necesario Un Cambio En La Visión Metodológica Docente Para Potenciar La Lectoescritura En Niños, ¿Por Qué?”

El 85% de docentes manifestaron que, creen necesario que se apliquen nuevos métodos, para potenciar el aprendizaje, motivarlos a través de la lúdica, para que progresen en el desarrollo de la lectoescritura.

Así mismo, otra de las preguntas importantes para la investigación es, “Según Su Experiencia En El Área, ¿Qué Debilidades Principales Encuentra En Los Niños En Cuanto A Las Habilidades Del Lenguaje, Lectura Y Escritura?”.

En este ítem el 45% de los docentes manifestaron que los estudiantes confunden la “B” y “V” con frecuencia, al igual que, la “C” y “S”, y la “Y” con la “LL” y viceversa; indican que son los errores más comunes al momento de revisar exámenes y tareas.

El 30% manifestó que los estudiantes tienen dificultades al momento de leer de manera fluida, y que hay algunos fonemas que se le hace complicado pronunciar, tales como, (tri, pre, clo, entre otros).

Otra de las preguntas cruciales para esta investigación, es “Tener Un Nivel Alto De Lectoescritura Les Otorga Seguridad Y Habilidades En Su Desarrollo Escolar A Los Niños, ¿Qué Opina Al Respecto?”.

El 100% de los docentes manifestaron estar de acuerdo de que el tener un nivel alto de lectoescritura les da seguridad, ya que, al tener un buen nivel, en lectura y escritura, les proporciona facilidad de análisis, y le permite desarrollarse a un ritmo constante y acelerado.

De acuerdo con las respuestas otorgadas por los docentes, existe disponibilidad por parte del educando por implementar nuevas estrategias de índoles lúdicas, con el objetivo de mejorar la lectoescritura en los estudiantes, ya que, también concordaron en que existen debilidades en el nivel que poseen los estudiantes en lectoescritura, lo cual plantea la necesidad de hacer énfasis en implementar estrategias que los ayude a mejorar en su rendimiento.

Por otro lado, también se implementó un test de diagnóstico los estudiantes, con el objetivo de obtener la información de sus conocimientos en la lectoescritura.

Dentro de las preguntas más relevantes para este estudio tenemos, “los estudiantes durante la lectura reconocen las letras con claridad y precisión”.



Figura 1: ¿Les gusta leer?

De acuerdo con el gráfico N°1, el 25% de los estudiantes que realizaron el test les gusta leer, mientras que el 75% indicó que no les gustaba la lectura.

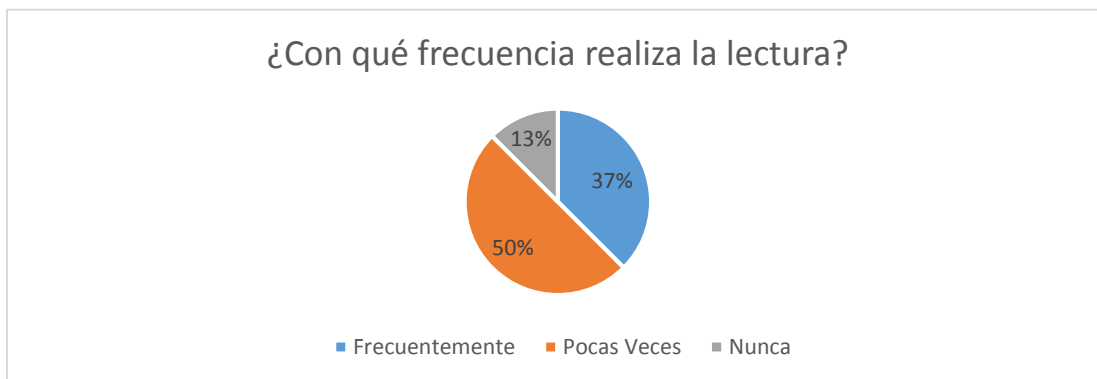


Figura 2: Los estudiantes durante la lectura pronuncian correctamente el sonido de cada letra.

