

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985



FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

TRABAJO DE TITULACIÓN

“Efectividad de la enseñanza mediante juegos en el desarrollo de
habilidades literarias.”

AUTORES:

Anchundia Moreira Yandri
Vargas Valdiviezo Cindy Gema

DOCENTE TUTOR

Dra. Doris Magdalena Macías Mendoza PhD.

Manta - Manabí - Ecuador

2025-2



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y Literatura.

Efectividad de la enseñanza mediante juegos en el desarrollo de habilidades literarias.

Delimitación

Estudio realizado en estudiantes de 10mo grado de la unidad educativa ``Simón Bolívar``

Trabajo de integración curricular presentado por:

- Anchundia Moreira Yandri Segundo.
- Vargas Valdiviezo Cindy Gema.

Titulación: Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y Literatura

Tutor: Dra. Doris Magdalena Macias Mendoza, PhD.

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: **"Efectividad de la enseñanza mediante juegos en el desarrollo de habilidades literarias"**.

Autor: Anchundia Moreira Yandri Segundo y Vargas Valdiviezo Cindy Gema

Fecha de Finalización: 03 de febrero del 2026

Descripción del Trabajo:

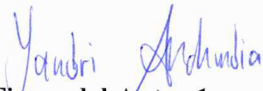
El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal analizar la efectividad de la enseñanza mediante juegos para potenciar el desarrollo de habilidades literarias en los estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa "Simón Bolívar" en el periodo 2025-2026. Este estudio está sustentado en una metodología cualitativa.

Declaración de Autoría:

Nosotros, Anchundia Moreira Yandri Segundo con número de identificación 131643626-8 y Vargas Valdiviezo Cindy Gema con número de identificación 131420401-5, declaramos ser los autores originales y Dra. Macias Mendoza Doris. PhD con número de identificación 131041306-5, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación titulado **"Efectividad de la enseñanza mediante juegos en el desarrollo de habilidades literarias"**. Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no se ha copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.


Firma del Autor 1

Anchundia Moreira Yandri Segundo

131643626-8


Firma del Autor 2

Vargas Valdiviezo Cindy Gema

131420401-5



Firma del Coautor:

Dra. Doris Macias Mendoza

131041306-5

Manta, 03 de febrero del 2026

Agradecimiento

Agradezco a Dios por la vida y la salud, que me permitieron culminar esta etapa tan importante. A mis padres, por ser el pilar fundamental de mi formación y por su apoyo constante. A mi esposo, Javier Reyes, por su amor, paciencia y acompañamiento incondicional durante todo este proceso. A mis hijos, mi mayor inspiración y motor para seguir adelante cada día. A mi suegra y a mi cuñada, por su apoyo y palabras de aliento. A mis hermanos, por estar siempre presentes. A mis amigos Yandri, Elizabeth y Alisson, por su amistad sincera y motivación constante. A todos, mi eterna gratitud por ser parte de este logro.

A nuestros queridos docentes de la carrera de Pedagogía de la Lengua y Literatura por la enseñanza día a día, la paciencia y esfuerzo en este proceso enriquecedor de conocimientos. En especial a la Dra. Doris Magdalena Macias Mendoza, PhD quien fue nuestra guía y mentora en este proceso de titulación.

Vargas Valdiviezo Cindy Gema

Agradecimiento

Le doy gracias a Dios por permitirme seguir adelante con mis estudios brindándome el apoyo de mis padres, mi padre Segundo Anchundia por el apoyo y esfuerzo incondicional que hizo llevándome día a día a alcanzar este logro, a mi madre Marisol Moreira por su motivación diaria, alentándome a no rendirme y avanzar con mucho cariño y amor, a mi hermano Leonardo que también me acompañaron es este proceso y mi hermana Mayra que tuve mucha suerte de que estuviera conmigo motivándome igual como lo hacía mi madre y apoyándome en cada cosa que necesitaba, agradezco también a mis amigas que estuvieron conmigo hasta el final Elizabeth y Alisson a mis sobrinas y a mis mejores amigos Jacdier, Jaziel y Yair, mi compañera y buena amiga Gema con quien tengo el gusto de compartir este trabajo de titulación por eso y por mucho más les agradezco a cada una de estas personas que son tan valiosas para mí.

A nuestros queridos docentes de la carrera de Pedagogía de la lengua y literatura por la enseñanza día a día, en especial a la Dra. Doris Magdalena Macias Mendoza, PhD quien fue nuestra guía y mentora en este proceso de titulación.

Anchundia Moreira Yandri Segundo.

Dedicatoria

Dedico este logro con profundo amor y gratitud a mi esposo Javier Reyes, por su apoyo incondicional, su paciencia y por caminar a mi lado en cada etapa de este proceso, siendo un pilar fundamental en los momentos de cansancio y duda.

A mis hijos, mi mayor bendición y la razón más poderosa para no rendirme jamás; ustedes han sido mi inspiración diaria y la fuerza que me impulsó a seguir adelante aun en los días más difíciles.

De manera muy grata, dedico este logro a mi cuñada Angela Reyes, por su apoyo constante, sus palabras de aliento por su motivación cuando más lo necesitaba.

Porque con su amor, comprensión y confianza me recordaron que los sueños se cumplen cuando se persevera.

Quedo totalmente agradecida a esta versión de mí, que ha caído y se ha levantado, que ha dudado, temido, pero nunca se ha rendido. A esta mujer que sigue aquí, firme y decidida. Este trabajo refleja, mis batallas, mis desvelos, mi esfuerzo y sobre todo de mi amor propio.

Vargas Valdiviezo Cindy Gema

Dedicatoria

Este logro se lo dedico con todo mi corazón a mis padres, quienes fueron mi motor en todo este proceso y no me dejaron decaer, siempre estando presentes.

A mis hermanos, que también tuve todo el apoyo por parte de ambos y nunca dudaron en ayudarme para yo poder seguir.

A mis sobrinas que a pesar de que son pequeñas me daban palabras de motivación para que yo continúe y no me rindiera

Este logro es para ustedes también, porque sin ustedes y sin su apoyo, tal vez, se me hubiera hecho muy difícil conseguirlo, pero Dios es tan grande y bueno que me dio una familia que me apoya y valora, sé que puedo contar con ellos en cada situación de mi vida.

Anchundia Moreira Yandri Segundo.

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

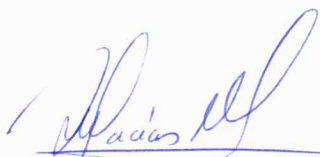
Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Titulación bajo la autoría del estudiante ANCHUNDIA MOREIRA YANDRI SEGUNDO, legalmente matriculado en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA 2024 AS, período académico 2025-2026(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"EFECTIVIDAD DE LA ENSEÑANZA MEDIANTE JUEGOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES LITERARIAS"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Lunes, 02 de febrero de 2026.

Lo certifico,



MACIAS MENDOZA DORIS MAGDALENA

Docente Tutor

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Titulación bajo la autoría de la estudiante VARGAS VALDIVIEZO CINDY GEMA, legalmente matriculada en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA 2024 AS, período académico 2025-2026(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"EFECTIVIDAD DE LA ENSEÑANZA MEDIANTE JUEGOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES LITERARIAS"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Lunes, 02 de febrero de 2026.

Lo certifico,



MACIAS MENDOZA DORIS MAGDALENA

Docente Tutor

Ultima-TESIS version final GEMA YANDRI 03 febrero 2026

9%
Textos
sospechosos

< 1% **Similitudes**
< 1% similitudes
entre comillas
0% entre las fuentes
mencionadas
4% **Idiomas no
reconocidos**
4% **Textos
potencialmente
generados por la IA**

Nombre del documento: Ultima-TESIS version final GEMA YANDRI 03 febrero 2026.docx
ID del documento: 54e40442fc2c041b796f590bb1f488de3e7879c9
Tamaño del documento original: 17,09 MB

Depositante: DORIS MAGDALENA MACIAS MENDOZA
Fecha de depósito: 3/2/2026
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 3/2/2026

Número de palabras: 29.309
Número de caracteres: 194.787

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #109:cd Viene de de otro grupo 8 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (91 palabras)
2	repositorio.uileam.edu.ec Escritura de textos sonoros con el recurso literario d... https://repositorio.uileam.edu.ec/handle/123456789/4834	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (72 palabras)
3	doi.org https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3115	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (54 palabras)
4	Documento de otro usuario #3940d3 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (54 palabras)
5	doi.org ¿Y si ofrecemos un contexto protegido para disenter? Elaboración de con... https://doi.org/10.32995/coagency.v14i1.340 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (44 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #ad384d Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
2	hdl.handle.net Estrategias Vivenciales para Desarrollar Habilidades Comunicati... http://hdl.handle.net/11371/6289	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
3	Articulo_Gissele_articulo.docx Articulo_Gissele_articulo #4217e7 Viene de de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
4	Documento de otro usuario #cc05af Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
5	revista.uisrael.edu.ec https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/ru/article/view/1265	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/713>
- <https://www.insightassessment.com/wp-content/uploads/ia/pdf/whatwhy.pdf>
- <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lneaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- <https://doi.org/10.15359/ree.22-1.5>
- <https://eric.ed.gov/?id=EJ256235>

ÍNDICE

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	13
MARCO TEÓRICO	19
ENSEÑANZA CON JUEGOS	20
<i>Introducción a los Juegos Didácticos</i>	<i>21</i>
<i>Los Juegos en el Proceso Educativo</i>	<i>22</i>
<i>Juegos Didácticos en la Enseñanza.</i>	<i>23</i>
<i>Juegos Didácticos en la Enseñanza de Literatura</i>	<i>23</i>
<i>Juego 1: Lectura Misteriosa Literaria</i>	<i>24</i>
<i>Juego 2: Emoji Aventura en Lugares Inesperados.....</i>	<i>27</i>
<i>Juego 3: Antes y Después Literaria (Escucha y Habla).....</i>	<i>30</i>
HABILIDADES LITERARIAS.....	33
<i>Importancia de las Habilidades Literarias</i>	<i>34</i>
<i>Propósito del Estudio</i>	<i>35</i>
<i>Metodología para Selección de Juegos</i>	<i>35</i>
<i>Habilidades de Escuchar.....</i>	<i>39</i>
<i>Habilidades de Hablar.....</i>	<i>41</i>
<i>Habilidades de Lectura</i>	<i>42</i>
<i>Habilidades de Escribir</i>	<i>44</i>
<i>Integración de Habilidades Literarias.....</i>	<i>46</i>
METODOLOGÍA	48
ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.	49
MÉTODOS INVESTIGATIVOS.	52
NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	53
<i>Ficha de Observación (Pretest).....</i>	<i>54</i>
<i>Guía de Preguntas (PostTest-Focus Group)</i>	<i>55</i>

	12
<i>Entrevista Estructurada</i>	57
<i>Participantes</i>	57
DISCUSIÓN, HALLAZGOS & RESULTADOS	58
HALLAZGOS Y RESULTADOS	58
<i>Análisis Cualitativo Diagnóstico-Pretest</i>	59
<i>Análisis Cualitativo Evaluación Posttest</i>	60
ANÁLISIS DE GRUPO FOCAL	61
<i>Las figuras literarias: Tabla 1</i>	62
<i>Sobre las Figuras Literarias:</i>	63
<i>La creación de cuentos: Tabla 2</i>	67
<i>La Creación de Cuentos</i>	68
<i>Aprendizaje y motivación: Tabla 3</i>	72
<i>Aprendizaje y Motivación</i>	73
ANÁLISIS CUALITATIVO DE ENTREVISTA A DOCENTES: TABLA 4.....	76
<i>La Implementación de Juegos Didácticos para Mejorar los Aprendizajes de los</i> <i>Estudiantes.</i>	78
TRIANGULACIÓN Y DISCUSIÓN	85
<i>Diagnóstico sobre Enseñanza con Juegos.</i>	85
<i>Juegos Utilizados para Promover la Lectura, Escritura, Escucha y Habla</i>	86
<i>Aplicación de forma Planificada y Contextualizada los Juegos Seleccionados</i>	87
CONCLUSIONES	89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94
ANEXOS	103

Introducción

La educación del siglo XXI se enfrenta al reto de formar estudiantes críticos, creativos y participativos, capaces de desenvolverse en una sociedad cambiante y profundamente comunicativa. En este contexto, el acto de enseñar y aprender no puede limitarse a la simple transmisión de conocimientos; debe convertirse en una experiencia significativa que despierte el interés, la emoción y la curiosidad del estudiante. De allí surge la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que transformen el aula en un espacio dinámico, donde el juego no sea visto como una distracción, sino como un poderoso recurso pedagógico para el desarrollo integral.

Este trabajo de titulación se relaciona con la efectividad en la enseñanza mediante juegos para el desarrollo de habilidades literarias, es decir que se desea evidenciar como utilizando actividades lúdicas se puede potenciar las habilidades de los estudiantes con respecto al uso de la literatura en su formación académica.

El presente trabajo investigativo aborda la efectividad de la enseñanza mediante juegos en el desarrollo de habilidades literarias, comprendidas como los procesos de escuchar, hablar, leer y escribir. La investigación parte del reconocimiento de que la educación tradicional, centrada en la repetición y memorización ha limitado la creatividad y la participación del alumnado, mientras que las metodologías activas y lúdicas ofrecen oportunidades para generar aprendizajes más duraderos y significativos.

De esta manera se puede mejorar la calidad educativa con la colaboración de docentes, estudiantes, familias y otros actores potencia el aprendizaje y fomenta un sentido de pertenencia. El impacto positivo en el rendimiento y la participación de los padres, demostrado influir positivamente en el desempeño académico de los estudiantes. El desarrollo integral que permite crear un entorno educativo enriquecedor, que alimente la formación integral del estudiante.

La promoción de la participación estudiantil que busca que los estudiantes sean protagonistas y aprendan a tomar decisiones en temas que les atañen (edocentes, 2025).

El juego, más que pasatiempo, es una estrategia de aprendizaje que estimula la motivación, la atención y el pensamiento crítico. Los juegos didácticos fomentan un ambiente inclusivo y participativo en el que los errores se transforman en oportunidades. En la enseñanza de lengua y literatura, esta herramienta adquiere un valor especial permitiendo que los estudiantes se acerquen al mundo real.

En la enseñanza de Lengua y Literatura, esta herramienta adquiere un valor especial, pues permite acercar a los estudiantes al mundo de las palabras, los textos y las ideas de una manera vivencial y creativa. En este trabajo se hace necesario indagar sobre cómo se lleva a cabo el uso de juegos en el proceso educativo para lograr desarrollar habilidades tales como la expresión oral, la escucha, la escritura, el análisis literario, la creatividad literaria, es decir conocer cómo se interactúa con los juegos que se proponen usar en este estudio: *juego lectura misteriosa literaria*, *juego Emoji aventura en lugares inesperados*, *juego antes y después literaria*, para entender la dinámica, de tal manera que se pueda identificar una problemática que describa debilidades, carencias, falta de oportunidades, amenazas, en el que se realiza una mirada sobre el desempeño docente y la participación de los estudiantes, sobre los métodos y formas de aprendizaje. Aquí se logra determinar carencias en el proceso didáctico y pocas alternativas para desarrollo de habilidades literarias.

Sobre la **problematización** en el contexto educativo actual, se presentan dificultades que deben asumirse como desafíos en el área de Lengua y Literatura para lograr que los estudiantes desarrollen de manera efectiva habilidades literarias que corresponde a la escucha, el habla, la escritura, y la lectura.

“Las habilidades literarias fundamentales son hablar, escuchar, leer y escribir. Estas habilidades son cruciales para la comunicación efectiva y el desarrollo integral de una persona, permitiendo expresar ideas, comprender mensajes y acceder al conocimiento” (Ramírez et al., 2024).

A pesar de la importancia de estas competencias para el desempeño académico y la vida cotidiana, en muchos casos los métodos tradicionales de enseñanza centrados en la memorización, el análisis estructurado y la repetición, no logran despertar el interés ni la motivación de los estudiantes.

Se evidencia la ausencia de juegos didácticos en los procesos de enseñanza aprendizaje, los mismos que los docentes no proponen ni utilizan en su portafolio académico. Esto dificulta la interacción del estudiante con los aprendizajes, limitando su desarrollo educativo y sus desempeños en el aula y fuera de ella. Al no utilizar los juegos no se motiva al estudiante ni se permite la interiorización de contenidos, al trabajo colaborativo, al desarrollo del pensamiento crítico.

La aplicación de juegos para desarrollo de habilidades literarias es escasa o poco planificada, especialmente en áreas que tradicionalmente se han considerado más teóricas o estructuradas, como la Lengua y Literatura. Se observa que no se aborda la enseñanza de manera transformadora en el aula para que se puedan utilizar los juegos que permitan desarrollar las habilidades literarias de los estudiantes, debido a que no existe disponibilidad de espacio y equipamiento propio para llevar a la práctica estos recursos didácticos. Se destacan también las dificultades para expresarse utilizando destrezas básicas de escucha, habla, lectura y escritura, mediante los juegos que no son practicados para mejorar sus procesos mentales y de aprendizaje.

Esta investigación, se *justifica* presentándose como una oportunidad para generar alternativas que se pueden emplear en el proceso educativo. Se justifica la factibilidad de realizar el trabajo abordando juegos didácticos como elementos lúdicos para que los estudiantes desarrollen sus habilidades literarias, expresando mejoras en la oratoria, la lectura, la creatividad, entre otros aspectos relevantes. El presente trabajo está dirigido al contexto educativo actual para comprender los desafíos en el área de lengua y literatura y generar que los estudiantes logren desarrollar de manera efectiva las habilidades literarias que corresponde a la escucha, el habla, la escritura, y la lectura.

La elección en este tema responde las necesidades de encontrar estrategias pedagógicas e innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo y despierta en el interés de los estudiantes por el área lingüística superando métodos tradicionales que muchas veces resultan poco motivadores.

Al integrar elementos lúdicos con contenidos académicos permitirán a los estudiantes aprender de manera interactiva, lo que mejorará sustancialmente la participación en clase, estimulando los procesos cognitivos fundamentales para potenciar las habilidades literarias. La intención de este estudio es promover la presencia de juegos didácticos en los procesos de enseñanza aprendizaje, para que los docentes puedan utilizar en la práctica educativa. Esto implica que la aplicación de juegos para desarrollo de habilidades literarias tendrá un recurso didáctico pedagógico, para el área de Lengua y Literatura, lo cual contribuye a lograr un ambiente inclusivo y dinámico donde los errores se convierten en oportunidades para reflexionar sobre el impacto real en el aula.

Este trabajo cobra relevancia dentro del contexto educativo actual en el que busca constantemente mejorar la calidad del aprendizaje y promover metodologías que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Los objetivos del presente trabajo están elaborados para direccionar las acciones investigativas. Estos permiten organizar el trabajo de manera planificada, teniendo líneas claras para analizar la efectividad de la enseñanza mediante juegos didácticos para mejorar las habilidades literarias.

El objetivo general orienta esta investigación en el análisis de la efectividad en enseñanza mediante juegos para potenciar el desarrollo de las habilidades literarias en los estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”.

Se plantearon varios objetivos específicos, en primera instancia, se propuso realizar un diagnóstico sobre la enseñanza con juegos, con el fin de identificar las fortalezas y debilidades existentes en el desarrollo de sus habilidades dentro del aula de clase. Este paso inicial permite reconocer las prácticas educativas que requieren innovación. Posteriormente, se determinan los juegos más adecuados para promover la lectura, la escritura, la expresión oral y la escucha, relacionándolos con los contenidos del texto de Lengua y Literatura del nivel correspondiente. El tercer propósito consiste en aplicar de forma planificada y contextualizada los juegos seleccionados.