En este sentido, el 50% de los estudiantes manifestaron que pocas veces leen, el 37% indicó que frecuentemente leían, y el 13% indicó que nunca leían.

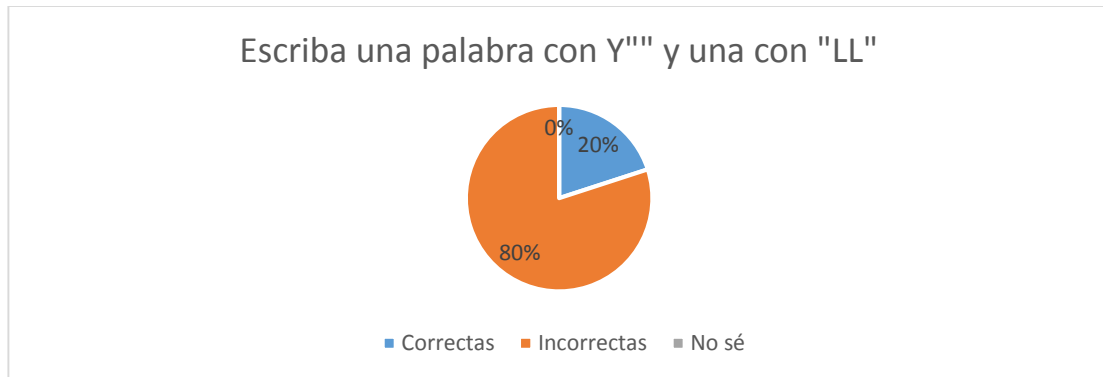


Figura 3: Escriba una palabra con Y' y una con LL".

En esta gráfica se aprecia que el 80% de los estudiantes tuvieron respuestas erróneas, mientras que el 20% acertaron con las respuestas.

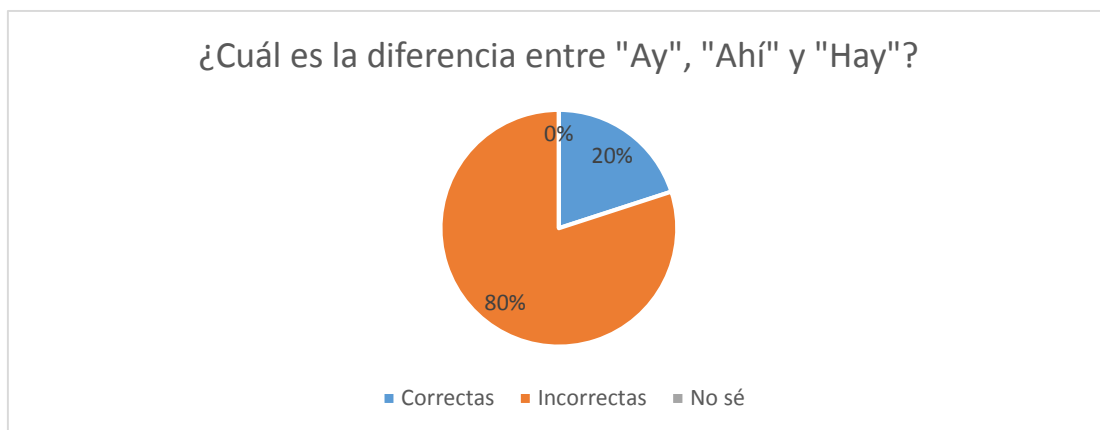


Figura 4: ¿Cuál es la diferencia entre "Ay", "Ahí" y "Hay"?

De acuerdo con la gráfica, el 80% de los estudiantes no diferencian entre el "ay", "ahí" y "hay", mientras que, el 20% de los estudiantes si lograron diferenciar.

Por otro lado, otra de las preguntas consistió en la lectura de un texto y de acuerdo a éste, responder una serie de preguntas con el de verificar si los estudiantes son capaces de entender la lectura y poder responder correctamente las preguntas realizadas.