Como trabajo cualitativo se planteó una *idea a defender* que estableció una clara dirección para realizar un análisis de la efectividad en la enseñanza mediante juegos para generar desarrollo de habilidades literarias de escuchar, hablar, leer y escribir en estudiantes de Décimo grado de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”.

Esta investigación propone un tema que contiene *dimensiones cualitativas* que dieron direccionalidad al desarrollo del trabajo. La primera de carácter independiente corresponde a los *Juegos didácticos en la enseñanza*, la misma que representa la estrategia pedagógica que se aplica o manipula para observar su efecto. Esta variable contiene las siguientes categorías: Lectura misteriosa literaria (lectura), Emoji aventura en lugares

inesperados (escritura), Antes y después literaria (Escucha y Habla). La segunda considerada dependiente, trata sobre el *Desarrollo de habilidades literarias* que contiene las categorías escuchar, hablar, leer, escribir.

En cuanto a las referencias teóricas que sustentan esta investigación se toma como referencia los indicadores cualitativos como: los juegos didácticos y el desarrollo de habilidades literarias. Sobre ellas se procede a fundamentar la investigación. Aquí se realiza una búsqueda de contenidos planteados por diversos autores que tratan sobre la temática en estudios anteriores realizados sobre este tema. Simultáneamente se establecen parámetros comparativos con análisis por los escritores de esta tesis que guardan estrecha relación con lo planteado por los autores considerados. Este análisis está correlacionado con los fundamentos de los juegos didácticos para la enseñanza, lo que permite potenciar y desarrollar las habilidades literarias.

En el marco metodológico se estila un enfoque cualitativo de la investigación al ser esta de carácter interpretativo a partir del cual se puede describir cómo se realiza el hecho educativo y fenomenológico debido a la intervención de estudiantes y docentes que son parte de la muestra para encontrar información válida y relevante sobre los juegos didácticos que permitan desarrollar las habilidades literarias. El nivel de esta investigación es de tipo descriptivo ya que se detalla el trabajo con los juegos didácticos y obviamente orientado hacia la segunda variable que tiene que ver con el desarrollo de habilidades literarias. Los métodos utilizados en la investigación son el deductivo que parte desde una teoría a un caso específico, el inductivo va de la observación a la teoría, el analítico descompone un objeto en sus partes, mientras que el sintético integra esas partes para formar un todo nuevo. Sobre las técnicas e instrumentos se utilizaron la técnica de observación mediante ficha de diagnóstico y ficha de observación a estudiantes, entrevista estructurada, y focus group, las mismas que se aplicaron a participantes de la

institución Unidad Educativa “Simón Bolívar” y la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, como referentes importantes de la educación tanto en la teoría como en la práctica. Esto sirvió para interpretar los comportamientos en los aprendizajes de los docentes y los estudiantes.

Esta investigación genera resultados interesantes, ya se describe con la información obtenida, que a los estudiantes si les gusta aprender con juegos didácticos y con los cuales si han logrado desarrollar habilidades literarias. Se denota mucho agrado por los juegos en el aula, el trabajo en equipo y como recurso para crear cuentos usando imaginación y creatividad. También se ha mejorado la capacidad de interpretación de textos. Para esto además es importante la asistencia de los docentes para que los estudiantes tengan más confianza al escribir sus narraciones.

Marco Teórico

El propósito del marco teórico es sustentar la investigación sobre la efectividad del uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades literarias que se enuncian a continuación: habla, escucha, lectura, escritura para estudiantes de 10mo grado de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”. En el trabajo, se integran los aportes de diversos autores que explican la naturaleza de estas habilidades, así como las posibilidades del juego como estrategia pedagógica para promover un aprendizaje activo, significativo y contextualizado en el área de Lengua y Literatura.

En este estudio se precisa antes de abordar la teoría que fundamenta el trabajo investigativo establecer las corrientes pedagógicas que sustentan el trabajo. Se determina que las corrientes pedagógicas que contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades mediante el uso de juegos didácticos incluyen el constructivismo, que favorece el aprendizaje activo y la construcción del conocimiento de manera dinámica y participativa; además, las pedagogías activas, como aquella fundamentada en la

indagación, que promueven el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico en un entorno colaborativo y creativo. La gamificación usa juegos para realizar las clases más divertidas y motivar a los estudiantes a aprender. A través del juego se desarrollan habilidades como el pensamiento, la convivencia y las emociones logrando que el aprendizaje sea interesante.

El constructivismo propone que el estudiante aprende a partir de sus experiencias. Por eso los juegos didácticos ayudan a que los alumnos experimenten, practiquen y resuelvan problemas por sí mismos y fortalezcan su comprensión y habilidades. (Porrás y Mesa, 2022).

Las pedagogías activas buscan que los estudiantes participen, investiguen y encuentren soluciones a sus problemas. Los juegos ayudan a aplicar estas ideas porque fomentan el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la colaboración. (Mejía & Arrieta, 2023).

La neuroeducación relaciona el aprendizaje con el funcionamiento del cerebro, el juego, al ser motivador y retador, ayuda a activar el cerebro y mejora el aprendizaje.

Esto propicia, de manera efectiva, la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos que se traducen en beneficios tangibles en la vida diaria. Al involucrar la mente en un contexto lúdico, se crea un ambiente propicio para un aprendizaje más profundo y duradero (Murillo, 2025).

Enseñanza con Juegos

El juego es considerado la vía natural y fundamental para el aprendizaje del niño. Concebido de manera ordenada y didáctica, este enfoque lúdico no solo captura el interés de los más pequeños, sino que también se convierte en un recurso de gran relevancia y utilidad para el educador. A través de la implementación de juegos en el aula, se tiene la

capacidad de transformar la monotonía que a veces caracterizan las clases tradicionales en un ambiente estimulante, creativo y lleno de energía positiva tanto para la mente como para el espíritu de los estudiantes.

Además, el juego didáctico tiene la maravillosa capacidad de permitir la asociación de conocimientos complejos al mismo tiempo que se involucran actividades que son placenteras y entretenidas, lo cual motiva y anima a los jóvenes aprendices a superar las diversas exigencias del aprendizaje escolar.

Un juego didáctico, en su esencia, es aquel que posee un contenido pedagógico bien definido, que favorece la enseñanza de determinados contenidos y habilidades fundamentales. Este tipo de juego refleja la realidad que los estudiantes están llamados a explorar y, al mismo tiempo, estimula de manera efectiva el aprendizaje en todas sus formas (Gómez, 2024).

Introducción a los Juegos Didácticos

Los juegos didácticos, concebidos exclusivamente para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, ocupan un lugar destacado en la actividad educativa. Potencian los procesos educativos, incrementan el nivel de atención y superan el monótono desarrollo de las clases tradicionales. Además, su incorporación favorece la socialización de los estudiantes y determina la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje en cualquiera de sus niveles o ramas.

En la enseñanza, los juegos favorecen la formación integral del estudiante y se convierten en estrategias idóneas cuando implican reflexión, aplicación e interiorización en el aprendizaje. El uso de estas actividades junto con métodos, procedimientos y técnicas adecuadamente seleccionados contribuye al mejoramiento de la asignatura y el desempeño de los estudiantes (Gómez, 2024).

Los juegos didácticos empleados dentro del proceso formativo del estudiante constituyen un medio que hace ameno el trabajo, oxigena las neuronas, ayudan a relajar la mente y la tensión, divierten y crean estímulos.

Para la enseñanza de la literatura se les denomina juegos didácticos en la enseñanza de la literatura y pueden elaborarse para todas las instituciones educativas. La literatura de todas las épocas aconseja, estimula a mirar con ojos cambiados las maravillas del mundo, el ritmo maravilloso del mundo, el poder de las relaciones sociales del hombre a lo largo de la historia.

Los Juegos en el Proceso Educativo

Numerosos investigadores y profesores han confirmado que la enseñanza, el aprendizaje y la motivación pueden alcanzar niveles inusualmente superiores cuando se utilizan juegos didácticos en los procesos pedagógicos. Los juegos didácticos pueden enriquecer las habilidades de expresión oral, exploración, investigación, concepción y funcionamiento cognitivo, debido a que satisfacen las necesidades y despiertan el interés de los alumnos, potencian su creatividad y les permiten expresar sentimientos y pensamientos.

Los juegos educativos pueden orientar a los estudiantes no sólo en los momentos dedicados a la realización de las tareas, sino también en su gestión personal y en la reflexión sobre la forma más adecuada de realizar sus actividades con eficacia, buscando la autorregulación de su proceso de aprendizaje y su motivación (Monsalve et al., 2022).

El pensamiento funcional limita la motivación de cada estudiante sólo a la búsqueda de resultados satisfactorios en las pruebas de evaluación. En cambio, una visión educativa de los juegos motivacionales en el aula puede inducir diferentes objetivos funcionales en los estudiantes, tales como centrarse en aprender nuevos contenidos o

habilidades, seguir las recomendaciones del profesor, buscar la ayuda de compañeros o amigos, ganar un concurso o reconocerse, entre otros, que pueden apoyar una función motivacional interna.

Juegos Didácticos en la Enseñanza.

Los Juegos Didácticos constituyen una forma de enseñanza y aprendizaje de especial relevancia, al encontrarse la formación del individuo asociada con un sentido lúdico innato. Los Juegos Didácticos en la enseñanza son todos aquellos diseñados para ser aplicados específicamente en el contexto educativo. A partir de la premisa de que el juego se convierte, entre otros aspectos, en estímulo para el desarrollo creativo del individuo, en dicho marco se han diseñado e implementado dos juegos didácticos: Lectura Misteriosa Literaria y Emoji Aventura en lugares Inesperados.

El juego relacionado con la lectura, titulado Lectura Misteriosa Literaria, persigue el desarrollo de habilidades asociadas a la comprensión textual y al trabajo en equipo. En tanto que el juego de escrita, denominado Emoji Aventura en lugares Inesperados, tiene por objetivo potenciar la creatividad discursiva (Benavides Romero, 2024).

Para lograr una mejor acogida por parte de los estudiantes y la consecución de los objetivos que se plantean, es necesario implementar estrategias, establecer métodos de evaluación del aprendizaje y exponer testimonios de quienes experimentan esta acción educativa desde la materia.

Juegos Didácticos en la Enseñanza de Literatura

“Los juegos didácticos representan una amalgama de elementos que provienen tanto del significado y la finalidad del juego en sentido general, como del principio pedagógico en particular, aspectos que les confieren un valor significativo en la formulación de estrategias didácticas” (Berrios y Machado, 2017).

La lectura enigmática de obras literarias suscita la curiosidad por descubrir el título de una obra, así como los autores o las temáticas, durante la preparación para la realización de una lectura. Los juegos abstractos de escritura permiten visibilizar diversos aspectos esenciales del proceso educativo. Se puede plantear una discusión más intensa en torno a los textos, tal como se sugirió el día anterior. Si se le instruye para que repita el procedimiento, también es posible que indague sobre los elementos necesarios para desarrollar otros temas, esa sección se decidió para detenerse.

“Los juegos didácticos o estrategias ubicadas a través del análisis documental están diseñados con el propósito de promover el aprendizaje de la literatura, ya que facilitan una preparación de la lectura literaria de manera participativa y activa” (Molina et al., 2024).

Se recomienda disponer de una ficha que resuma la esencia del juego y evidencie la situación del aprendizaje. Una estrategia con los tres juegos logra un proceso más completo y el acompañamiento de la evaluación asegura los resultados del aprendizaje. Escuchar la voz del estudiante facilita la adaptación y adecuación de actividades para el próximo ciclo, por lo que resulta útil indagar en la opinión de los estudiantes, así como conocer la percepción de otros profesores, directivos o la familia. Finalmente, es necesario considerar los desafíos existentes al momento de implementar, pues la falta de apoyo, el tiempo, el recelo o la preparación del docente se constituyen en algunos de los obstáculos.

Juego 1: Lectura Misteriosa Literaria

La lectura misteriosa literaria es un juego asociado a la revisión escrita que propone estimular y motivar a los estudiantes de 10.º grado en el aprendizaje de la literatura a través de la dinámica del juego. Se inicia con un juego de lectura que incentiva la comprensión global y el análisis literario, seguido por un juego de escritura basado en

las emociones motivadas por el viaje o la aventura. A modo de actividad de cierre, se incluye un juego de expresión oral orientado al habla y la escucha.

... se comienza: con un juego de habla y escucha. Antes de sumergirse en la lectura o en la preparación de alguna actividad escrita, los estudiantes participan en este juego para activar los modos de habla y escucha. En la segunda actividad o juego de habla y escucha, sirve para obtener retroalimentación sobre lo que se ha puesto en práctica. Este método permite valorar hasta qué punto el juego contribuye a motivar a los estudiantes durante la enseñanza de la literatura en 10. ° grado (Loja et al., 2023).

Descripción del Juego: Lectura Misteriosa Literaria

El primer juego propuesto conocido como lectura misteriosa literaria, está directamente asociado con la lectura y la escritura. Se trata de un juego de tipo académico y autónomo que facilita la discusión en clase acerca de las posibles interpretaciones de un texto literario. En el segundo, denominado, emoji aventura en lugares inesperados. Un tercer juego responde a la categoría de escritura creativa.

Todos ellos promueven el desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura en el décimo grado, y constituyen una selección significativa de juegos didácticos para la enseñanza en general, dada su utilidad en las áreas de lectura y escritura. Se propone, además, una cuarta modalidad de habla y escucha para preparar y complementar oralmente las actividades de juego y discusión.

Diversas estrategias ayudan a conducir estos juegos didácticos en las horas de clase. Por ejemplo, los estudiantes pueden manifestar, antes del inicio de cada juego, aspectos que conocen y desconocen acerca del tema o bien las razones por las que consideran que el juego les sirve para aprender. De otro lado, la aplicación

de los juegos facilita la evaluación del aprendizaje logrado, al comparar con las respuestas iniciales (Alvarado & Navas, 2022).

Finalmente, los acertados resultados alcanzados indican que se ha apropiado la realización de juegos didácticos; además, los testimonios de estudiantes revelan que el empleo de estos juegos literarios transforma la forma tradicional de enseñanza de la literatura y la lectura en una experiencia lúdica.

Objetivos de Aprendizaje del Juego: Lectura Misteriosa Literaria

Detalle de los resultados que se desean lograr mediante el uso de tres juegos didácticos. La lectura misteriosa literaria incita a los estudiantes a familiarizarse con términos literarios y elementos de la literatura para descubrir el título o tema de una obra en particular. La práctica antes o después del proceso de lectura prepara a los alumnos para comprender el contenido del libro que leerán o evalúa sus capacidades después de la lectura.

Por otro lado, el emoji aventura en lugares inesperados plantea a los alumnos la tarea de redactar un párrafo utilizando un conjunto de emojis, estimulando el desarrollo de habilidades expresivas y discursivas. Finalmente, el juego del habla y escucha contribuye mejorar las destrezas orales y auditivas.

El uso de estos juegos ayuda a practicar el habla, escribir, así como a conocer los elementos y géneros literarios. Además, permiten evaluar las habilidades que los estudiantes desarrollan al leer obras literarias. (Soto & Sánchez, 2024).

La experiencia práctica demuestra que la introducción de juegos en la enseñanza reduce significativamente el nerviosismo en los estudiantes, incrementa su atención en la clase, les permite relacionarse con nuevos compañeros, crea un ambiente de aprendizaje más ameno, refuerza la formación del estudiante y logra que el alumno responda preguntas sin temor y contribuya activamente.

Metodología del Juego: Lectura Misteriosa Literaria

Para implementar los juegos en la enseñanza de la literatura en décimo grado se sugieren estrategias para alentar intereses, motivar el aumento de la concentración y el aprendizaje colaborativo. También se plantean medios para evaluar el grado de aprendizaje según los temas desarrollados. Dos de ellos se aplican en actividades de lectura y otro en ejercicios de escritura. Además, un cuarto juego, orientado a la conversación, se utiliza antes y después de las actividades literarias (Cuesta, 2021).

El primer juego está relacionado con la lectura; la idea es que el estudiante logre entender y aprender a partir del texto, motivándolo de manera competitiva. El segundo es un instrumento para generar textos mediante la elaboración creativa de historias.

Finalmente, el tercero pone a prueba la capacidad de concentración y de escuchar atentamente, facilitando la comunicación entre los alumnos. Los resultados muestran que, aplicados en clases virtuales, estos juegos logran que los jóvenes disfruten aprender y retengan mayor cantidad de información. Ante el impedimento de citar las opiniones de los propios estudiantes, se mencionan sus aportes positivos como evidencia del impacto logrado.

Juego 2: Emoji Aventura en Lugares Inesperados

El juego de escritura creativa: Emoji aventura en lugares inesperados, implica la reescritura a partir de emojis o iconos electrónicos, elementos que se usan universalmente para dejar mensajes rápidos con sentimientos asociados. El objetivo principal de esta actividad es la producción oral y escrita de un texto mejorado en su desarrollo discursivo y expresivo, para lo cual es necesario que los estudiantes hagan inferencias y relaciones de cohesión.

Los estudiantes de 10º grado afrontan una misión. Una aventura los ha trasladado a un lugar inesperado: una estación espacial o el fondo del océano. Gracias a la tecnología, pueden recibir mensajes en tiempo real, pero sólo en forma de emojis. La actividad comienza con la lectura de una serie de mensajes de emojis relacionados con su situación y la lectura posterior de un texto más elaborado.

El siguiente paso consiste en que los estudiantes creen su propio texto para explicar al destinatario qué es lo que ven y sienten en ese momento, de modo que sean conscientes del valor de la escritura para comunicar con precisión ideas o sentimientos complejos, y de la contribución de los elementos gramaticales para conseguir coherencia y cohesión (Bailón, 2023).

Descripción del Juego: Emoji Aventura en Lugares Inesperados

Los juegos didácticos son un conjunto de actividades lúdicas diseñadas con la finalidad de alcanzar objetivos pedagógicos determinados. Pueden estar relacionados con una asignatura u objetivos generales del proceso educativo. Son tareas durante las que los alumnos se divierten pero están aprendiendo, y cumplen con un proceso orgánico para promover conocimientos, habilidades, valores y aptitudes mediante el juego.

Los juegos didácticos en la enseñanza para 10º grado, y en particular en la enseñanza de la literatura, constituyen una fuente de motivación para iniciar un aprendizaje que en ocasiones se torna reiterativo y monótono. Este planteamiento se fundamenta en las propias opiniones de los estudiantes, que expresan desinterés, aburrimiento y cansancio a la hora de realizar las actividades y tareas en el marco de la asignatura (Del Pezo, 2025).

Para estudiantes de 10mo grado, se recomiendan juegos relacionados con la lectura y la creación de historias, con el fin de despertar el gusto por la literatura y no solo analizarla.

En lectura se puede usar el juego lectura misteriosa, y para la escritura, emoji aventura en lugares inesperado, que ayuda a redactar textos.

Finalmente, para antes y después de la sesión de literatura, el juego de habla y escucha, ofrece una oportunidad para perfeccionar dichas habilidades, particularmente en temáticas relacionadas con la literatura.

Objetivos de aprendizaje con juego: Emoji aventura en lugares inesperados

Estas actividades aprovechan los juegos para fomentar la escritura, la lectura y la interacción supervisada entre estudiantes. El juego "Lectura misteriosa literaria" promueve la lectura, mientras que "Emoji aventura en lugares inesperados" estimula la producción escrita creativa. El juego habla y escucha ayuda a desarrollar las habilidades para hablar y escuchar.

Estos juegos apoyan la formación de buenos escritores y lectores, más reflexivos y seguros, fortalecen la comunicación en distintas situaciones escolares. Las conclusiones finales incluyen el respaldo de la evaluación en el proceso de aprendizaje y las percepciones de los estudiantes. A lo largo del proceso se evidencian los desafíos enfrentados, así como se sugieren recursos adicionales.

Metodología del juego: Emoji, aventura en lugares inesperados

En el ensayo se describen tres juegos didácticos para la enseñanza de la literatura en 10.º grado. «Lectura misteriosa literaria» refuerza el aprendizaje oral y auditivo, evaluando el desarrollo de estas habilidades. «Emoji aventura en lugares inesperados» es un juego de escritura creativa que estimula el discurso oral y escrito, evidenciando que la actividad ayuda a los estudiantes a mejorar, organizar y expresar argumentos con mayor profundidad y claridad.

El juego de “habla y escucha” se implementa como preparación para actividades de habla y escucha durante la enseñanza del género de aventura en la literatura. La

aplicación de cada juego muestra que posibilita la construcción de nuevas ideas conceptuales que facilitan la adquisición de habilidades de comprensión auditiva, expresión oral y escrita. Además, permite evaluar si las estrategias implementadas en el proceso influyen positivamente en el aprendizaje (Coronel et al., 2024).

La opinión de los alumnos indica que los juegos didácticos pueden utilizarse como enfoques complementarios para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son juegos que fortalecen las destrezas de habla, escritura y pensamiento. Por esto, la propuesta contribuye a lograr una educación experimental, comprender que el aprendizaje tiene que ser significativo para los alumnos y que el estudio se puede realizar de manera dinámica y motivadora.

Juego 3: Antes y Después Literaria (Escucha y Habla)

Los juegos de habla y escucha pueden ser valiosos para preparar a los estudiantes hacia una actividad de lectura y escritura que permitan reforzar el aprendizaje sobre estos elementos lectores y escriturales. Los estudiantes generalmente están comprometidos en la actividad literaria y requiere a la Lectura Misteriosa para que usen el habla y la escucha y completen actividades preliminares. Si los juegos de habla y escucha se llevan a cabo después o como parte de una actividad de lectura y escritura, proporcionan una base para que el maestro realice una evaluación informal.

La estrategia común para la implementación de juegos en una clase de 10° grado de lengua española que se corresponda con los juegos anteriores puede ser el etiquetado y la evaluación. El maestro etiqueta los juegos que planea utilizar para una o más unidades del curso. A medida que avanza el curso y los estudiantes participan en los juegos etiquetados, el maestro puede evaluar si utilizar los juegos en la unidad o actividades del curso actuales proporcionaría valor o si debiera omitirse la próxima vez (Vásquez & Constain, 2022).

Para algunos maestros, los testimonios de los estudiantes sobre por qué los juegos creen que agregarían valor al aprendizaje de cualquier unidad podrían proporcionar suficiente información para implementar todos los juegos etiquetados. Para otros maestros, la evaluación completa de las ventajas y desventajas de los juegos, tanto desde la perspectiva de la planificación de la unidad prototípica como del resultado de aprendizaje esperado, puede ser beneficiosa.

Descripción del Juego Antes y Después

En la enseñanza de la literatura para 10º, el juego Antes y Después de Habla y Escucha articula formulaciones discursivas antes y después de las actividades literarias. Se complementa con Estrategias para Evaluar Antes y Después en Habla y Escucha, centradas en la evaluación mediante dichas formulaciones.

Los juegos se relacionan con la lectura a través de lectura misteriosa, que despierta la curiosidad, y con la escritura mediante emoji aventura en lugares inesperados, que fomenta la creatividad con emojis.

Además, se destacan estrategias para aplicar y evaluar los juegos, así como opiniones de estudiantes sobre sus beneficios y dificultades. Se ofrecen además recursos adicionales para explorar y recomendar un libro y lectura familiar, así como otra forma de juegos para centrar la atención en imágenes y personas (Jácome, 2024).

En resumen, las técnicas presentadas buscan desplegar una dimensión lúdica, creativa y crítica que favorece la animación a la lectura. El interés por el planteamiento radica en su aplicación concreta y en los resultados registrados durante su uso en el aula.

Objetivos del juego: Antes y después literaria (Escucha y Habla)

Los juegos didácticos son instrumentos creados para que el alumnado los utilice en el proceso de aprendizaje. Cuando una persona juega realiza una actividad, de la cual disfruta y aprende, pues esta actividad está relacionada con el conocimiento que posee.

Los juegos didácticos contribuyen a crear espacios de reflexión, observación, análisis y, sobre todo, de formación y desarrollo personal; permiten vivir el aprendizaje con alegría y motivación y permiten alcanzar una formación integral, que incluye las dimensiones cognitivas, afectivas y psicomotrices. Los juegos didácticos promueven el desarrollo y la aplicación de las habilidades y destrezas podrán utilizarse para abordar diversas situaciones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Del Pezo, 2025).

El objetivo principal de este juego es fortalecer las habilidades de habla y escucha de los estudiantes. La utilidad es facilitar la utilización inicial de la habilidad de escucha y el fortalecimiento de la habilidad de hablar antes y después de utilizar los juegos de lectura y escritura. Los juegos de lectura y escritura no solo están relacionados con el aprendizaje de la literatura, son juegos para todo ámbito educativo, la lectura y la escritura están presentes en diferentes materias y grados. Por lo tanto, los juegos de lectura y escritura también ayudan a mejorar el aprendizaje de otras asignaturas e incluso el grado de escritura del estudiante.

Metodología del Juego: Antes y Después Literaria (Escucha y Habla)

Especialmente para aquellos estudiantes de refuerzo y de nivelación, de manera anticipada y posterior al contenido del programa se propone un juego didáctico de habla y escucha para la enseñanza de la literatura en el décimo grado.

La dinámica del juego antes y después, los estudiantes pueden tener una preparación inicial para enfrentar los demás juegos; además, les facilita y mejora el proceso de escucha y habla, el desarrollo discursivo y argumentativo, el hoy llamado "osar decir" o "osar hablar". En términos didácticos, la propuesta valoró aspectos como el nivel de imaginación, de atención, de escucha y de oratoria que lograron los alumnos de manera libre y creativa para participar (Coronel et al., 2024).

El juego, correspondiente a la Ronda 1, plantea a los estudiantes formar parejas, leer un texto breve sobre un determinado tema y luego levanta la mano para responder indicaciones como pasarse el texto, mencionar objetos relacionados con el texto, contar de qué trata la lectura, expresarse sobre alguna acción relacionada, opinar y pensar qué pasaría si se realiza o no una acción allí planteada. A lo largo de este juego, se forma poco a poco una especie de cuento oral.

Descripción del Juego Antes y Después Literaria (Escucha y Habla)

Los juegos didácticos son recursos utilizados para facilitar el aprendizaje mediante la actividad lúdica. Son actividades destinadas a entretener, motivar y enseñar a los estudiantes, por lo que su uso es una de las estrategias que mejor funcionan en el aula. Pueden aplicarse en diferentes áreas y niveles escolares.

Los juegos didácticos poseen un gran valor para el desarrollo intelectual, fomentan habilidades sociales, facilitan el aprendizaje y motivan para asimilar conocimientos. En la edad escolar, los juegos didácticos estimulan tanto la actividad física como intelectual, liberan estrés en la vida del niño y permiten vivenciar situaciones que no sería posible experimentar en la vida real (Álvarez et al., 2024).

En el contexto escolar, los juegos didácticos son actividades diseñadas para facilitar el aprendizaje. En la enseñanza de la literatura se recomienda usar juegos didácticos para que los estudiantes de decimo grado mejoren al hablar, escuchar, escuchar, leer y escribir. El juego habla y escucha, aplicados antes y después de la lectura misterios, ayuda a comprender mejor los textos y fortalece las habilidades verbales y auditivas

Habilidades literarias

En la actualidad, el desarrollo de las habilidades literarias a través de juegos en estudiantes de 10mo año cobra una relevancia particular, dado que permite que estos

alumnos se comuniquen de una manera efectiva y logren un aprendizaje significativo. Las habilidades para escuchar, hablar, leer y escribir son fundamentales en el proceso de aprendizaje, ya que manifiestan la capacidad del ser humano para comunicarse y relacionarse exitosamente con su entorno.

El interés en el estudio de las habilidades literarias radica en la búsqueda de respuestas a cómo usar juegos para el desarrollo de las habilidades para escuchar, hablar, leer y escribir; además, se propone utilizar juegos para potenciar dichas habilidades y, por último, identificar juegos que permitan el desarrollo de las habilidades mencionadas (Cabrera et al., 2025).

La metodología comienza con la selección de juegos adecuados para desarrollar estas capacidades mediante diferentes actividades con el fin de obtener resultados válidos y confiables, los cuales serán analizados y comparados.

Importancia de las Habilidades Literarias

Las habilidades literarias están integradas por escuchar, hablar, leer y escribir, y desempeñan un papel fundamental en la mejora del aprendizaje y en el desarrollo de la comunicación. El desarrollo de dichas habilidades permite articular adecuadamente las ideas para conceder vida y realce al discurso.

El uso de juegos para fortalecer estas habilidades en estudiantes de 10º año posibilita el incremento de las capacidades literarias, expande el vocabulario, favorece el intercambio de conocimientos y permite a los participantes expresar sus opiniones de un modo más completo y organizado, utilizando frases y palabras clave que mejoran la comprensión (Cabrera et al., 2025).

El estudio pretende analizar en qué medida las habilidades literarias se incrementan mediante el desarrollo de juegos en estudiantes de 10º año. Para alcanzar este objetivo, se seleccionan juegos adaptados a cada área, recabando datos y opiniones

que evidencian la eficacia de esta estrategia para desarrollar, mejorar y fortalecer la expresión y comprensión oral y escrita. La estructura del estudio contempla el análisis de cada habilidad literaria por separado, antes de examinar los resultados conjuntamente.

Propósito del Estudio

El propósito fundamental radica en el análisis del desarrollo de habilidades literarias por medio de juegos, particularmente en el grupo de 10mo año. Las habilidades literarias desempeñan un papel esencial en todas las actividades de comunicación, dado que constituyen herramientas para la formación tanto de estudiantes, profesionales como personas. Estas habilitan la escucha activa, la empatía y el aprendizaje, permiten una comunicación crítica y apoyan el proceso de búsqueda de conocimiento a través de la lectura. Sustancialmente, la idea es analizar la influencia de los juegos en el desarrollo de las habilidades literarias, y determinar la relación entre estas habilidades y el aprendizaje del estudiante.

Las metas específicas comprenden fomentar la comprensión auditiva mediante juegos adecuados para potenciar la habilidad de escuchar; estimar la capacidad oral mediante juegos de conversación y la implementación de debates; promover la lectura en voz alta y la aplicación de juegos que permitan la interpretación del contenido para optimizar la habilidad de leer; propiciar la actividad escritural por medio de talleres encaminados al desarrollo de la redacción; e integrar simultáneamente las cuatro habilidades mediante actividades multidisciplinarias, juegos selectivos y proyectos estudiantiles (Coronel et al., 2024).

Metodología para Selección de Juegos

Los juegos se han seleccionado porque las habilidades literarias necesitan desarrollarse para que los estudiantes puedan ser capaces de abordar el entorno social. La explicación del enfoque de las actividades expresadas con juegos como herramientas para

el desarrollo de las habilidades literarias con la selección de juegos como ayudantes para la mejora de las habilidades literarias. Por otro lado, establece el diseño de investigación junto con la recopilación de datos. La explicación de cómo los juegos ayudan a desarrollar habilidades de escucha y cómo se utilizan los juegos de conversación para mejorar las habilidades orales.

Estos juegos se utilizan para crear una interacción efectiva en el aula y las habilidades de lectura, incluso las actividades de lectura en voz alta, estos permiten desarrollar la escucha y las habilidades de comprensión. También el uso de juegos para mejorar las habilidades de escritura, fortalecen la capacidad para procesar información y para mitigar la timidez, ansiedad y la falta de conocimiento (Mera, 2023).

Para dar validez y confiabilidad, así como para lograr un mayor desarrollo, se ha seleccionado una investigación educativa con un enfoque analítico-cualitativo para examinar la capacidad de desarrollo de habilidades literarias en estudiantes del décimo año mediante la aplicación de juegos. El propósito es descubrir hasta qué punto puede lograrse el desarrollo de estas habilidades con el respaldo de juegos en estudiantes del décimo año, estableciendo su importancia para que puedan superar las dificultades en el desarrollo de esta capacidad.

Selección de Juegos

La selección de juegos constituye un elemento de suma importancia en la estrategia propuesta para el desarrollo de habilidades literarias en estudiantes de décimo año. Para responder a la pregunta ¿Se pueden utilizar los juegos para el desarrollo de habilidades literarias en estudiantes de 10mo año?, fue necesario indagar en todas las opciones posibles, las cuales permitieran garantizar la validez y confiabilidad de la investigación (Cabrera et al. 2025).

Para ello, se escogieron juegos que proporcionaran mayor facilidad de aprendizaje y tratamiento; se enfatizó en aquellos que despertaran el interés y curiosidad de los estudiantes, para captar su atención y motivación; y se priorizaron los que representaban retos en el aprendizaje. Como resultado, se logró un conjunto que sirve de instrumento para facilitar en los estudiantes el desarrollo de habilidades literarias de escuchar, hablar, leer y escribir.

Diseño de Actividades

Las habilidades para escuchar, hablar, leer y escribir producen un aprendizaje de calidad, porque expresan lo que se piensa y lo que se siente, cualquiera que sea el estilo de aprendizaje es fundamental desarrollar estas habilidades para lograr una comunicación efectiva. La selección de juegos aptos para el desarrollo de las habilidades literarias mejora la calidad de las actividades y los resultados, así como la satisfacción del grupo en cuanto a los juegos que se desarrollan.

Por esta razón, fue necesario definir objetivos específicos para elaborar actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura. El método adoptado en la investigación garantiza la obtención de resultados válidos y confiables y cumple los propósitos fijados. Para dichos objetivos y para medir los resultados alcanzados, se seleccionan los juegos propios de cada habilidad literaria, considerados como los mejores (Arce et al. 2024).

De este modo pueden aplicarse al conjunto de alumnos del 10º año y evitar que se desarrollen de manera inconexa. El diseño de actividades contiene juegos adecuados para que los alumnos puedan potenciar las cuatro habilidades literarias. El desarrollo de la habilidad para escuchar es fundamental para el crecimiento, ya que evita que la persona continúe manteniendo pensamientos falsos y superfluos.

Cualquier actividad que facilite el proceso de escucha consigue acercar a la gente, destruyendo las barreras del ego, de la ignorancia y de la separación social. La habilidad para hablar se fortalece con el desarrollo de juegos de conversación; para ello es necesario practicar con debate y opinión, trabajar la expresión y la fluidez.

Evaluación de Resultados

La aplicación de juegos resulta un método eficaz para el desarrollo de habilidades literarias, tanto en el ámbito escolar como en cualquier nivel educativo. La implementación de los juegos seleccionados apunta directamente a enriquecer las competencias de escuchar, hablar, leer y escribir en la lengua materna, especialmente en estudiantes de décimo año. Esta estructura facilita el desarrollo progresivo de las diversas capacidades que favorecen un mejor aprendizaje, contribuyendo también a una comunicación interpersonal más profunda y significativa.

A través de distintos juegos logrados, se obtienen respuestas variadas de los alumnos para solucionar problemas y adaptarse a circunstancias particulares. Cada fase del juego expone a los estudiantes a una nueva parte del proceso, en la que deben poner en práctica las habilidades involucradas para hallar la solución más adecuada. Durante esto, es fundamental promover la comunicación entre estudiantes mediante el acceso que los juegos brindan, con el fin de maximizar su efectividad (Coronel et al., 2024).

El siguiente apartado describe la forma en que se aplicaron e evaluaron los resultados para comprobar que los objetivos planteados en la investigación no solo se cumplen, sino que también fortalecen el desarrollo de las habilidades básicas de los estudiantes a través de diferentes tipos de juegos. En este sentido, emplear juegos para el desarrollo de las habilidades lingüísticas contribuye al perfeccionamiento de la comunicación y la expresión oral y escrita.

Habilidades de Escuchar

En la actualidad, la mayoría de las personas dedican gran parte de su tiempo a escuchar música, viendo televisión, haciendo llamadas por celular, etc. Sin embargo, cabe destacar que el ser humano se ha dotado con un sentido para escuchar que hace posible la comunicación eficaz. Se ha observado que los estudiantes de 10mo año presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque por separado, estas habilidades no suponen un problema significativo. Para favorecerlo, se proponen juegos con el fin de mejorar dichas habilidades.

Desarrollar las habilidades entendiéndolas como la capacidad para perfeccionar en menor tiempo una expresión o respuesta en cuanto a una acción o situación específica. La habilidad de escuchar implica atender atentamente lo que la otra persona está diciendo; en la comprensión auditiva se debe entender lo que otro oye. Para potenciarla, se incluyen actividades variadas que además de escuchar, promueven la concentración (Clark, 2023).

Juegos para Mejorar la Comprensión Auditiva

El desarrollo de las habilidades literarias es una forma de mejorar los métodos de aprendizaje de los estudiantes, ya que permiten ampliar el proceso comunicativo para evitar problemas de expresión oral y comprensión auditiva. La habilidad de escuchar no solo está relacionada con el simple acto de escuchar, sino también con la forma en que se saben analizar y comprender los mensajes transmitidos de forma oral. Por lo tanto, se deben plantear actividades de comprensión auditiva a través de juegos, utilizando diversos temas de los libros de inglés para captar la atención de décimos años.

En este sentido, los conocimientos que el estudiante adquiere a lo largo de la vida, de igual forma la habilidad de hablar utiliza cuatro procesos para garantizar la

comprensión oral. Estas actividades permiten al estudiante no solo procesar el cambiar o intercambio de mensajes, sino también alcanzar una comprensión activa, ya que la mayoría de los juegos para hablar se basa en el diálogo o el debate. Los juegos facilitan el desarrollo de estas actividades porque incentivan temas y diversas ideas que los estudiantes controlan y expresan sin temor a equivocarse (Coronel et al. 2024).

Actividades de Escucha Activa

El ser humano se diferencia de otras especies por su carácter comunicativo. Se expresa de diversas formas: mediante la palabra, el trabajo, el arte y la ciencia. Las relaciones que establece le permiten alcanzar un desarrollo armónico y social autenticado en el intercambio cultural. La escucha representa una de estas relaciones. Para el ser humano, la cultura es imprescindible: un aspecto indeclinable de la realidad.

Escuchar es una condición constante en la vida de cada individuo y un factor que no admite ninguna suspensión. El mundo auditivo, en resumen, es parte integrante de la existencia y es vital, tanto para mantener las relaciones interpersonales y todo tipo de contactos sociales, como para garantizar la supervivencia del ser humano (Guachichulca et al. 2023).