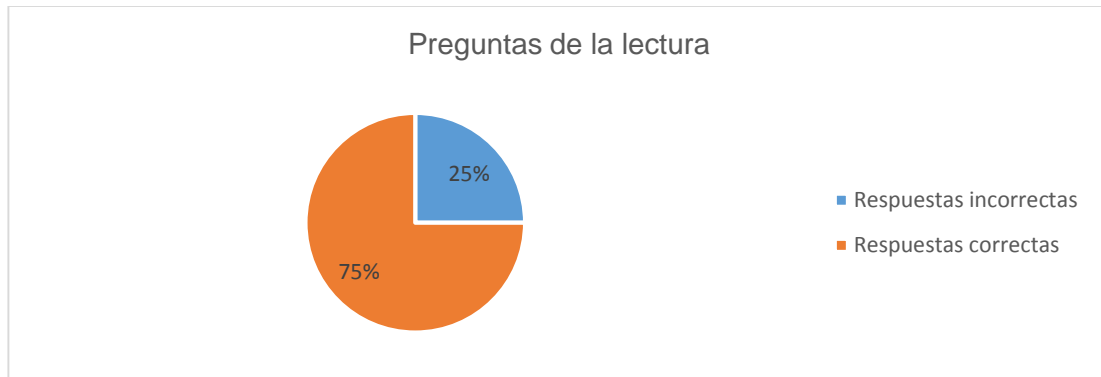


Figura 5: Representación de preguntas de la lectura.

El 75% de los estudiantes respondieron asertivamente las preguntas realizadas mientras que el 25% respondieron incorrectamente.

A continuación, se sintetizan los resultados expresados en esta sección de diagnóstico:

El presente análisis se centra en la investigación realizada a través de entrevistas a docentes y un test diagnóstico a los estudiantes mediante preguntas de base estructurada, con el propósito de explorar la visión metodológica en el aprendizaje de la lectoescritura y el impacto de estrategias lúdicas en dicho proceso. A partir de los datos recolectados, se observa una clara inclinación de los docentes hacia la necesidad de renovar las metodologías de enseñanza, con un considerable 85% de ellos abogando por la implementación de métodos innovadores que incentiven el aprendizaje mediante actividades lúdicas. Este enfoque no solo busca potenciar la motivación en los estudiantes sino también abordar las dificultades específicas identificadas en el dominio de la lectoescritura.

Las debilidades en habilidades lingüísticas, identificadas por los docentes, revelan errores comunes en la confusión de fonemas y grafemas, tales como "B" y "V", "C" y "S", así como "Y" y "LL", lo que indica un área crítica de intervención. Además, la dificultad para leer de manera fluida y la pronunciación de ciertos fonemas sugiere que los problemas de lectoescritura no se limitan a la escritura, sino que también afectan la fluidez lectora, aspectos fundamentales para un desarrollo académico integral.

Por otro lado, los resultados obtenidos a través de los test diagnósticos aplicados a los estudiantes ofrecen una perspectiva reveladora sobre sus habilidades y preferencias en lectura y escritura. Es notable el desinterés generalizado por la lectura, con un 75% de los estudiantes expresando su aversión hacia esta actividad. Esta apatía hacia la lectura se ve reflejada en la capacidad de reconocer y pronunciar correctamente el sonido de las letras, donde se observa una distribución variada en la frecuencia con la que los estudiantes se involucran en la práctica lectora.

La incapacidad de diferenciar entre homófonos como "Ay", "Ahí" y "Hay", en un 80% de los estudiantes, junto con las dificultades para escribir palabras con "Y" y "LL" correctamente, subraya deficiencias significativas en la comprensión y aplicación de reglas ortográficas básicas. Sin embargo, es de destacar que, a pesar de estas limitaciones, un 75% de los estudiantes logró responder correctamente a preguntas basadas

en la comprensión lectora, lo que sugiere que, aunque existen carencias en aspectos mecánicos de la lectoescritura, la capacidad de comprensión puede estar menos afectada.