De ahí que el desarrollo de los hábitos de la escucha mediante juegos resulte fundamental. La escucha, en primer lugar, utiliza el oído para captar un mensaje y luego precisa de un complejo análisis y procesamiento cognoscitivo para el entendimiento e interpretación del mensaje. Las actividades deben diseñarse de manera que ofrezcan ayuda a los estudiantes para definir o expresar lo que han escuchado, mediante una pregunta que les retire información. Por ello, una escucha eficaz implica un trabajo concertado del oído, la atención, la mente y la memoria, lo que convierte a la audiencia en receptores activos, no pasivos.

Habilidades de Hablar

Las habilidades literarias permiten a un individuo comunicar sus ideas e interactuar con éxito en la vida, las escuelas y el país. Asimismo, contribuyen a que el lector comprenda lo que se dijo. La importancia de hablar en la vida del lector ayuda a expresarse bien, pues una persona necesita ser comunicativa para mejorar el aprendizaje.

La expresión oral es el habla en la etapa inicial de la adquisición de la lengua española y se presenta en los conocimientos relacionados con la conversación y los juegos, utilizando las distintas expresiones que se presentan a continuación. Entre estos se encuentra el debate. Con este se busca promover la actividad en el aula mediante la discusión, ayuda a ampliar los conocimientos, conocer otros puntos de vista e incentivar la investigación (Benites et al., 2024).

Además de los juegos en la habilidad de hablar, el debate ayuda a fomentar la libertad de expresión, los valores, la autoestima y otros aspectos. Una persona que sabe escuchar es capaz de ser expresiva y de captar el sentido global y específico de un texto; también puede utilizar la función poética usando las palabras para proceder con expresiones creativas, imaginativas o figuradas. Esta función ayuda a crear en los alumnos un ambiente de respeto y confianza.

Juegos de Conversación

Implementar juegos de conversación y desarrollar actividades de debate contribuyen a mejorar las habilidades para hablar. Ambas prácticas favorecen el desarrollo de habilidades para la defensa y el razonamiento verbal; fortalecen las actividades de escucha cuando se llevan a cabo respetuosamente e incrementan las oportunidades para practicar el habla en el contexto de los juegos. Los juegos y actividades planteados no solo conducen al desarrollo para el hablar, sino que también

permiten el desarrollo para escuchar, dado que hablar y escuchar son habilidades complementarias de la comunicación verbal.

Una de las formas extendidas para promover las habilidades para hablar es propiciar conversaciones sobre temas variados. El objetivo básico de cada conversación es fomentar el intercambio de opiniones entre todos los integrantes de la clase. Los temas para una conversación se pueden adecuar y diversificar según la experiencia y creatividad del maestro, de modo que todos los estudiantes se vean interesados en participar activamente (Garzón et al., 2024).

Debates y Discusiones

Con la práctica del discurso oral, se observa una mejora en la capacidad para formular juicios, opiniones, conclusiones y recomendaciones. Es importante resaltar que las competencias en oratoria y debate son esenciales en diversas situaciones, tales como quejas, reclamos, negociaciones, interacciones y relaciones entre inversores y clientes, entre otras.

Un debate se define como cualquier discusión relativa a un asunto controvertido o en oposición, así como un intercambio de opiniones que evidencian un conflicto o una confrontación intelectual. El elemento esencial de un debate radica en la participación de dos partes oponentes que defienden sus respectivas posturas. Sin embargo, en el contexto del aula de idiomas, no se persigue generar un conflicto ni se plantea un objetivo específico que deba resolverse en dicha instancia (Céspedes & Balmaceda, 2022).

Habilidades de Lectura

Para llegar a ser un lector crítico es importante brindar a los estudiantes la oportunidad de vincular los contenidos con su propia experiencia, resolver dudas y basar sus opiniones en argumentos. La lectura debe ser una actividad interesante que les

proporcione placer y satisfacción, a la vez que desarrolle el pensamiento crítico y contribuya a ampliar la cultura. Para ello pueden organizarse juegos como: lectura en voz alta en parejas, concurso de lectura en voz alta, reunión de lectores, interpretación de poemas, memoria rítmica con poemas, lectura-examen, lectura rápida, lectura con niveles de entendimiento, lectura con enfoque analítico, entre otros.

La habilidad para comprender textos es la forma más utilitaria, pues aporta al aprendizaje de casi todas las disciplinas escolares. La lectura eficaz contribuye al desarrollo del pensamiento lógico. Para desarrollar esta habilidad pueden utilizarse juegos dentro del aula, así como concursos y proyectos orientados a la comprensión de textos (Báez, 2021).

Lectura en Voz Alta

La lectura en voz alta es una de las técnicas de lectura que presenta en el mejoramiento de las habilidades de lectura; al ser el primer contacto con la lectura, permite reconocer el código escrito y comprender su funcionamiento. El alumno convierte entonces la tonalidad, el ritmo, las pausas y la expresión como el significado de un texto.

Se acostumbra a escuchar para captar el tema central, la intención comunicativa y la idea principal generada en el texto. El trabajo del estudiante, además, puede proporcionarles un método de lectura más eficaz o divertido, a partir del establecimiento de una selección apropiada de juegos lúdicos diseñados para el área de lectura que estimulan y motiven el aprendizaje en la etapa inicial de la adquisición de la lectura de primer grado (Fabiana et al., 2022).

Para potenciar la comprensión lectora y enriquecimiento del vocabulario mediante juegos, se ha promovido el desarrollo de habilidad para leer varios tipos de texto determinado para los estudiantes de primaria. Se plantean estrategias que mantienen al

estudiante en mejora continua. La práctica actividad de lectura para el nivel de cuarto grado mediante estrategias de lectura pretende fortalecer en los alumnos el reconocimiento y la comprensión de un texto, utilizar el vocabulario y la imaginación con juegos didácticos.

Juegos de Comprensión Lectora

Un juego relacionado con la lectura se denomina juego de lectura o juego de comprensión lectora. Su objetivo es que el niño comprenda lo que está leyendo y que aquella comprensión le permita responder con propiedad y pertinencia a las preguntas que se ejercitan en el juego. Buscan favorecer la afición a la lectura, el hábito de leer y la comprensión lectora. Son adecuados para niños y niñas en edad escolar y para cualquier persona que quiera aprender a leer en otro idioma. Al abordar una lengua extranjera, un juego de lectura debe incorporar además el componente lúdico, para favorecer la asociación de formas escritas y orales, la motivación para conocer nuevos vocablos.

Existen juegos que fomentan la comprensión lectora de forma diferente. Por ejemplo, el juego del ahorcado sirve para practicar el reconocimiento y la escritura de palabras, así como para incrementar el vocabulario activo. En cambio, cuentos y textos harán que el jugador practique la lectura y la comprensión global. Lo más fácil en estos casos es elegir un libro y preparar una serie de preguntas de diferentes tipos, utilizando los textos como base: preguntas de verdadero y falso, de respuesta múltiple o un test. Un juego de esta categoría es Cuento Vivo, que sólo requiere que se seleccione una historia para jugar (García, 2024).

Habilidades de Escribir

Los juegos de escritura creativa desarrollan el pensamiento crítico e incrementan la capacidad interpretativa. Los juegos que implican escribir utilizan la creatividad para cualquiera de sus objetivos. Entre ellos está el de diseño de cubiertas

(portadas) de textos escritos, ya que a partir de una composición relacionada branding (marca, logotipo y slogan). También la elaboración de acrósticos, que favorecen la expresión y las relaciones entre palabras, así como ejercicios de escritura ratificada cuya función está centrada en la memoria y la concentración, (Díaz et al., 2024).

Estos juegos emplean un lenguaje escrito, que debe ser claro, correcto, coherente y lógico para conservar el interés del lector. Uno de los ejercicios más interesantes es el taller de escritura que sirve para aprender a redactar textos expresivos, expositivos o argumentativos a través de la guía del profesor. Éste puede organizar una discusión grupal para seleccionar un tema de debate y, a partir de allí, desarrollar el escrito. La realización de mapas conceptuales o mentales sobre la argumentación constituye un importante recurso para que los estudiantes detecten la manera correcta de elaborar un texto.

Juegos de Escritura Creativa

Una correcta comunicación permite la comprensión y el desarrollo en la mayoría de los ámbitos de coexistencia, ya sea en el medio familiar, el educativo o el laboral. Las habilidades literarias son cuatro: la de escuchar, hablar, leer y escribir. Jugar es la actividad natural del hombre de cualquier edad, especialmente de los niños y adolescentes, y ha sido siempre una fuente para la adquisición de habilidades y conocimientos, proporcionando un escenario para el desarrollo de la imaginación, la actividad y la creatividad. El propósito del juego es fomentar la creatividad, la imaginación y el talento en el joven, y para lograr este objetivo se propone desarrollar la habilidad de escribir en los estudiantes de décimo año mediante la utilización de juegos.

La competencia en la habilidad de escribir permite al estudiante expresarse con claridad, orden, coherencia y pluralidad, promoviendo un aprendizaje significativo y el desarrollo de la habilidad de escribir en alumno(s). De este modo,

mediante la aplicación de juegos, el desarrollo de las habilidades literarias en alumnos de décimo año de educación general básica mejora notablemente (Garofalo et al., 2024).

Talleres de Redacción

Los juegos también colaboran en la etapa de escribir. La utilización de juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades literarias es una práctica presente en todas las culturas y generaciones. El análisis subrayó la necesidad de optimizar la enseñanza de la lengua materna mediante la aplicación de técnicas diferentes que estimulen el interés y el deseo de aprender. En esta línea, se decidió usar juegos para el desarrollo de las habilidades, procurando que su aplicación sea práctica y real para los estudiantes (Coronel et al., 2024).

El empleo de juegos garantiza el desarrollo de las habilidades literarias para escuchar, hablar, leer y escribir. Se comprobó que los juegos facilitan el aprendizaje y desarrollo de dichas habilidades, y los estudiantes se sienten más motivados. La metodología concluyó que a través de los juegos es posible perfeccionar la enseñanza, valoración, estímulo y creación de las habilidades literarias. Talleres de redacción son conclusivamente pertinentes para desarrollar capacidades y mejorar los estilos de comunicación.

Integración de Habilidades Literarias

Las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir son fundamentales para estructurar el pensamiento y generar una mejor comprensión en el último año de formación básica. Para lograr que los estudiantes de décimo año tengan un desarrollo equilibrado en las habilidades mencionadas, se seleccionaron una serie de juegos que pueden implementarse en diferentes unidades y temas.

Sistemas de juegos que permitan la creación de talleres y proyectos que favorezcan el ingreso al trabajo estructural y sintético de las habilidades en la literatura. El aprendizaje permite a los estudiantes desarrollar habilidades para comunicarse eficazmente y con confianza en inglés porque el sistema les otorga la oportunidad de presentar sus ideas, entrega una evaluación instantánea que permite corregir sus errores, desarrolla la competencia discursiva a través de un sistema de refuerzo para su progreso (Figueroa et al. 2023).

Para proporcionar a los alumnos de décimo una experiencia educativa en la que puedan mejorar sus habilidades de hablar, escuchar, leer y escribir mediante la participación activa en juegos interactivos, el estudio busca responder a las preguntas relacionadas con la importancia del desarrollo de dichas habilidades, de qué manera contribuyen a mejorar el aprendizaje del inglés y cuáles son los mejores juegos para potenciar cada una. También se plantea el diseño e implementación de juegos para el desarrollo equilibrado de las habilidades y la generación de evidencia que confirme los beneficios de estos juegos.

Actividades Multidisciplinares

El desarrollo de las cuatro habilidades literarias mediante el uso de juegos requiere trabajar de forma paralela las áreas de escuchar, hablar, leer y escribir, mediante una serie de actividades dentro del salón de clases. De esta forma se evitan lagunas en el aprendizaje de la lengua artística y se puede potenciar estas destrezas. Cada una de estas áreas debe complementarse y potenciarse, porque están ligadas entre sí para una buena interpretación cuando se pretende entender algún texto de teatro, historia, poesía o cuento. Estos juegos permiten que el estudiante utilice su creatividad y habilidad literaria para lograr expresar adecuadamente sus ideas en forma oral o escrita.

Su desarrollo y adquisición serán solución a cada fase de la evolución de las distintas etapas por las que atraviesa, además que forma parte de la vida cotidiana.

En conclusión, la formación adecuada en el desarrollo de las habilidades literarias permite aprovechar los recursos que posee el estudiante para expresarse correctamente y, por tanto, utilizar integralmente todas sus capacidades (Mendoza et al. 2024).

Proyectos Colaborativos

La utilidad en los proyectos colaborativos incorpora de manera efectiva las ideas de inteligencia colectiva, un concepto fundamental en el que participan diversas organizaciones del aprendizaje, así como la Wikipedia. Estos son ejemplos de grupos de personas que se basan en el potencial y la capacidad de aprendizaje de los individuos, lo que les permite generar y formar una inteligencia mayor. Esta inteligencia colectiva se vuelve esencial, ya que facilita la resolución de problemas más complejos que de otro modo serían difíciles de abordar. En este entorno, el trabajo en equipo y la colaboración son cruciales, ya que se aprovechan las fortalezas y experiencias únicas de cada miembro del grupo, creando un resultado final que supera lo que sería posible de manera individual.

Metodología

El trabajo se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, considerando características de investigación - acción con el fin de evaluar minuciosamente los cambios producidos en las habilidades literarias de los estudiantes tras la aplicación de diversos juegos didácticos innovadores. En el desarrollo Metodológico se consideró a estudiantes y docentes como participantes comprometidos con fortalecer el aprendizaje desde un enfoque cualitativo, interpretativo y vivencial. A partir de la observación y la interacción directa con las experiencias en el aula, se buscó comprender cómo el uso planificado de

juegos favorece el desarrollo de las habilidades literarias, permitiendo que los alumnos asuman un rol activo dentro del proceso educativo.

Para la aplicación metodológica debe emplearse técnicas como observación y entrevistas con sus instrumentos diseñadas específicamente para estudiantes y docentes, donde ellos puedan resolver lo expuesto de manera interactiva y significativa. A partir de esta información recopilada, se interpreta detalladamente las habilidades que presentan en la resolución de las actividades propuestas, lo que permite obtener una visión exhaustiva sobre la evolución de las capacidades literarias a lo largo del proceso (Coronel et al., 2024).

Enfoque de Investigación.

Esta investigación se desarrolló bajo un *enfoque cualitativo*, de carácter social con una mirada educativa a un grupo de estudiantes de los cuales se desea conocer sobre la efectividad de mejoras en las habilidades literarias con la utilización de juegos didácticos. Esto aplicado a alumnos de décimo grado de Educación General Básica. Como menciona Guerrero (2024), este tipo de enfoque se basa en la interpretación de información que no se expresa en números, en cambio, se centra más en realizar entrevistas, observaciones y analizar documentos, con el fin de comprender a fondo la riqueza y complejidad de las experiencias personales y de los diversos contextos en los que estas ocurren.

De acuerdo con Hernández Sampieri, y por las características del presente estudio se utilizará el enfoque cualitativo, que busca responder preguntas sobre el por qué y el cómo de los fenómenos sociales para entender los significados que las personas atribuyen a sus experiencias; busca establecer explicaciones o descripciones válidas. Aunque el enfoque cualitativo es capaz de generar y probar teorías, también se puede aplicar en investigaciones que no tienen como objetivo

la construcción de teorías, aunque sí se busca la comprensión del fenómeno estudiado (García, 2023).

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, considerando características de investigación acción con el fin de evaluar en detalle los cambios producidos en las habilidades literarias de los participantes tras la aplicación de diversos juegos didácticos innovadores.

“Toda investigación consiste en aprender cosas nuevas. La investigación-acción desarrolla conocimientos basados en investigaciones en circunstancias particulares y frecuentemente útiles. Comienza con la identificación de un problema. Después, el proceso de investigación sigue las siguientes etapas: Planificar, Actuar, Observar, Reflexionar” (Ortega, 2025)

Para esto se llevó a cabo un proceso cíclico basado en cuatro pasos importantes que ayudan al proceso investigativo:

1. *Detección y diagnóstico del problema* que permitió identificar el área del problema específico a resolver relacionado con las debilidades del estado actual respecto de la efectividad del uso de juegos para el desarrollo de habilidades literarias

2. Por otro lado se planteó también la *planificación de la acción*, aquí se desarrolla un plan de ejecución e intervención donde se aborda la problemática existente y se plantea objetivos para revisar esta problemática.

3. Luego se lleva a cabo el tercer paso con *la implementación y evaluación*, desarrollando la ejecución de la acción planificada para probar la suposición y evaluación de la utilidad de la intervención.

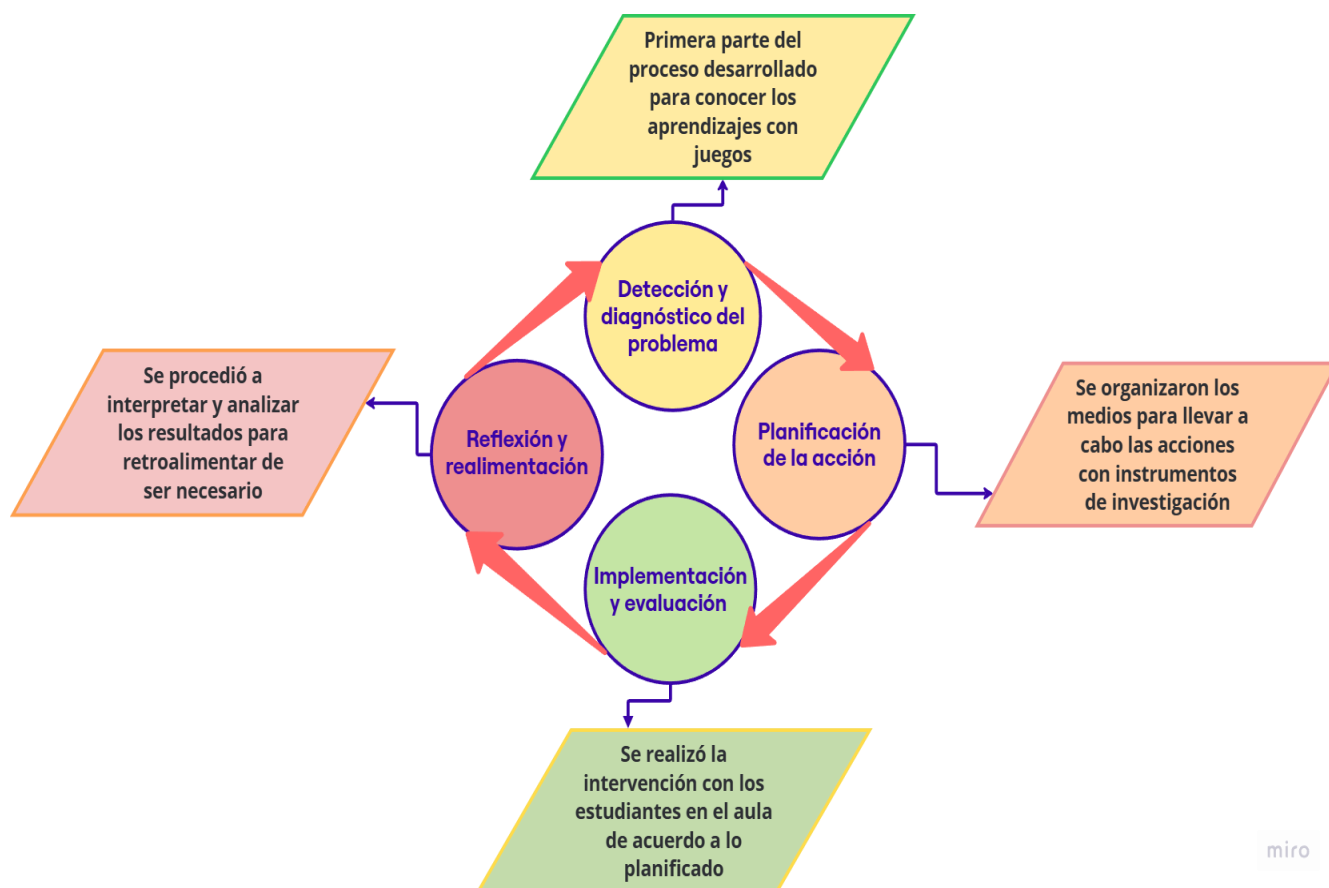
4. Por *último, reflexión y realimentación* que se lleva a cabo para analizar lo aprendido y generar información que permita iniciar un nuevo ciclo de análisis y

reflexión, que consienta realizar ajustes en el plan de acción en caso de ser necesario, reajustando el plan en caso de ser necesario de acuerdo con los resultados.

A continuación, se presenta el esquema descrito que considera 4 etapas cíclica importantes que permitan reajustar para reiniciar el ciclo investigativo, en el se detallan acciones que se toman en cada parámetro para conocer los aprendizajes, organización de los recursos, intervención en el campo y interpretar, analizar y retroalimentar en caso de ser necesario.

Figura 1

Proceso cíclico de la investigación acción



Autores: Elaboración propia

La investigación-acción es un proceso cíclico de cuatro pasos para resolver un problema: planificar la acción, actuar sobre ella, observar los resultados y reflexionar para refinar la estrategia. Este ciclo se repite hasta que se logra una mejora o se soluciona el problema, combinando la investigación con la acción práctica y reflexiva.

Métodos Investigativos.

En este trabajo investigativo se han utilizado algunos métodos que son parte del proceso de investigación, tales como el deductivo. El *método deductivo* que se encuentra presente en la parte en la que se establecen parámetros conceptuales específicos en relación con la efectividad de la enseñanza mediante juegos, especialmente en lo que concierne al desarrollo de habilidades literarias, moviéndose desde conceptos generales a criterios particulares que permite extraer conclusiones o conceptos particulares, específicos, que son relevantes para el estudio. Este *método* considera generalidades a lo largo de la investigación para establecer particularidades que reflejan los hallazgos investigativos.

El *método inductivo* que busca particularidades de la utilización de juegos didácticos utilizados para el desarrollo de habilidades literarias que luego las convierte en generalidades o conceptos que describe el proceso de aprendizaje desde la óptica de lo particular a lo general.

El método inductivo es adecuado cuando se parte de la observación de hechos particulares y se desea obtener una generalización. Es útil en investigaciones exploratorias, donde no se cuenta con mucha información previa, y en casos donde se desea explorar nuevas posibilidades (Suarez, 2024).

EL método Analítico, utilizado en múltiples lugares del informe de investigación, el análisis está presente desde la observación del problema, la problematización, la fundamentación teórica, y en especial en la interpretación de los resultados. Con ello se

puede clarificar, comparar y establecer parámetros de información resultante en resultados y conclusiones de la investigación.

Nivel de la Investigación

La investigación que se presenta en esta obra académica y científica es de tipo *descriptiva*, puesto que se expresa de manera demostrativa a partir de la información detalladamente obtenida y la fundamentación teórica que la respalda. En este contexto, se expone de manera clara y precisa sobre la efectividad de la enseñanza mediante juegos, explorando cómo esta metodología impacta positivamente en el desarrollo de habilidades literarias en estudiantes de diversas edades. Se realiza un análisis profundo que busca evidenciar los beneficios de integrar estrategias lúdicas en el proceso educativo, resaltando su importancia y potencial transformador.

Técnicas e Instrumentos.

Para ejecutar esta investigación se utilizaron técnicas de observación, entrevistas, focos Group, las mismas que se aplicaron a estudiantes de décimo año de Educación General Básica y a docentes de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”, la Unidad Educativa “Norma Guerrero de Castillo” y la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, para determinar su relación y desempeño en las actividades propias del proceso enseñanza-aprendizaje con utilización de juegos que se utilizan para el desarrollo de habilidades literarias. Estas pruebas se consideraron bajo parámetros de la investigación sistemática y estructurada para revisar el uso de técnicas y estrategias que reflejan el impacto en la formación educativa.

Para la Técnica de Observación se utilizó una ficha como PreTest para identificar el ejercicio docente y el proceso de enseñanza aprendizaje para determinar fortalezas y debilidades en la aplicación de juegos. De igual manera se aplicaron juegos didácticos como un recurso del Postest a los participantes (*estudiantes décimo año*). Los juegos que

se consideraron fueron los siguientes: Lectura misteriosa, Emoji aventura en lugares inesperados y Antes y después literaria.

En relación con la Técnica de la entrevista se aplicó el instrumento entrevista estructurada con un esquema de preguntas precisas a responder aplicadas a docentes de lenguaje y literatura, de nivel escolar, básica superior y universidad, sobre la práctica educativa y los juegos que se utilizan en el aula.

Sobre la técnica de Focos Group se utilizó el instrumento Guía de preguntas que se aplicó a estudiantes de décimo año básico para determinar la percepción de los aprendizajes con juegos y experiencias formativas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ficha de Observación (Pretest)

Se utilizó una ficha de diagnóstico o PRE TEST como aporte al objetivo específico uno, utilizada para observar el desempeño docente, para conocer la enseñanza mediante juegos u otra técnica que use en el aula. La misma se aplicó para conocer las potencialidades y limitaciones de su uso, así como de la forma correcta de implementar los juegos. Es claro que su uso genera en los estudiantes motivación, deseo de participar y ganas de aprender. Sin embargo, si no son dirigidos apropiadamente por el docente, se corre el riesgo de perder el tiempo y no alcanzar los aprendizajes esperados.

La ficha de diagnóstico o PRETEST tiene como objeto conocer el estado de las habilidades literarias en los estudiantes, facilitando la elección de los juegos que se implementarán. Está constituida por una lista de cotejo que evalúa las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir. Las puntuaciones obtenidas sobre las habilidades, permite definir si el estudiante posee o no las destrezas (Ronquillo, 2023),

Guía de Preguntas (PostTest-Focus Group)

Un grupo focal es un método cualitativo de investigación en el que un pequeño número de personas se reúne para discutir un tema específico bajo la dirección de un moderador. Su objetivo es explorar el tema de forma amplia y generar interacciones entre los participantes que favorezcan una discusión en profundidad. Se puede utilizar tanto como técnica independiente en investigaciones cualitativas como en investigaciones cuantitativas (Lara et al. 2022).

Se realizó un Focus Group con 5 participantes estudiantes de décimo año de EGB y 2 participantes docentes de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”, permitiendo profundizar en las experiencias, formación y percepciones sobre el proceso educativo, las metodologías implementadas y los resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

Se interactuó con temas organizados en tres apartados de información: el primero sobre las *figuras literarias* y su uso en clase, lo interesante que vuelven estas figuras a los textos; sobre los ejercicios o actividades que más ayudan a los estudiantes a la comprensión literarias; el segundo grupo trata de la *creación de cuentos*, del sentimiento cuando lo escriben, la dificultad para iniciar, continuar o finalizar el cuento, como el docente apoyaría la escritura de cuentos, Temas o personajes de preferencias; y el tercer grupo que aborda el *aprendizaje y motivación* donde se pregunta sobre la preferencia de cuentos o narraciones, las actividades más divertidas para aprender, opiniones para aprendizaje y motivación.

Esta información brinda elementos importantes para interpretar las habilidades literarias que se desarrollan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y a su vez, para la comunicación.

Se aplicaron fichas a los participantes considerando como elementos referenciales de juegos didácticos: Juego 1: Lectura misteriosa literaria, Juego 2: Emoji aventura en lugares inesperados, Juego 3: Antes y después literaria (Escucha y Habla)

Las fichas se aplicaron para conocer cómo influye la enseñanza utilizando juegos para desarrollar habilidades literarias en los estudiantes. Para ello se toman tres juegos: El juego 1 “Lectura misteriosa literaria” consiste en la entrega de una tarjeta con un acertijo, el cual deberán descifrarlo, durante el trabajo en equipo realizado por los estudiantes. Ellos dan lectura para interpretar las figuras literarias tales como: metáforas, la símil, hipérbole y personificación.

El juego 2 “Emoji aventura en lugares inesperados” consiste en que se asigna a cada estudiante un emoji en una tarjeta, a partir del cual, él debe escribir una historia, utilizando imaginación y creatividad. Estas previamente se mezclan y se extraen al azar. La frase será el inicio de un relato que deberá tener una aventura en un lugar inesperado.

El juego 3 “Antes y después literaria” consiste en elegir una lectura literaria que los alumnos conocen. Se les pide que presten atención y escuchen. Luego entre todos se hace el antes y el después. Un alumno se pone de pie al frente como asistente del tema y el resto pregunta qué había pasado antes de la historia y después para tener un relato completo.

La intención es que la aplicación de estos juegos ayude a los estudiantes a mejorar sus habilidades literarias, que son la escucha y la expresión oral. Estas habilidades literarias se desarrollan en combinación con otras áreas. En la actividad se evalúa la mejora que tienen los estudiantes a partir de los juegos.

Entrevista Estructurada

Una entrevista estructurada es una técnica utilizada en las entrevistas de trabajo en la que el reclutador realiza a todos los candidatos el mismo conjunto de preguntas previamente preparadas. Este método garantiza que todas las entrevistas sigan un formato coherente, facilitando la comparación de las respuestas de los candidatos (PeopleForce, 2025).

En este caso se aplica la entrevista estructurada porque se dispone de un guion de preguntas precisas a responder. En total se realizaron tres entrevistas a docentes de lenguaje y literatura que cuenta con una amplia trayectoria que realizan su práctica profesional en la Unidad Educativa “Norma Guerrero de Castillo”, en la Unidad Educativa “Simón Bolívar” y la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Se les formula preguntas sobre la práctica educativa, si utilizan juegos en los procesos de aula, y como desarrollan los estudiantes sus habilidades para la literatura a partir de estos aprendizajes. La información proporcionada en sus respuestas permitió conocer la importancia que tiene en los estudiantes el desarrollo de estas habilidades a través de juegos, que siempre ha sido una técnica eficaz. Este tipo de validación permite reafirmar el impacto positivo que tiene el uso de juegos en el aula.

Asimismo, las entrevistas estructuradas permitieron obtener percepciones detalladas de los estudiantes sobre su experiencia durante los juegos, identificando mejoras en habilidades como la comprensión lectora, la expresión escrita y la creatividad.

Participantes

El estudio se llevó a cabo con un grupo de estudiantes que pertenecen a décimo grado en la Unidad Educativa Simón Bolívar. Con ellos se realizó una interacción significativa mediante la aplicación de instrumentos diseñados para la recolección de

datos de investigación, que contenían los juegos: juego lectura misteriosa literaria, juego Emoji aventura en lugares inesperados, juego antes y después literaria.

Asimismo, se incluyó la valiosa participación de docentes, que provienen de diferentes niveles educativos, abarcando instituciones como la Unidad Educativa Simón Bolívar, Unidad Educativa Norma Guerrero de Castillo y la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, con el objetivo de obtener una visión completa y amplia sobre la efectividad de las estrategias lúdicas utilizadas en el entorno educativo.

De igual manera se realizó un Focus Group con 5 participantes de décimo año de EGB y dos docentes de la institución “Simón Bolívar” permitiendo profundizar en las experiencias, formación y percepciones sobre el proceso educativo, las metodologías implementadas y los resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

Discusión, Hallazgos & Resultados

Hallazgos y Resultados

El uso de juegos en el aula crea un ambiente de aprendizaje dinámico en el que el estudiante se siente motivado a participar activamente. Las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir se desarrollan a través de la práctica constante. Con una correcta selección de juegos, se pueden diseñar actividades que fomenten la práctica de estas habilidades de manera integrada. A través de una combinación de las cuatro habilidades literarias, el aprendizaje resulta más significativo e impactante. Los resultados muestran que el uso de juegos potencia el desarrollo de las habilidades literarias, y el análisis de los testimonios de los estudiantes refleja el impacto que esta metodología ha tenido en su proceso de aprendizaje.

La práctica continua, el uso de técnicas y estrategias variadas superan la monotonía que caracteriza el trabajo de las habilidades literarias, evitando una enseñanza mecánica y repetitiva. Con la práctica del escuchar se logra una mejor comprensión de

los mensajes orales; a través de las conversaciones se aprende a expresar ideas de forma clara y precisa; mediante la lectura de diferentes géneros se adquiere vocabulario y se aprende un mejor uso de la lengua; y a partir de la creación de cuentos, relatos, poemas y redacciones se desarrolla la creatividad y se busca un estilo literario propio.

Análisis Cualitativo Diagnóstico-Pretest

Se precisó realizar un diagnóstico que permitió conocer de primera mano sobre el funcionamiento del proceso de enseñanza con juegos para el desarrollo de habilidades literarias, exactamente en estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”. Aquí se aplicó una ficha de observación que permitió comprender el estado de los procesos educativos

Este diagnóstico sirvió para entender los procesos usando juegos didácticos, información relevante como punto de partida para dar lugar a otros procesos de esta dinámica que involucra además de la detección y comprensión del problema, la planificación de la acción, la implementación y evaluación y la reflexión y retroalimentación.

Este diagnóstico permitió evaluar la comprensión de las figuras literarias y la capacidad del estudiante para crear textos narrativos breves (cuentos) con estructura coherente: inicio, desarrollo y desenlace. Para determinar la habilidad se realizó reconocimiento de figuras literarias con lecturas de oraciones para identificar el uso de metáforas, comparación, personificación, hipérbole, entre otras.

Para reconocer la habilidad de crear un cuento breve, se escribió un cuento de diez a quince líneas, considerando las partes del escrito con un inicio que presente a los personajes y el lugar, un desarrollo con el conflicto o problema y un final que resuelva la

historia, con tema sugerido sobre “Un día que cambió mi vida” o “El misterio del bosque encantado”

Análisis Cualitativo Evaluación Posttest

Se aplicaron fichas a los participantes estudiantes considerando como elementos referenciales de juegos didácticos: Juego 1: Lectura misteriosa literaria, Juego 2: Emoji aventura en lugares inesperados, Juego 3: Antes y después literaria (Escucha y Habla)

Las fichas se aplicaron para conocer cómo influye la enseñanza utilizando juegos para desarrollar habilidades literarias en los estudiantes. Para ello se toman tres juegos:

El juego 1 “Lectura misteriosa literaria” consiste en la entrega de una tarjeta con un acertijo, el cual deberán descifrarlo, durante el trabajo en equipo realizado por los estudiantes. Ellos dan lectura para interpretar las figuras literarias tales como: metáforas, la símil, hipérbole y personificación.

El juego 2 “Emoji aventura en lugares inesperados” consiste en que se asigna a cada estudiante un emoji en una tarjeta, a partir del cual, él debe escribir una historia, utilizando imaginación y creatividad. Estas previamente se mezclan y se extraen al azar. La frase será el inicio de un relato que deberá tener una aventura en un lugar inesperado.

El juego 3 “Antes y después literaria” consiste en elegir una lectura literaria que los alumnos conocen. Se les pide que presten atención y escuchen. Luego entre todos se hace el antes y el después.

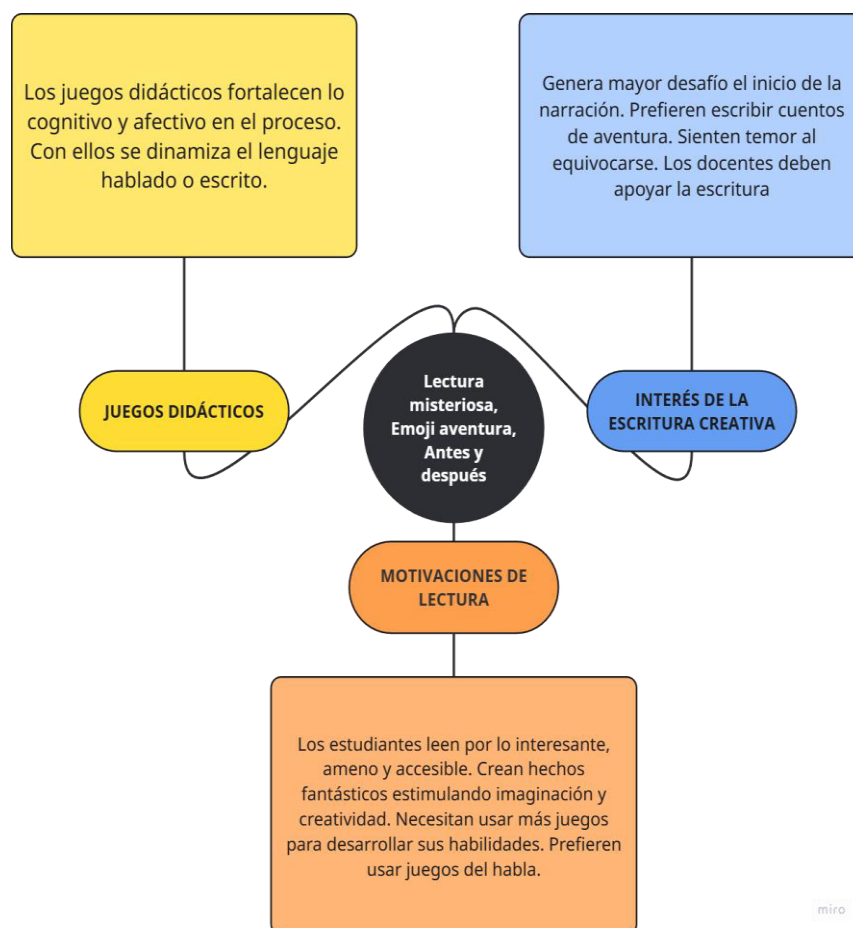
La intención es que la aplicación de estos juegos ayude a los estudiantes a mejorar sus habilidades literarias, que son la escucha y la expresión oral. Estas habilidades literarias se desarrollan en combinación con otras áreas. En la actividad se evalúa la mejora que tienen los estudiantes a partir de los juegos.

Análisis de Grupo Focal

El Focus Group llevado a cabo a la muestra determinada, pretende conocer las opiniones, experiencias y percepciones de estudiantes y docentes sobre: el uso de figuras literarias en los textos, las dificultades y fortalezas que tienen al crear cuentos y su interés, motivación y comprensión de las clases de Lengua y Literatura.