En síntesis, los hallazgos de esta investigación apuntan a la necesidad imperante de revisar y actualizar las metodologías de enseñanza de la lectoescritura, incorporando en mayor medida actividades lúdicas que no solo mejoren las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también fomenten un interés genuino hacia la lectura y escritura. La unanimidad entre los docentes sobre la importancia de un alto nivel de lectoescritura para el desarrollo académico y personal de los estudiantes refuerza la urgencia de adoptar estrategias pedagógicas más efectivas y motivadoras. Este enfoque no solo debe centrarse en corregir errores específicos sino también en promover una cultura de lectura y escritura que valore y celebre el aprendizaje a través del juego y la exploración creativa.

A partir del diagnóstico anterior, se desarrolló la siguiente propuesta titulada “Jugando a Aprender: Estrategia Lúdica para el Fortalecimiento de la Lectoescritura en la Educación Primaria”

Tabla 1. Propuesta.

| Fase | Estrategias | Actividades | Indicadores | Tiempo | Evaluación |
|---------------------------|---|---|--|-----------|---|
| Fase 1: Diagnóstico | Evaluación inicial de habilidades de lectoescritura | - Test de lectura y escritura individual - Observación directa en actividades de lectura en clase | - Nivel de comprensión lectora- Capacidad para reconocer y escribir fonemas y grafemas | 1 mes | - Análisis de resultados del test- Registro de observaciones |
| Fase 2: Planificación | Diseño de juegos educativos | - Selección de juegos enfocados en fonemas, grafemas y fluidez lectora- Adaptación de juegos existentes para abordar necesidades específicas | - Lista de juegos y recursos necesarios- Planificación semanal de actividades | 2 semanas | - Plan de implementación detallado- Calendario de actividades |
| Fase 3: Implementación | Integración de juegos en el aula | - Juegos de mesa para fonemas y grafemas - Juegos de rol para practicar lectura y escritura- Aplicaciones digitales interactivas para lectoescritura | - Participación activa de los estudiantes en los juegos- Mejora en la identificación de fonemas y grafemas | 3 meses | - Observación y registro de progreso en habilidades de lectoescritura- Feedback de estudiantes y docentes |
| Fase 4: Reforzamiento | Apoyo individualizado y adaptativo | - Sesiones de juego individuales o en pequeños grupos para estudiantes con dificultades específicas - Juegos de repaso y consolidación de aprendizajes | - Avances en áreas previamente identificadas como débiles- Aumento en la fluidez lectora | 2 meses | - Evaluaciones formativas para medir progreso- Ajustes basados en observaciones y resultados |
| Fase 5: Evaluación | Evaluación comprensiva del progreso | - Repetición del test de lectura y escritura inicial - Encuestas de satisfacción para | - Mejora en las puntuaciones de tests de lectura y escritura- Feedback | 1 mes | - Comparación de resultados pre y post implementación- Informe final de impacto |

| | |
|---|----------------------------------|
| estudiantes y docentes sobre el uso de juegos en el aprendizaje | positivo sobre la metodología |
|---|----------------------------------|

Fuente: Elaboración propia de la autora

La propuesta "Jugando a Aprender" se centra en la implementación de una estrategia innovadora orientada al desarrollo y mejora de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación primaria, a través del aprendizaje basado en juegos. Esta estrategia se sustenta en la premisa de que el juego, como herramienta pedagógica, favorece la motivación, el compromiso y el disfrute en el proceso de aprendizaje, al tiempo que aborda las dificultades específicas identificadas en la lectura y escritura.

La estructuración en fases permite una implementación sistemática y adaptativa del programa, comenzando con un diagnóstico preciso de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, seguido de la planificación y selección de juegos educativos diseñados para abordar las necesidades detectadas. La implementación de estos juegos en el aula busca ofrecer un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, donde los estudiantes puedan practicar y mejorar sus habilidades de lectoescritura de manera significativa y contextualizada.