Figura 2

Juegos: Lectura misteriosa, Emoji aventura, Antes y después literario



Autores: Elaboración propia

Las figuras literarias: Tabla 1

#		Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Docente 1	Docente 2
1	¿Qué entienden por “figuras literarias”?	Son las personas que aparecen en la literatura	Son las formas literarias	Son las expresiones literarias que trabajamos en clases	Frases para embellecer el lenguaje en Literatura	Los argumentos que expresan lo bonito de la lectura	Recursos didácticos para darle belleza a las composiciones literarias	Argumentos literarios embellecidos en su texto
2	¿Cuáles recuerdan haber aprendido o usado en clase?	Simón Bolívar	La poesía	Los marcadores pintan con sus colores	La luna sonreía	Tus ojos son dos luceros	Quijote de la Mancha	La emancipada
3	¿Creen que las figuras literarias hacen los textos más interesantes? ¿Por qué?	Si porque identifican los personajes	Si, porque Se conoce la trama	Hace volar la imaginación	Si porque nos involucramos con la historia	Si porque aprendemos sobre los sucesos históricos	Si, porque la lectura cautiva la mente del lector	Si porque representa situaciones reales de múltiples emociones
4	¿Qué tipo de ejercicios o actividades les ayudan más a comprenderlas?	Los cuentos	Las lecturas	Los Comics	Las historias que se encuentran en los textos	La literatura promueve la lectura y la escritura	La literatura aporta gran valor a las actividades en el aula de clases sobre la lectura, la escritura y la oratoria	Los recursos didácticos que valora y aplica en clase tienen que ver con las habilidades literarias mediante el uso de juegos

Sobre las Figuras Literarias:

Son recursos utilizados en la lengua para embellecer el lenguaje, producir sonoridad o dar otras características a quien lo habla o escribe. Se utilizan en la literatura y en la lengua cotidiana, principalmente en la poesía, para crear imágenes, hacer comparaciones y expresar emociones de forma original.

Los estudiantes contestan de diferente manera, alguno equivocado refiriendo que figuras literarias son las personas que aparecen en la literatura, otro argumenta de manera intermedia que son formas literarias y las expresiones literarias que se trabajamos en clases, mientras que otros más acertados indican que son fases para embellecer el lenguaje en literatura. También son los argumentos que expresan lo bonito de la lectura. Los docentes manifiestan que son recursos didácticos para darle belleza a las composiciones literarias y argumentos literarios embellecidos en su texto.

Estas figuras despistan los sentidos, los excitan o inducen a extraer otro sentido. Con el uso de las diferentes figuras, se imitan sonidos de la naturaleza, la voz humana, la vida y los sentimientos. El uso de estas imágenes es lo que permite que un lector, oyente o espectador se sumerja en el mundo del autor. En el uso habitual de la lengua, se emplean para atraer la atención del otro, dar originalidad y estética al mensaje o para reforzar una idea. Se destacan por su coherencia y posibilidad de interpretación del mensaje.

La respuesta de los estudiantes sobre estas preguntas demuestra que la teoría se ha entendido, pero que a la hora de hablar se ha olvidado y se usa una expresión más simple. También se ha usado el término figura literaria correctamente en el ámbito de la poesía, pero al intentar definirlo se ha cometido un error al decir que son solo recursos que embellecen la lengua, porque en la prosa también se usan.

Las figuras literarias que más recuerdan En relación con la pregunta “¿Cuáles figuras literarias recuerdan haber aprendido o usado en clase?”, las respuestas son similares, pero responden a la clasificación establecida en las definiciones; la hipérbole, la metáfora y la personificación son las más mencionadas.

Son los juegos que más han disfrutado y que consideran que han aprendido más cosas. Hace referencia a lo que han aprendido sobre las figuras literarias. En el juego de las adivinanzas, su respuesta es más variada: el chiste, la rima y el pareado, pero también incluyen la adivinanza. Para este juego, es importante recordar que el juego debe tener un contenido literario, es decir, que se deben usar chistes, rimas y adivinanzas que contengan una figura literaria. Por consiguiente, lo que han aprendido o recuerdan haber aprendido está en función de cómo y en qué consistía el juego, el objetivo, la técnica a utilizar y las recomendaciones de la profesora.

A partir de la pregunta planteada, se pone de manifiesto, de manera clara, que ha sido a través de diversos juegos creativos como han aprendido o recordado las diferentes figuras literarias que existen. En el caso específico de las metáforas y la personificación, el grupo enfoca su respuesta conscientemente en la actividad que llevaron a cabo para el “Concurso Literario para Jóvenes”, en la que debían crear un poema significativo y, a través de la elaboración de un cuento entretenido, describir el concepto de una de estas figuras literarias con detalle. En grupo, colaboraron para realizar un poema o una adivinanza ingeniosa que incluyera metáforas y/o personificaciones, lo que enriqueció su comprensión. Es decir, se trata de un trabajo integral y colaborativo en el que, además de repasar la definición y ejemplos de cada figura literaria, su uso práctico ha aportado un aprendizaje significativo y memorable, cementando así sus conocimientos en el ámbito literario.

Figuras Literarias hacen los Textos más Interesantes

Si se usan mediante juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido al poder cognitivo y afectivo que se alcanza para lo cual se puede aplicar usando figuras literarias. La interacción entre alumnos y docentes en un ambiente grato, de diversión y alegría, crea un clima favorable que favorece la motivación y el aprendizaje. Esto es especialmente cierto para el desarrollo de las habilidades literarias de escuchar, hablar, leer y escribir, en las cuales el uso de actividades lúdicas en el aula es altamente recomendable.

Las dificultades e inconvenientes que, por diferentes motivos, enfrentan los estudiantes a la hora de desarrollar estas habilidades se ven mitigados mediante la búsqueda de actividades con enfoque lúdico que, respetando las características de cada una, utilizan diferentes técnicas adecuadas para ayudar a superarlas.

Los resultados del estudio indican que poner en práctica juegos orientados a trabajar las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir durante el año lectivo beneficia el desarrollo literario y es percibido positivamente por los estudiantes. Los testimonios recabados ratifican esta conclusión; los alumnos consideran que la implementación de juegos en las clases de castellano les ha facilitado la comprensión de las actividades propuestas y ha hecho del aprendizaje un proceso más divertido.

Tipos de Ejercicios o Actividades que ayudan a comprender las Figuras Literarias

A continuación, se presentan las respuestas del grupo focal con alumnos de 10mo año sobre los tipos de ejercicios o actividades les ayudan a comprender las figuras literarias.

Los estudiantes manifestaron que les interesa y agrada los cuentos, las lecturas, los Comics, las historias que se encuentran en los textos, la literatura que promueve la lectura y la escritura, Los docentes manifiestan que la literatura aporta gran valor a las actividades en el aula de clases sobre la lectura, la escritura, la oratoria y que los recursos didácticos que valora y aplica en clase tienen que ver con las habilidades literarias mediante el uso de juegos.

A las sugerencias y respuestas se les puede otorgar un carácter especial de comentarios por parte de los alumnos, ya que estas surgen de sus propias experiencias, gustos, aspiraciones y motivaciones individuales. En este sentido, la parte más significativa del uso de las técnicas y juegos que fomentan las habilidades literarias reside en la motivación que pueden ofrecer a los propios estudiantes.

El gusto por la lectura, los cuentos, los comics, las letras, la escritura, y el impulso creativo de escribir para crear sus propios textos, así como la valiosa oportunidad de hablar, establecer conversaciones con otros y compartir sus propias ideas, son, sin lugar a duda, los mejores medios para promover un mayor desarrollo y perfeccionamiento en sus habilidades literarias.

La creación de cuentos: Tabla 2

#	PREGUNTAS	Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Docente 1	Docente 2
1	¿Qué sienten cuando deben escribir un cuento?	Temor	Ansiedad	Ganas de escribir	Tiene curiosidad por lo que logre escribir	Aburrimiento porque no le gusta escribir	Mucha satisfacción por que tiene sentimientos encontrados	Interés por escribir para plasmar sus ideas, comentarios y sentimientos.
2	¿Qué parte les resulta más difícil: ¿el inicio, el desarrollo o el final?	El inicio	La trama o desarrollo que debe escribir	No tiene dificultad	El final	El inicio, el desarrollo y el final	Ninguna porque abordan el escrito con interés	Ninguna porque le gusta escribir
3	¿Qué les gustaría que el docente hiciera para ayudarles a mejorar su escritura?	No le deje escritos para la casa	Que el docente les de ideas	Use en clases herramientas tecnológicas	Repita siempre las actividades de escritura	Que les de técnicas nuevas	Le ayudaría con técnicas de escritura	Ayudarles a crear temas a partir de lluvias de ideas y actividades en equipo
4	¿Qué tipo de temas o personajes prefieren usar en sus cuentos?	De Villanos	De superhéroes	De ciencia ficción	Románticas	En personajes famosos	Novelas románticas	Cuentos infantiles

La Creación de Cuentos

Escribir un Cuento

Cuando se les pide escribir un cuento, los estudiantes expresan temor debido a la presión de no equivocarse. Sienten que el tiempo no les alcanza y que producen poco, dejando el cuento sin un cierre. Lamentan que no se les dé una temática o tipo de cuento específico. Piensan que a sus compañeros no les gusta escribir ni leer porque se relaciona con el estudio y los exámenes. Sin embargo, se muestran entusiasmados cuando escriben historias en forma de miniaturas, cuentos de miedo o cuentos donde se expresan sentimientos, ya que lo hacen en grupo y se les permite divertirse.

El miedo a escribir un cuento se relaciona con la expresión de las emociones y sentimientos o cuando se habla del miedo, que parece ser un sentimiento universal. El uso de los bancos de palabras como recursos han influido en un abordaje diferente al del típico cuento en forma de relato. Se perciben dificultades a la hora de escribir, como no saber qué contar, no tener tiempo y no querer hacerlo. Al escribir en forma de miniatura, se ha facilitado la producción y se siente que el mensaje queda claro y no es necesario dar demasiados detalles. El hecho de escribir en grupo también ayuda.

La Parte más Difícil para Escribir Cuentos

Sobre la parte más difícil de escribir cuentos, se considera que un cuento puede ser una tarea compleja y desafiante. Muchos estudiantes de décimo año, al enfrentarse a la escritura de un relato, se encuentran con dificultades específicas que pueden obstaculizar su proceso creativo. Entre estas dificultades, la invención de una historia original, la capacidad para estructurar adecuadamente la narración y ofrecer un cierre que sea satisfactorio se destacan como las más comunes.

Para entender mejor estas dificultades, se ha llevado a cabo un análisis a partir de las respuestas recolectadas de un grupo focal, en el que se indaga sobre cuáles son las partes del cuento que les generan más problemas: si el inicio, el desarrollo de la trama o el final de la historia. Este análisis permite identificar patrones y áreas donde los estudiantes necesitan más apoyo y orientación al momento de crear narrativas.

De los estudiantes que participaron en el grupo focal, indican que lo que más les cuesta y les genera mayor desafío es iniciar la narración; mencionan que el desarrollo de la historia es lo que consideran más complicado y opinan que crear el final es, sin duda, lo más difícil de todo el proceso.

Estas respuestas sugieren que los estudiantes se sienten inseguros y poco confiados a la hora de inventar, lo que les resulta particularmente difícil cuando intentan darle secuencia y coherencia a la historia que desean narrar. Los estudiantes que indicaron que el final es lo más difícil coincidieron en que elaboran la narración de un modo tan claro y realista que, al llegar al cierre, experimentan grandes dificultades en encontrar una manera eficaz de concretar lo que desean expresar; todos ellos buscan un punto de cierre que no se limite simplemente a la cliché frase de "felices para siempre", ya que desean crear un final que sea satisfactorio y que refleje adecuadamente las emociones y el desarrollo de la historia.

Docente Ayude a Mejorar la Escritura

Los estudiantes dicen que les gustaría que los docentes les ayuden en la escritura de cuentos, porque hay profesores que no hacen escribir y eso hace que no se desarrolle la escritura". "Que les den el tema del cuento y tengan que escribir una pieza literaria que después leamos a la clase porque somos un grupo que no le gusta escribir mucho, pero cuando nos dan más la tarea lo hacemos, aunque no siempre así el profesor nos ayuda con

la escritura ya que leemos lo que escribió”. “Que cuando escribas un cuento, cuando lo terminas y se lo das, te dé una nota y diga que lo mejoraste un poco o que está muy bueno y que una parte de eso lo vamos a llevar a la clase y lo leamos”. “Que a veces hiciéramos un cuento y el tema lo eligiéramos nosotros y después lo lleváramos a la clase y lo leeríamos”.

De igual modo, incorporar el uso de diversas técnicas de escritura creativa en la clase sería sumamente beneficioso para estos estudiantes: “Que nos explique más a fondo sobre cuentos: técnicas que se puedan utilizar para que un cuento cuente con un toque especial y singular que lo distinga”. Además, también por alguna razón que no terminan de poder expresar con claridad, les gustaría que “el profesor de escritura nos jugara, de alguna manera con las palabras o que no hiciéramos escritura de forma tradicional, sino que experimentáramos con nuevas ideas”.

Temas o Personajes que Prefieren Usar en los Cuentos.

Algunos estudiantes mencionan que les gusta mucho escribir cuentos de aventuras porque son los que más disfrutan leer, así que disfrutan de su redacción. Otras respuestas señalan que prefieren escribir cuentos de amor, o de fantasía como villanos o superhéroes que incluye a sus amigos. Un grupo se caracteriza por inventar cuentos donde aparecen personajes de películas que les gustan mucho como los Vengadores.

A la hora de escribir, les gusta investigar sobre el tema que van a escribir, tal vez porque lo hacen en el colegio y han aprendido a disfrutar de ese proceso. En el caso de sus personajes, les gusta usar personajes inventados o mitológicos, pero también de películas o de su vida diaria.

Con respecto a los talleres de narración, tanto los cuentos en los que han trabajado como los que han leído han tratado de los siguientes temas: Las aventuras de un

superhéroe (con diferentes poderes), las peripecias de un grupo de amigos que crean un juego de madera dentro de un juego de video, una narración de Star Wars, la historia de un chico que le había hecho un reto a sus amigos y fue real, la vida diaria de un grupo de amigos, los problemas de un robot, las aventuras de un niño con el perro que su tía le regaló, y un cuento de Navidad. A algunos grupos de la radio les ha gustado mucho hacer los programas sobre temas de noticias, pero este es un tema de actualidad.

Aprendizaje y motivación: Tabla 3

#	PREGUNTAS	Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Docente 1	Docente 2
1	¿Les gusta leer cuentos o narraciones? ¿Por qué?	No porque se aburre.	No porque prefiero escuchar.	Si porque aprendo con la lectura.	Si porque desarrollo mejor mi imaginación.	Si, ya que, con la lectura puedo ampliar mis conocimientos.	Si porque puedo expresar mejor el mensaje para los estudiantes.	Si porque aprendo y mejoro mis conocimientos sobre hechos importantes para compartirlos en el aula.
2	¿Qué actividades de Lengua y Literatura les parecen más divertidas o útiles para aprender?	No porque no me gusta la lectura.	La dramatización.	La poesía me hace sentir que resalto la belleza.	Mediante la oratoria nos podemos expresar.	Todas las que utilizamos dentro del proceso de aprendizaje nos ayudan.	La dramatización.	La poesía.
3	¿Si pudieran cambiar algo de las clases, ¿qué sería?	Cambiaría algunas cosas que no me agradan tanto.	Que exista mas ayuda de parte de los docentes.	Que nos enseñen con herramientas digitales.	Que los docentes nos ayuden a realizar nuestras actividades de clases con juegos divertidos.	Que las clases sean más dinámicas y usen juegos en clases.	Quisiera que las actividades en el aula pudiera realizarlas con recursos tecnológicos y materiales didácticos.	Creo que no tendría ningún cambio solo ayudarles con actividades para mejorar en su aprendizaje.

Aprendizaje y Motivación.

Gusto por Lectura de Cuentos

Los estudiantes han expresado de manera unánime que "les gusta leer cuentos o narraciones porque son sumamente interesantes, porque presentan un lenguaje muy ameno que resulta accesible para muchas personas, porque cuentan hechos fantásticos que estimulan la imaginación y la creatividad, y porque despiertan la curiosidad, especialmente al ser contados a los más pequeños de manera oral y animada".

La lectura de narraciones de este tipo se ha asociado generalmente con la infancia, un periodo de la vida en el que la imaginación y la fantasía juegan un papel fundamental en el desarrollo personal y la formación de conocimientos. La razón de este gusto por la lectura de cuentos se ha expuesto en la respuesta a la otra pregunta, enunciando que "es muy importante leer cuentos o narraciones porque contribuyen de manera significativa al desarrollo de la lengua, porque ayudan con la ortografía y la gramática, porque desarrollan enormemente la creatividad y el pensamiento crítico, permitiendo a los niños explorar nuevos mundos y perspectivas a través de las narraciones".

Actividades de Lengua y Literatura más Divertidas o Útiles para Aprender,

Indican que no todos los juegos resultan igualmente atractivos. En particular, al analizar la acción de escuchar, se observó que varios alumnos apuntaron que escuchar no es divertido; un grupo manifestaba su deseo de no hacer "escucha activa" en las clases, así como su preferencia por juegos que les permitieran hablar. De hecho, algunos manifestaron que escuchar "debería ser opcional", pero resaltaron el hecho de que el profesor desea que lo hagan, lo cual sugiere que quizás no se están percatando de su importancia. Esta afirmación contradice la realidad, ya que, al tratar de atender el deseo

de no realizar la actividad, el docente intenta hacerla lo más amena posible, pero aun así sigue siendo visto como un cumplimiento más que como un placer.

En general, las propuestas para mejorar significativamente las actividades de lengua y literatura en relación con la expresión oral se repiten en la mayoría de los grupos de estudiantes, aunque se combinan de diferentes maneras y con variadas intensidades. Por un lado, aparecen con frecuencia los juegos de conversación, que son altamente valorados por los estudiantes; por otro, surge el deseo colectivo de que el profesor realice más debates, argumentando que les gusta este tipo de actividad porque “hay un tema y cada grupo defiende su opinión”. Además, comentan que “se aprende a pensar” a través de estos ejercicios, o “uno se da cuenta de que hay diferentes puntos de vista y eso está bueno”, lo que enriquece su aprendizaje. Además, las recomendaciones hacen referencia tanto a actividades de expresión oral como a la propuesta de que el profesor organice más juegos interactivos para hacer todo lo que propone, fomentando un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Cambios en las Clases para Mejorar Aprendizajes

Los participantes del grupo focal coinciden en lo que les gustaría cambiar durante las clases para mejorar su aprendizaje y motivación lo relacionado con el uso de juegos, en donde puedan participar de manera más activa y al mismo tiempo resaltar sus habilidades. A continuación, se exponen sus opiniones:

Adriana mencionó que “le gustaría más juegos, tal vez con algunos personajes o personificaciones, o poder escribir algo que los lleve a tener más satisfacción al aprender, porque no solo son juegos por jugar, al jugar de manera activa se ayuda a aprender”. En la misma línea, Ángel expresó que “los juegos que hace la profe les ayudan a integrarse, a comunicarse, a expresar sus ideas, a prestar atención y dar sus opiniones”. El alumno

añadió que “le gustaría hacer más juegos y que la profe les haga más preguntas acerca de lo leído, no sólo que lee, sino que se preocupe por lo que lee, ya que leer es importante”. Gabriela también coincidió con el grupo al manifestar que “le gustaría contar con más juegos, ya que con ellos hacen más cosas de las que supuestamente están aprendiendo”.

Estudiante 4 opinó que “los juegos que hace la profe son muy entretenidos, ya que les ayudan a expresar sus ideas, pero le gustaría cambiar que no se repitan los mismos juegos, sino que sean diferentes, ya que ese sería el verdadero reto”. En tanto, estudiante 3 consideró que “en las clases, a veces, se podría dejar de lado un poquito las lecturas y realizar juegos o actividades en donde pueda participar y también con un poco más de ayuda en las clases que siente que no comprende tanto”. Estudiante 5 concluyó que “le gustaría que se hagan más juegos, ya que son cosas que nunca había hecho, eso hace que se fije un poco más y aprenda”.