Los indicadores seleccionados para cada fase tienen como objetivo monitorear el progreso y la eficacia de la estrategia, permitiendo ajustes oportunos para maximizar su impacto. La evaluación final, mediante comparación de resultados pre y post implementación, ofrecerá una medida objetiva del avance en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, así como del grado de aceptación de la estrategia lúdica por parte de la comunidad educativa.

Es fundamental destacar que la propuesta no solo busca mejorar las habilidades técnicas de lectura y escritura, sino también fomentar una actitud positiva hacia estas actividades esenciales, considerando el disfrute y la satisfacción como componentes clave del aprendizaje efectivo. La inclusión de feedback de estudiantes y docentes servirá para enriquecer la propuesta y asegurar su relevancia y efectividad a largo plazo. Asimismo, se validó la propuesta mediante cinco especialistas para consolidar su validez aplicativa a largo plazo.

Los resultados obtenidos en el presente estudio respaldan los objetivos de indagar en el conocimiento del nivel de lectoescritura que poseen los estudiantes de sexto grado. De acuerdo con el test aplicado a los estudiantes existen debilidades de reconocimiento y uso correcto de ciertas letras en las palabras tales como, la "B" y "V", "C" y "S", "Y" y "L", así como debilidades en lectura fluída.

Así mismo, la entrevista a los docentes concluyó en que los docentes concuerdan en que es necesario incluir juegos como potenciador para motivar y potenciar el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes.

La investigación concuerda con la realizada por Cuasapud y Manguashca (2023), las cuales manifiestan que, "Los resultados obtenidos reflejan la evidente problemática en los procesos lectores de los educandos, puesto que la pobreza en los aprendizajes ha ido en aumento desde el 2012 al 2019", asimismo manifiestan que, "un gran porcentaje de estudiantes considera que la aplicación de estrategias lúdicas de manera adecuada puede contribuir en la mejora del nivel de lectura y escritura, logrando así la obtención de aprendizajes significativos y funcionales." (Cuasapud et al., 2023).

Este estudio presenta limitaciones, ya que, la muestra representa solo se tomó en consideración a un grupo de 40 estudiantes para la muestra, aunque representativa podría beneficiarse el realizarse a mayor escala, y realizando constantes monitoreo y seguimientos, conocer el impacto de la aplicación de los juegos en el proceso de aprendizaje.

Los resultados obtenidos de la realización de esta investigación implicación positivas para el área educativa. Incentiva a la aplicación de estrategias lúdicas que motive y optimice el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de educación básica.

Dado que el tema requiere más estudios, se sugiere investigaciones subsecuentes y nuevas que puedan dar seguimiento a lo planteado en esta investigación. Del mismo modo, realizar investigaciones a largo plazo para conocer los efectos y evolución del aprendizaje en función de las estrategias lúdicas empleadas.

En síntesis, el presente estudio ha contribuido en la visión de la importancia y el gran papel que representa la aplicación de estrategias lúdicas novedosas para mejorar el nivel y deficiencias en lectoescritura en los estudiantes de educación básica.

Cabe resaltar que, en la presente investigación, se encontró que el 85% de los docentes considera necesario aplicar nuevos métodos para potenciar la lectoescritura a través de la lúdica, lo cual resalta la importancia de innovar en las estrategias pedagógicas. Este resultado es comparable con el estudio de Rodríguez-Oroz et al. (2019), donde se evidencia el éxito del aprendizaje basado en proyectos de gamificación para vincular la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile, demostrando así la efectividad de las metodologías lúdicas en diferentes niveles educativos y áreas del conocimiento.

Además, en la presente investigación se identificó que un 75% de los estudiantes mostró desinterés por la lectura, mientras que el 25% sí disfrutaba de esta actividad. Este hallazgo contrasta con los resultados obtenidos por Melo Herrera (2020), quien destaca una percepción positiva tanto de docentes como de estudiantes hacia el juego como recurso didáctico en la educación primaria, sugiriendo que el desinterés observado en nuestra muestra podría mitigarse mediante la implementación de estrategias lúdicas diseñadas para fomentar el gusto por la lectura.