Análisis Cualitativo de entrevista a docentes: Tabla 4

Cuadro de respuestas de ENTREVISTA A DOCENTES DE TRES INSTITUCIONES: Unidad Educativa. “Norma Guerrero de Castillo”,
Unidad Educativa “Simón Bolívar” y Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

#	PREGUNTA	RESPUESTAS DE DOCENTES		
		DOCENTE U.E. NORMA GUERRERO DE CASTILLO	DOCENTE U.E. SIMÓN BOLIVAR	DOC UNIVERSIDAD
1	¿Ha implementado algún juego didáctico con el propósito de mejorar el aprendizaje de sus estudiantes? En caso afirmativo, ¿cuáles fueron los juegos utilizados?	Si se ha implementado juegos en las actividades en el aula. Uno muy utilizado es de rondas de lectura	Los estudiantes se sienten más motivados a la participación y por tanto mejoran sus acciones para los aprendizajes. Se utilizan juegos de escucha y oralidad, de roles en la lectura.	Claro que, si por que despierta el entusiasmo en los estudiantes e incrementa el interés de aprender, realice el juego de los vasos de colores, colocaba preguntas dentro de los vasos con temas de la clase, el estudiante responde y gana premios
2	Si aún no ha implementado juegos didácticos en sus clases, ¿estaría dispuesto(a) a incorporar dinámicas lúdicas como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje?	Por su puesto, estaría dispuesta a incorporar en las clases y actividades lúdicas para mejorar los aprendizajes de los estudiantes	Sin lugar a duda, estoy plenamente dispuesta a incorporar en todas mis clases actividades lúdicas que contribuyan de manera significativa al aprendizaje de todos los estudiantes.	Siempre realizo juegos didácticos por que ocasiona entusiasmo en los estudiantes
3	¿Qué resultados o evidencias de mejora ha observado en el aprendizaje de los estudiantes tras la aplicación de juegos didácticos?	Los estudiantes practican más lectura, mejor oralidad, desarrollo en la escritura, entre otros.	Los resultados evidencian el desarrollo de habilidades literarias, con un crecimiento en lectura, escritura, oratoria y escucha.	He tenido mejores resultados de lo que he enseñado, porque crea expectativas
4	¿Conoce juegos, dinámicas o actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la lectura, la escritura y el pensamiento crítico en los estudiantes? Si es así, ¿cuáles	Se de juegos con narración de cuentos y asignación de roles a los estudiantes y trabajos orales que le dan apertura Para desarrollar la criticidad en el pensamiento.	He utilizado con los estudiantes juegos de emojis de dramatización de obras literarias, así como rondas de lecturas con interpretaciones	Conozco el juego o dinámica del regalo, el trencito, el baile con apodos, etc.

	son los que considera más efectivos?			
5	¿Qué actitudes, reacciones o cambios de comportamiento ha notado en sus estudiantes después de implementar juegos educativos en el aula?	Los juegos en el aula han transformado la actitud de los alumnos, incrementando su participación. Con creatividad, esfuerzo por interactuar y disfrute, Estos fomentan imaginación, comunicación y los preparan para la lectura y escritura.	Los juegos son esenciales en la educación escolar, especialmente en literatura. Son recreativos, generan interés y motivación, promoviendo una participación activa y una experiencia educativa más rica.	Actitudes de alegría, entusiasmo, expectativas y disfrute de un aprendizaje más creativo.
6	¿Ha diseñado o creado materiales didácticos propios para la implementación de juegos educativos en su clase	Si he realizado construcción de materiales didácticos para juegos que se utilizan en clases	Para cumplir adecuadamente con lo juegos si ha sido necesario crear material didáctico para usarse en el aula en los juegos.	Por supuesto los he realizados y tengo muchos con material reciclable con fomis cartulina, cintas, tubos de papel de cocina etc.
7	¿Qué habilidades consideras fundamentales para seleccionar un juego educativo que se alinee con los objetivos de aprendizaje de su asignatura?	Los aspectos que más reflejan los estudiantes como mejoras de su aprendizajes son la lectura y la escritura	Los estudiantes mejoran sus habilidades para los aprendizajes y actividades de la literatura como lectura, escritura, escucha y oratoria	Hay que asegurar que el juego sea motivador y divertido de acuerdo con la asignatura para mantener la atención y el compromiso de los estudiantes.
8	¿Qué dificultades o barreras ha enfrentado al momento de implementar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Uno de los principales obstáculos es la carencia de recursos para los materiales didácticos.	Falta de ambientes lúdicos, carencia de recursos didácticos,	Los espacios son unas de las dificultades que he encontrado, porque se necesita espacios amplios en unas ocasiones para mayor facilidad de la actividad que se va a realizar.
9	¿Cómo evalúa la efectividad de los juegos aplicados en relación con el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes?	Los juegos didácticos si se relaciona con los aprendizajes y el desarrollo de competencias y habilidades de escribir y expresarse de manera oral	Se relacionan directamente los juegos con el conocimiento que van adquiriendo, con las habilidades de escuchar, reproducir oralmente, leer y escribir y con los valores de cooperación, responsabilidad, etc.	Se evalúan varios temas al mismo tiempo, como es el rendimiento cognitivo, el rendimiento académico, la interrelación social entre compañeros, que sirve de gran manera para que los estudiante se siente con el entusiasmo de aprender a través de juegos didácticos.

La Implementación de Juegos Didácticos para Mejorar los Aprendizajes de los Estudiantes.

En las tres instituciones entrevistadas, la Unidad Educativa “Norma Guerrero de Castillo”, la Unidad Educativa “Simón Bolívar” y la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, se han implementado juegos en las actividades del aula. Uno de los más comunes es el de rondas de lectura. Los alumnos se sienten más motivados a participar, lo que mejora su aprendizaje. Se emplean juegos de escucha y de habla, así como roles en la lectura. Esto genera entusiasmo en los estudiantes y aumenta su interés por aprender. Por ejemplo, se realiza el juego de los vasos de colores, donde se colocan preguntas sobre la clase dentro de los vasos y el estudiante responde para ganar premios.

Enseñar con juegos hizo que los estudiantes demostraran capacidad significativamente superior para recordar los contenidos que aprendían, además de mostrar un nivel elevado de motivación y entusiasmo por participar activamente en las diversas actividades realizadas, así como en las discusiones en profundidad que se llevaban a cabo durante las clases.

Este incremento en su nivel de participación no solo aumentaba su interés por los temas tratados, sino que también los estimulaba a comprometerse de manera más profunda con su propio proceso educativo. A su vez, este compromiso reforzaba su comprensión del material de estudio, propiciando la creación de un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y colaborativo, lo que resultaba beneficioso tanto para su desarrollo individual como para el de sus compañeros. En resumen, dicha actitud proactiva contribuía al desarrollo de habilidades sociales y académicas que son esenciales para su futuro.

Incorporar Dinámicas Lúdicas en Clase para Potenciar el Aprendizaje.

En las tres instituciones, los docentes responden con similitud. Los aprendizajes se afianzan con la utilización de rondas de lectura para la participación activa de los estudiantes con los textos que necesitan revisar. Si identifican lo necesario de implementar actividades lúdicas para fortalecer los aprendizajes literarios. El entusiasmo es otra característica motivadora para las actividades lúdicas en las que participan los estudiantes. Estos Juegos didácticos hacen que el aprendizaje sea más divertido, ayudando también a los alumnos a retener mejor la información y a desarrollar habilidades sociales.

Los juegos motivaron la participación en clase, se pudo observar que los estudiantes presentaron un aumento significativo en su atención durante las clases y una participación activa sin temor a cometer errores, lo que les facultaba para expresarse con libertad y proponer sus ideas. Se fomentaba un constante apoyo mutuo entre ellos, creando así un ambiente de aprendizaje que se caracterizaba por ser positivo, dinámico y colaborativo.

Este entorno no solo contribuía al desarrollo de la autoconfianza, sino que también promovía el trabajo en equipo, lo que se traducía en una experiencia educativa más enriquecedora y valiosa para todos los participantes. Este proceso colaborativo no solo mejoraba la comprensión de los contenidos abordados, sino que también fortalecía de manera significativa las habilidades sociales y comunicativas de los estudiantes, preparándolos de manera efectiva para futuras interacciones en contextos tanto académicos como profesionales.

Resultados Observados con Aplicación de Juegos Didácticos

Se determina de acuerdo con los criterios de los docentes que los estudiantes practican más lectura, desarrollan la oralidad, potencian la escritura, y mejoran su

atención con la escucha. Los resultados evidencian el desarrollo de habilidades literarias, con un crecimiento lector, escritural, oral y auditivo. Se han obtenido mejores resultados habiendo aplicado enseñanza con juegos, generando en las estudiantes expectativas para los aprendizajes.

Con el juego de lectura misteriosa, se adquirió la habilidad de poder realizar inferencias con los textos que se examinan, esto conlleva a realizar un análisis del contenido. Este proceso reflexivo impulsa a concentrarse en detalles que pueden resultar de gran ayuda y ser relevantes para la comprensión global del material, se logra ampliar la capacidad de discernir la intención del autor. Se busca mejorar la comprensión lectora de una manera efectiva, este enfoque es fundamental no solo para optimizar la comprensión de cada texto que se ofrece, cultivando también habilidades críticas que sirvan para conectar ideas y temas de manera más efectiva enriqueciendo las experiencias como lectores.

Con el juego emoji aventura, se logro que los participantes adquieran la habilidad de interpretar una extensa y variada gama de símbolos, que les permite elaborar relatos breves, creativos y cautivadores que provocan un profundo impacto al lector. Este objetivo se alcanzó gracias al uso de su imaginación y la considerable capacidad que ofrece una narración eficaz, que les capacita para comunicar no solo emociones intensas y vividas, si no también reflexiones profundas y significativas de manera mucho más atractiva. De tal manera, establece una conexión genuina y autentica con aquellos que los escuchan, leen o incluso contemplan sus palabras, creando un vinculo que trasciende las simples palabras escritas.

El juego "Antes y después literario", contribuyó de manera significativa al fortalecimiento y refuerzo efectivo de promover el orden lógico presente en los textos, así como a la notable mejora de la secuencia de las ideas expuestas, de una forma clara y

concisa. Este proceso facilitó una comprensión optimizada del contenido por parte de los lectores, quienes, a su vez, pudieron captar de manera más eficiente el mensaje y la información que se buscaba transmitir mediante el texto, logrando que el impacto del contenido fuera más profundo y significativo.

Sin lugar a duda, se consideraría la posibilidad de repetir el evento relacionado con emojis, y además se desea desarrollar una actividad que tome la forma de un escape room literario, en el que los participantes se vean desafiados a resolver diversas pistas mediante sus conocimientos literarios. Tal actividad podría integrar referencias a obras clásicas, autores renombrados y tramas intrigantes, lo que aportaría un valor significativo a la experiencia, haciéndola tanto enriquecedora como entretenida. Se visualiza a los participantes sumergidos en un entorno cautivador, enfrentándose a acertijos diseñados para poner a prueba su astucia y creatividad, mientras se adentran en obras que han dejado una huella notable en la historia literaria. Estos podrían descubrir pistas ocultas en citas literarias y resolver enigmas que los conducirían a desvelar tesoros literarios que fomentarían su interés por la lectura. Sería una manera interesante de establecer un vínculo entre las personas y la literatura de una forma lúdica y activa.

Dinámicas Lúdicas que Contribuyen a la Lectura, Escritura y Pensamiento Crítico

El trabajo en equipo permitió a los estudiantes experimentar apoyo incondicional tanto de sus docentes como de sus pares. Ellos optaron por intercambiar una cantidad significativamente mayor de ideas entre ellos, lo que propició un ambiente de aprendizaje positivo y dinámico. Indudablemente, se observó un incremento en la colaboración, un enriquecimiento notable en el intercambio de conocimientos, así como una comprensión más profunda de los temas abordados. Este proceso no solo incentivó un respeto significativo, el cual se manifestó en el contexto académico establecido durante ese

periodo, sino que también consolidó los vínculos entre los compañeros, promoviendo una comunidad educativa cohesiva y comprometida con el aprendizaje y el desarrollo personal.

Actitudes, Reacciones o Cambios de Comportamiento Después de Implementar Juegos Educativos en el Aula.

Los juegos en el aula han transformado la actitud de los alumnos, incrementando su participación poniendo de manifiesto creatividad, esfuerzo por interactuar y bienestar en su accionar académico. Esto fomenta la imaginación, la comunicación y los preparan para la lectura y escritura. Los juegos son esenciales en la educación escolar, especialmente en literatura. La interacción promueve un ambiente recreativo, generando interés y motivación, promoviendo una participación activa y una experiencia educativa más rica. Aparecen actitudes de alegría, entusiasmo, expectativas y disfrute de un aprendizaje más creativo.

Las actividades lúdicas hacen la clase más divertida o interesante, dado que estas actividades rompen con la rutina monótona y repetitiva que solía ser prevalente. Logrando que los estudiantes se sientan integrados en el proceso educativo y en su propio aprendizaje. No actuarán como oyentes pasivos, sino que se transformarán en una persona comprometida con enriquecedora experiencia formativa. Este enfoque no solo favorece una mayor comprensión del contenido impartido, y que promueve un entorno colaborativo y creativo. Esto contribuía de manera significativa a enriquecer su educación y a fortalecer los vínculos entre los compañeros de clase, dando lugar a una comunidad de aprendizaje más cohesionada y dinámica.

Diseño y Creación de Manualidades para usar en Juegos Lúdicos

Si se ha realizado construcción de materiales didácticos para juegos que se utilizan en clases. Esto se hace para cumplir adecuadamente con la demanda de recursos necesarios para las actividades lúdicas, los que son usados como elementos de apoyo en el aula para los estudiantes. También se suele usar material reciclado como fomis cartulina, cintas, tubos de papel de cocina, entre otros.

Estos materiales didácticos que son requeridos para la aplicación de juegos en los procesos de enseñanza aprendizaje tienen la función de apoyo para la interacción docente – estudiante – procesos. Entre ellos se elaboran tarjetas, vestimenta representativa, cartas, escenografías, letreros, simbología, dados, cajas de sorpresas, bloques, ruletas, entre otros.

Jugar puede ayudar al trabajo en otras asignaturas para el desarrollo de habilidades como la atención, la memoria y el trabajo en equipo, resulta ser de mayor importancia de cualquier contexto que decida participar.

Asimismo, estas habilidades son esenciales para abordar las diversas tareas cotidianas que se enfrentan en la vida diaria. Es decir, estas capacidades no solo elevan el rendimiento individual, sino que también promueven la formación de vínculos más sólidos y una comunicación más efectiva entre los integrantes de cualquier equipo.

Juego Educativo Alineado con Objetivos de Aprendizaje de su Asignatura

Los aspectos que más reflejan los estudiantes como mejoras de sus aprendizajes son la lectura y la escritura en unos casos, en otros, los estudiantes mejoran en más aspectos sus habilidades para los aprendizajes y actividades de la literatura. Siendo estas de lectura, escritura, escucha y oratoria. De la misma manera se consigue que el juego sea

motivador y divertido de acuerdo con la asignatura para mantener la atención y el compromiso de los estudiantes.

De acuerdo con docentes para seleccionar juegos educativos que se alineen con los objetivos de aprendizaje, los docentes sugieren que es fundamental considerar cómo los juegos pueden contribuir al desarrollo de habilidades específicas. El análisis implica un cambio en la argumentación para la elección de recursos didácticos. Se observa un patrón de dialogo donde se enfatiza la necesidad entre los recursos realizados y los objetivos pedagógicos.

Dificultades para Implementar Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Uno de los principales obstáculos es la carencia de recursos para los materiales didácticos. La falta de ambientes lúdicos en que también se incluyen, carencia de recursos didácticos. La carencia de estos espacios no permite realizar las actividades lúdicas de manera adecuada ya que se necesitan espacios amplios donde los estudiantes puedan con mayor facilidad en la actividad que se va a realizar, la expresión de sus anhelos e inquietudes mediante los juegos.

También, se identifican las dificultades que se dan al implementar estrategias lúdicas, especialmente con el impacto negativo de la tecnología con la distracción de los estudiantes. Se reconoce que muchos jóvenes tienden a distraerse con sus dispositivos móviles lo que afecta al rendimiento del aula de clases. A pesar de los desafíos, se destaca la importancia mediante fichas de diagnóstico para medir la efectividad de los juegos. El enfoque del docente debe ser motivar a los estudiantes y asegurar que la clase tenga un impacto positivo en su aprendizaje. La conversación concluyó con un agradecimiento por las aportaciones realizadas.

Efectividad de Juegos con Relación en Competencias

Los juegos didácticos si se relacionan con los aprendizajes y el desarrollo de competencias y habilidades de escribir y expresarse de manera oral. Estos relacionan directamente los juegos con el *saber* que se representa con el conocimiento que van adquiriendo los estudiantes con los temas literarios

También con el *hacer* y las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir. De igual forma con la parte axiológica relacionada con valores tales como la responsabilidad, la cooperación, el respeto, el trabajo, entre otros.

Ya a nivel superior se evalúan varios temas al mismo tiempo, tales como el rendimiento cognitivo, el rendimiento académico, la interrelación social entre compañeros, que sirve de gran manera para que los estudiantes desarrollen competencias y se sientan con entusiasmo para aprender a través de juegos didácticos.

Triangulación y Discusión

Diagnóstico sobre Enseñanza con Juegos.

De acuerdo con el diagnóstico sobre la enseñanza con juegos, se logró identificar las fortalezas y debilidades existentes en el desarrollo de habilidades literarias dentro del aula para reconocer las prácticas educativas innovadoras.

Al leer el diagnóstico, se pudo ver que, después de usar juegos en clase, los estudiantes mejoraron en sus habilidades literarias. En un aula de décimo grado, se usaron los siguientes juegos: lectura misteriosa literaria, emoji aventura en lugares inesperados y juego de habla y escucha (Cabrera et al. 2025).

La escritura de una lectura misteriosa literaria permite que un conjunto de estudiantes se adentre en el fascinante mundo de la lectura y, concretamente, en el cuento. Por un tiempo, los lectores se conviertan en los protagonistas de la narración, que exploren

diferentes partes de su vida y que se transformen en críticos de su propia lectura. Además, busca que sus compañeros se conviertan en detectives: que busquen las pistas de la lectura, que traten de resolver el misterio y que disfruten de la emoción de una posible respuesta.

A través del análisis realizado en profundidad acerca de la enseñanza mediante el uso de juegos, se logró identificar tanto las fortalezas como las debilidades que están presentes en el fomento de habilidades literarias dentro del entorno educativo. Se reconocieron las prácticas pedagógicas innovadoras que pueden implementarse para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la literatura y el lenguaje en general.

Juegos Utilizados para Promover la Lectura, Escritura, Escucha y Habla

Con relación a la determinación de los juegos más adecuados para promover la lectura, la escritura, la expresión oral y la escucha, relacionándolos con los contenidos del texto de Lengua y Literatura del nivel correspondiente, se estableció la utilización de fichas a los participantes considerando como elementos referenciales de juegos didácticos: Juego 1: Lectura misteriosa literaria, Juego 2: Emoji aventura en lugares inesperados, Juego 3: Antes y después literaria (Escucha y Habla)

Investigaciones han demostrado que integrar juegos didácticos en la educación eleva significativamente la enseñanza, el aprendizaje y la motivación. Estos recursos lúdicos enriquecen habilidades como la expresión verbal y el desarrollo cognitivo, responden a las necesidades de los estudiantes y aumentan su interés. Además, estimulan la creatividad y permiten a los alumnos expresar sus emociones y reflexiones (Contreras et al. 2024).