Por otro lado, Mogrovejo et al. (2019) demostraron que el uso de juegos y simulaciones de programas de concurso de televisión mejoraba significativamente el vocabulario inglés en estudiantes de habla hispana. Este enfoque se alinea con nuestros hallazgos, donde se señala la necesidad de abordar dificultades específicas en lectoescritura. La comparación resalta cómo la gamificación puede ser efectiva tanto para el aprendizaje de idiomas como para el desarrollo de habilidades de lectoescritura, aunque en nuestra investigación, el enfoque está puesto en la motivación y el interés por la lectura y escritura, más que en la adquisición de vocabulario específico.

Finalmente, es relevante mencionar el estudio de Becerro (2022), que investiga las herramientas educativas modernas en la aplicación del aprendizaje recreativo. Aunque este estudio se enfoca en un contexto más amplio de herramientas educativas, su énfasis en la innovación pedagógica complementa nuestros hallazgos sobre la necesidad de incorporar nuevas estrategias, como el juego, para mejorar el aprendizaje. La comparación subraya un interés común en la búsqueda de metodologías más atractivas y efectivas para los estudiantes.

La comparativa directa entre los resultados de nuestra investigación y los estudios seleccionados revela una tendencia general hacia la valoración positiva del aprendizaje basado en juegos. Mientras que nuestra investigación resalta la necesidad de innovar en la enseñanza de la lectoescritura para incrementar la motivación y el interés de los estudiantes, los estudios comparados demuestran la aplicabilidad y efectividad de este enfoque en diversas áreas y niveles educativos, ofreciendo un marco robusto para el diseño de futuras intervenciones pedagógicas que incorporen el juego como eje central del aprendizaje.

Conclusiones

La investigación realizada en la Escuela "Manuel Octavio Rivera" en Montecristi, que incluyó tanto a estudiantes de sexto año de Educación General Básica como a sus docentes, ha permitido establecer una sólida fundamentación teórica sobre el aprendizaje basado en juegos y su potencial para fomentar el éxito en la lectoescritura. La evidencia recabada a través de las entrevistas con los docentes, donde un 85% reconoció la necesidad de implementar nuevas metodologías lúdicas para potenciar el aprendizaje, respalda la premisa de que el juego puede ser un catalizador significativo para el desarrollo de habilidades de lectoescritura, alineándose con investigaciones previas que destacan su valor en el proceso educativo.

El diagnóstico del estado actual de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes reveló debilidades específicas en el reconocimiento y uso correcto de ciertas letras, así como en la fluidez lectora, con un 45% de los docentes señalando confusiones entre letras como la "B" y "V" y un 30% indicando dificultades en la lectura fluida. Estos resultados subrayan la importancia de abordar estas áreas problemáticas mediante enfoques innovadores que puedan captar el interés y la motivación de los estudiantes, proveyendo un fundamento empírico para la elaboración de estrategias dirigidas específicamente a mejorar estas habilidades fundamentales.

La propuesta metodológica de aprendizaje basado en juegos desarrollada a partir de esta investigación, diseñada para abordar las necesidades identificadas, se centra en ofrecer a los docentes herramientas lúdicas efectivas para la enseñanza de la lectoescritura. La validación de esta propuesta por parte de especialistas en el campo refuerza su viabilidad y potencial para mejorar la comprensión lectora y la escritura en los estudiantes, con un consenso generalizado entre los docentes sobre la efectividad de integrar el juego en el proceso educativo. La aceptación y el interés mostrado por los docentes hacia la implementación de estas estrategias lúdicas indican una disposición favorable hacia la renovación pedagógica y el empleo de métodos no tradicionales en la enseñanza.

Finalmente, los resultados del estudio no solo validan la propuesta metodológica basada en el juego como un medio efectivo para potenciar la lectoescritura, sino que también destacan la necesidad de continuar explorando esta dirección. El consenso unánime entre los docentes sobre la importancia de un alto nivel de lectoescritura para la seguridad y el desarrollo escolar de los niños, junto con la disposición a adoptar enfoques lúdicos, sugiere un camino prometedor hacia la mejora educativa. Este estudio, por lo tanto, contribuye significativamente a la literatura existente, reafirmando la relevancia de estrategias pedagógicas innovadoras en el fortalecimiento de la lectoescritura, y sienta las bases para futuras investigaciones que puedan expandir y profundizar en los hallazgos presentados.

Referencias

- Arteaga Rolando, M. A., & Carrión Barco, G. (10 de febrero de 2022). Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual. SciELO: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100084
- Becerro, V., C. A. (2022). Herramientas educativas modernas en la aplicación del aprendizaje recreativo. Revista Pedagógica, 45(2), 13-27.
- Condemarin, C., Singh, J. P., Desmarais, S. L., Hurducas, C., Arbach-Lucioni, K., Dean, K., & Otto, R. K. (2014). International perspectives on the practical application of violence risk assessment: A global survey of 44 countries. International Journal of Forensic Mental Health, 13(3), 193-206.
- Cuasapud Morocho, J. J., & Manguashca Quitana, M. I. (10 de abril de 2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. SciELO: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151
- Flores, C. A., & Martín, M. (Junio de 2006). El aprendizaje de la lectura y escritura en Educación Inicial. SciELO: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000100006#:~:text=Un%20ambiente%20en%20el%20cual,la%20escritura%20tiene%20su%20lugar.
- G. B., P. C. (2021). La enseñanza de la energía cinética a través de juguetes tradicionales y la modelación en el bachillerato en México. [!En línea]. Hyperlink to the Coalition Paper.
- García-Macías, V. M., Rodríguez-Rodríguez, A., & García-Rodríguez, R. (2022). Caracterización del estado actual del proceso de formación permanente de los docentes universitarios ecuatorianos. Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN-ISSN: 2697-3456, 6(11 Ed. esp), 144-160. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespnov.0248>
- Gómez-Espina, B. F. R., Truyol, M. E., & More Authors (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. Hyperlink to the Coalition Paper.
- Jara, M. S., Vargas, P. N. (2019). Incidencia del juego en realizar estrategias de afrontamiento de retirares escolares. Rducción Nœtræ, 5(1), 78-94.
- Melo Herrera, M. P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria.
- Melo Herrera, P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. Hyperlink to the Coalition Paper.

- Mogrovejo, A. B., Mamani, G., & Tipo, M. L. (2019). Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión como Técnica Didáctica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario Inglés en Estudiantes de Habla Hispana. Información tecnológica.
- Mogrovejo, G. M. & Tipo, L. M. (2019). Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión como Técnica Didáctica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario Inglés en Estudiantes de Habla Hispana. [!Online]. Hyperlink to the Coalition Paper.
- Moreno, A. P., Espinoza, S. A. (2020). Impacto de un club de ciencia hackathon-edu medioambiental en la retención escolar rural. ¡Mi escuela a las ciencias adhiérenos!, 15-29.
- Rodrigues-Silva, J., & Alsina, Á. (2023). La educación STEAM y el aprendizaje lúdico en todos los niveles educativos. Revista Praksis, 1, 188-212.
- Rodríguez-Oroz, D., Gómez-Espina, R., Bravo Pérez, M. J., & Truyol, M. E. (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias.
- Sánchez Palencia, V. (2017). Importancia de la Estimulación Temprana en a Etapa de Educación Inicial. PublicacionesDidacticas.com.
- Torres Perdomo, M. E. (2003). La Lectura. Factores y Actividades que Enriquecen el Proceso. Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35662006.pdf>
- Veyrat Durá, P. (2021). Importancia de la Conciencia Fonológica para el aprendizaje de la lectoescritura [Tesis Maestro en Educación Infantil, Universidad Católica de Valencia]. Valencia.