El juego 1 “Lectura misteriosa literaria”, algunos estudiantes lograron descifrar el acertijo, mediante el trabajo en equipo realizado, A través de la lectura interpretaron figuras literarias especialmente la de personificación.

El juego 2 “Emoji aventura en lugares inesperados”, los estudiantes escribieron una historia en las tarjetas que les fueron entregadas previamente mezcladas y extraídas al azar. Con imaginación y creatividad construyeron la frase que será el inicio de un relato que construirán.

El juego 3 “Antes y después literaria”, los estudiantes construyeron un antes y un después, luego de haber escogida una historia conocida y haberle dado lectura con su respectiva escucha. Al estudiante que pasa al frente, como asistente del tema los demás preguntan qué pasaba antes del relato y después de el para tener una panorámica completa de la narración.

Se evidencia que al proponer la participación de los estudiantes con juegos se motivan los aprendizajes en interacción con las actividades realizadas en el aula. Algunos estudiantes mejoraron sus habilidades literarias como la escucha y la comprensión oral. Estos juegos se deberían usar con mayor frecuencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, con ellos los estudiantes se sienten motivados e interactúan con sus pares y profesores, prestando más atención (escucha), es decir atienden al profesor y escuchan los textos que se les lee; la escritura de lo que ellos interpretan, la lectura de textos y la oralidad, con lo que pueden expresar de forma hablada los contenidos de los textos .

Aplicación de forma Planificada y Contextualizada los Juegos Seleccionados

La aplicación de los juegos Lectura misteriosa literaria, Emoji aventura en lugares inesperados, Antes y después literaria (Escucha y Habla), se presentaron de forma planificada, aduciendo al hecho de ejecutar un Post Test que permitió conocer como los

estudiantes evolucionaron en este tiempo de preparación, es decir que pasaron por la revisión evaluativa de las habilidades literarias.

La Lectura Misteriosa Literaria, tiene un estrecho vínculo con el proceso de lectura y tiene como objetivo comunicar y presentar el contenido de una lectura que se realiza en el aula. Se sugiere que la lectura debe ser uno de los textos literarios que los estudiantes hayan analizado, es decir, una novela, un cuento, un poema, entre otros. (Ramírez et al. 2022)

Para ejecutar el juego, se debe seguir este procedimiento: 1. Organizar a los estudiantes en grupos de tres. 2. Preguntarles: "¿Cómo puede influir un emoji en la historia de un lugar?" y darles 5 minutos para que compartan. 3. Presentar 10 emojis que expresan diversas emociones. 4. Seleccionar cinco emojis para la historia. 5. Elegir dos lugares importantes para la comunidad (Guaman et al. 2024).

Un juego de hablar y escuchar, creado por un grupo de estudiantes, se puede usar antes y después de los juegos anteriores. Este juego mejora las habilidades de hablar y escuchar. Tiene dos partes: una para hablar y otra para escuchar. La parte de hablar se divide en tres secciones, que se darán a tres equipos diferentes. Cada sección de hablar presenta un país diferente y debe ser leída en voz alta por un integrante de cada grupo a sus compañeros. Los que escuchan deben estar atentos, porque la parte de escuchar incluye preguntas sobre el contenido de cada sección (Capcha et al. 2023).

Los resultados obtenidos en estudiantes con estos tres juegos demuestran que la lectura misteriosa literaria establece una relación clave entre la y la comunicación del contenido dentro del aula. Es esencial que los textos seleccionados sean obras

previamente analizados por los estudiantes, ya que estos enriquecen un aprendizaje. El juego indica organizar a los estudiantes en grupos de tres y preguntar sobre la influencia de un emoji en una historia fomenta la creatividad y la colaboración. Usar emojis para expresar emociones facilita la comprensión y el análisis de la narrativa. La selección de cinco emojis y dos lugares de la comunidad refuerza la conexión con el entorno. Además, el juego de hablar y escuchar mejora las habilidades comunicativas y promueve la atención activa. Dividir en tres secciones para discutir distintos países enriquece el aprendizaje, aportando diversas perspectivas. En conclusión, estos juegos involucran a los estudiantes de forma dinámica y significativa en la lectura y discusión literaria, evidenciando un gran impacto en su participación y comprensión.

La Lectura Misteriosa Literaria establece una relación clave entre la lectura y la comunicación del contenido dentro del aula. Es fundamental que los textos seleccionados sean obras previamente analizadas por los estudiantes, ya que esto enriquece su aprendizaje. El juego de organizar a los estudiantes en grupos de tres y preguntar sobre la influencia de un emoji en una historia fomenta la creatividad y la colaboración. Usar emojis para expresar emociones facilita la comprensión y análisis de la narrativa. Seleccionar cinco emojis y dos lugares de la comunidad refuerza la conexión con el entorno. El juego de hablar y escuchar mejora las habilidades comunicativas y promueve la atención activa. Dividir en tres secciones para discutir distintos países aporta diversas perspectivas, enriqueciendo el aprendizaje. En resumen, esta metodología involucra a los estudiantes de forma dinámica y significativa en la lectura y discusión literaria.

CONCLUSIONES

En relación con el trabajo llevado a cabo del análisis en el apartado de hallazgos discusión y resultados, se puede considerar esta información como una fuente importante para determinar interpretaciones obtenidas en esta investigación que permitan establecer

posibles soluciones de una problemática existente, la misma que pretende conocer sobre la efectividad en la enseñanza mediante juegos en el desarrollo de habilidades literarias para lo cual se han establecido las siguientes conclusiones:

Con relación al uso de estrategias con juegos se determina que es muy ventajoso para la educación y sus procesos, debido a que esto ayuda a los estudiantes al desarrollo de habilidades, ya que brinda oportunidad del trabajo en equipo permitiendo una interacción colaborativa para mejorar las habilidades sociales y desarrollo académico.

El Juego Emoji aventura generó en los estudiantes mayor expectativa y lo relacionan con la creatividad, la comprensión lectora y la expresión escrita. Ellos potencian la interpretación de símbolos, la comunicación y realizan reflexiones más profundas y significativas.

Los estudiantes mejoran el manejo de contenidos en cuanto a la memorización y mayor participación motivada para recordar información literaria. Se convierte la clase más divertida e interesante, se rompe la rutina y los estudiantes se sienten integrados al proceso de aprendizaje como participantes activos para discutir con más profundidad.

El Juego lectura misteriosa permite a los estudiantes desarrollar la habilidad para inferir sobre lecturas a partir de textos, mejorando las competencias para analizar e interpretar contenidos lo que a su vez redundará en la mejora de comprensión lectora. El Juego antes y después literario, ayudó a promover el orden lógico presente en los textos. Permite además observar la secuencia de las ideas y captar mejor el mensaje.

El trabajo en equipo permitió a los estudiantes actuar con sus pares y con los docentes, percibiendo con esta interacción apoyo para la consecución de objetivos comunes, intercambiando ideas, generando ambientes de aprendizaje dinámicos

También se pudo observar en los estudiantes mayor motivación, evidenciando más atención, mejor participación activa y perdiendo el miedo a las equivocaciones. Ellos aprenden jugando con atención, memorizando y trabajo en equipo, como competencias que se desarrollaron y que ellos pueden aplicar no solo en la escuela sino también en la vida y entornos laborales positivos.

De la misma manera, se establece que se usan las figuras literarias como recursos para embellecer el lenguaje. Esto permite crear imágenes, hacer comparaciones y expresar emociones. Los juegos vuelven más interesantes las clases y el aprendizaje realizando ejercicios prácticos con actividades de lecturas de poesías, de canciones con figuras literarias, escritura de poemas y cuentos narrativos.

Los estudiantes han desarrollado habilidades para la creación de cuentos. Ellos expresan cierto temor al rechazo de su escritura. Presentan dificultades al inicio y al final de la elaboración de cuentos, se motivan con escritura de miedo u otras que expresan sentimientos. Entre las principales dificultades que tienen es darle secuencia y coherencia a la redacción, para superar esta debilidad, requieren el apoyo del docente. Los mismos deben usar en clase técnicas de escritura creativa. Los estudiantes prefieren utilizar cuentos de aventura de humor y fantasía, además estos pueden incluir a sus amigos o personajes de películas. También se observa que los estudiantes investigan sobre los temas que ellos escogen para escribir

Sobre los aprendizajes y la motivación, se establece que a los estudiantes les parece interesante la lectura de cuentos y narraciones, especialmente por el lenguaje ameno y que cuentan hechos fantásticos. Con estos procesos se estimula la imaginación, fantasía y creatividad. Esto suele suceder con el desarrollo personal desde la infancia. También ayuda a la aprehensión de conocimientos, desarrollando gusto por la lectura contribuyendo significativamente al desarrollo de la lengua con la ortografía y la

gramática. De igual manera esto ayuda al desarrollo del pensamiento crítico, prefiriendo el habla antes que la escucha. El docente debe interpretar la preferencia del estudiante considerando el aprendizaje dinámico y participativo incluyendo más juegos en clases para fomentar interacción, integración y comunicación. Los juegos definitivamente les permiten expresar sus ideas con mayor atención y aprendizajes.

En el estudio se orienta el análisis de la efectividad en la enseñanza mediante juegos para potenciar el desarrollo de las habilidades literarias en los estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa “Simón Bolívar”, aquí se refleja que la utilización de juegos didácticos aplicados a los alumnos descrito, realmente es una herramienta didáctica muy útil para el proceso educativo, como ya se ha expresado que los estudiantes se sienten motivados y cuentan con argumentos para desarrollar habilidades literarias, logrando ejecutar lectura de textos que les permite realizar interpretaciones de estos escritos. También como la escritura, les permite elaborar cuentos con tres partes que lo componen: inicio, desarrollo y final, superando dificultades y mejorando competencias literarias como la inferencia, la ortografía, la imaginación y creatividad, fortaleciendo las destrezas comunicativas que los estudiantes necesitan para expresarse, comprender y construir conocimiento.

El trabajo investigativo también se propone realizar un diagnóstico sobre la enseñanza con juegos, que permitió identificar las fortalezas y debilidades existentes en el desarrollo de habilidades literarias dentro del aula, para establecer conclusiones de reconocimiento sobre la práctica educativa con innovación y aprendizaje interactivo. Así como los aprendizajes y desarrollo de habilidades literarias de los estudiantes.

Para establecer conclusiones sobre el objetivo específico dos, que busca determinar los juegos más adecuados para promover la lectura, la escritura, el habla y la escucha, en relación con los contenidos del texto de Lengua y Literatura, se determina

que los juegos pueden obtenerse de las fuentes bibliográficas para luego aplicarse y así lograr el cumplimiento del segundo objetivo. Estos juegos son prácticos y están relacionados con el trabajo de Lengua y Literatura.

En concordancia con la aplicación de forma planificada y contextualizada los juegos seleccionados, para observar su impacto en el aprendizaje, la motivación y la participación de los estudiantes, se realizó la aplicación de los tres juegos escogidos: 1) Emoji aventura, 2) Lectura misteriosa literaria, 3) Antes y después literaria, empleados como herramientas didácticas útiles con los cuales se pudo conocer que los estudiantes se expresan y adquieren destrezas para el trabajo literario como manejo de contenido de los textos, desarrollando habilidades de escritura, sintiéndose motivada, haciendo análisis más profundos, demostrando creatividad e imaginación para elaborar cuentos, realizar inferencias, aprendizajes motivados, entre otros.

Igualmente, en una revisión, análisis y reflexión sobre la integración de juegos como una estrategia permanente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, efectivamente se cumple y permite concluir estableciendo que la información obtenida en la investigación mediante la aplicación de juegos que aportaron datos y detalles para revisión, análisis y reflexión de los juegos didácticos, tanto como de las habilidades literarias desarrolladas. Esta revisión, permitió organizar la información por categorías, considerando los instrumentos utilizados y las respuestas obtenidas. En base a esto se pudo realizar análisis de los aspectos que se evidenciaron acerca de estudiantes, docentes, aprendizajes y proceso educativos. Y Finalmente la reflexión muy relacionada a la inferencia del investigador sobre los aspectos referidos en los resultados de los instrumentos de recolección de información.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo, M. R. D., & Machado, R. M. D. C. (2024). Tendencias pedagógicas para el fortalecimiento de las habilidades de habla y escucha para docentes de inglés en preescolar, a través de herramientas digitales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 11286-11308. ciencialatina.org
- Acuña, L. P. G. (2023). Estrategia Didáctica Mediada por REDA “Word Wall y Educaplay”, con Enfoque de Aprendizaje Basado en el Juego para el Desarrollo de las Habilidades unicartagena.edu.co
- Alvarado, J. C. S., & Navas, C. D. H. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 2(4), 15-40. economicsocialresearch.com
- Álvarez, L., & Morales, M. (2015). La importancia del juego en el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 17(2), 45–60. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/713>
- Álvarez, M. I. R., Álvarez, M. L. M., Iribar, G. P., & Caraballo, G. D. L. C. M. (2024). El juego como estrategia metodológica para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual a la clase de educación física. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 3582-3606. polodelconocimiento.com
- Arce, M., Velásquez, A., Solís, O., & Hernández, R. G. (2024). El juego de roles para fortalecer las habilidades blandas en la asignatura de lengua y literatura. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 2051-2072. polodelconocimiento.com
- Assessment. <https://www.insightassessment.com/wp-content/uploads/ia/pdf/whatwhy.pdf>
- Aybar Aybar, D. & Lebron Veloz, A. J. (2024). Estrategia didáctica basada en el juego para fortalecer la expresión oral en niños del nivel preprimario en un centro educativo de Azua. usil.edu.pe
- Báez, M. N. R. (2021). Experiencias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico. *Revista Scientific*. indteca.com
- Bailón Delgado, E. A. (2023). Escritura de textos sonoros con el recurso literario de aliteración para mejorar la expresión escrita. uleam.edu.ec
- Barona, V. B. G. & Rosell, R. C. A. (2025). Desarrollo de competencias comunicacionales: Impacto en el aprendizaje de lengua y literatura. *Ciencia y Educación*. cienciayeducacion.com
- Bayas-Romero, E. L. (2024). El Pensamiento Lateral como estrategia para potenciar el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento lógico-crítico en Lengua y Literatura. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa Reicomunicar*. ISSN 2737-6354., 7(14 Ed. esp.), 65-84. journalgestar.org
- Benavides Romero, I. T. (2024). Fortalecimiento de la lectura inferencial a través del juego de roles en escenarios fantásticos. pedagogica.edu.co
- Benites Coronel, C. R., Macas Armijos, G. M., Morocho Pardo, J. S., Cartuche Andrade, M. P., Sarango Guaitas, K. B., & Benites Coronel, J. J. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *Revista InveCom*, 4(2). scielo.org

- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (PDF) [Tools of the Mind : Vygotskian approach to early childhood education / E. Bodrova, D.J. Leong.](#)
- Bones, S. B. A., Acosta, M. M. E., Morales, E. D. R. R., & Guamaní, M. A. E. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista Multidisciplinaria De Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial Y Humanista.*, 5(3), 7-7. [utc.edu.ec](#)
- Borbor-Balón, C. M. (2024). Habilidades sociales y relaciones interpersonales en docentes como agentes educativos. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía.* [scielo.org](#)
- Cabrera, V. I., Viteri, D. I., Cornejo, M. N., & Rangel, D. R. (2025). Integración de juegos educativos digitales para fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura. 593 *Digital Publisher CEIT*, 10(3), 96-120. [unirioja.es](#)
- Cabrera, V. I., Viteri, D. I., Cornejo, M. N., & Rangel, D. R. (2025). Integración de juegos educativos digitales para fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura. 593 *Digital Publisher CEIT*, 10(3), 96-120. [unirioja.es](#)
- Cacao-Baque, K. D., Morales-Castro, I. J., Morales-Castro, A. G., Alvarado-Rodríguez, M. A., & Florez-Rodriguez, I. D. C. (2025). El juego como mediador del desarrollo de habilidades socioemocionales en la lectura de textos literarios en estudiantes de secundaria. *Revista Científica Zambos*, 4(3), 138-150. [utelvtsd.edu.ec](#)
- Caicedo Salazar, R. E. & Santistevan Reyes, G. A. (2024). Estrategia didáctica basada en el pensamiento crítico-creativo para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de secundaria. [unprg.edu.pe](#)
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878. [unirioja.es](#)
- Campoverde, E. J. G. & González, D. L. V. (2025). Análisis del impacto de los juegos digitales educativos en las metodologías de enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista U-Mores*. [HTML]
- Capcha, G. M. G., Mathews, W. G., & Cajo, L. E. C. (2023). Dramatización en las habilidades comunicativas en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(31), 2608-2615. [scielo.org.bo](#)
- Caron, B. (2023). De la lectura literaria a la comprensión de textos: Actividades grupales para nivel inicial, primario y secundario. [HTML]
- Cassany, 2006 *Construir la comprensión lectora.* Graó. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lneaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- Cassany, D. (1994). *Describir el escribir: Cómo se aprende a escribir*. Paidós. [Describir El Escribir Daniel Cassany : Creador del contenido : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Editorial Anagrama. [295-tras-las-lneaspdf-WB5V4-articulo.pdf](#)

- Cedeño, D., & Méndez, K. (2018). Juegos didácticos como estrategia para mejorar la comprensión lectora. *Revista Educare*, 22(1), 65–76. <https://doi.org/10.15359/ree.22-1.5>
- Céspedes, M. S. & Balmaceda, C. S. (2022). ... si ofrecemos un contexto protegido para disentir? Elaboración de controversias sobre creencias epistemológicas al participar de un dispositivo de debate y de uno de Cogency. udp.cl
- Chicaiza, I. M. Y., Varela, C. P. G., Varela, M. T. G., & Chango, K. E. T. (2024). La Educación Básica Fundamentos, desafíos y estrategias para el desarrollo integral del estudiante. *Ciencia Y Educación*, 5(10), 89-106. cienciayeducacion.com
- Clark, S. (2023). ... : El sutil arte de cómo hablar con cualquiera y leer a la gente como un libro para aumentar tu confianza, convertirte en una persona sociable, hacer amigos y [HTML]
- Conrado, P. F. G., & Llumiquinga, F. F. Y. (2025). El desarrollo de capacidades en los estudiantes de Educación Básica: necesidad o posibilidad. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, 5(3), 113-123. soeici.org
- Contreras, J. A. V., Arroyo, O. S. N., Cañizares, R. A. F., & Lajones, I. L. B. (2024). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en la educación básica. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 8(4), 115-125. recimundo.com
- Coronel, E. G. M., Teneda, W. P. S., Daza, O. A. H., & Ramírez, I. S. M. (2024). Desarrollo de competencias lingüísticas a través de juegos educativos. *Revista social fronteriza*, 4(3), e43280-e43280. revistasocialfronteriza.com
- Cruz Reyes, K. A. & Coral Tigrero, K. J. (2025). Literatura infantil y su influencia en el desarrollo del pensamiento crítico. upse.edu.ec
- Cuesta Cotto, H. A. (2021). Estrategias motivadoras y su aporte al aprendizaje colaborativo. utb.edu.ec
- De integración, i. F. D. E. L. T. (2025). Facultad de educación, ciencia y tecnología (fecyt) carrera: pedagogía de las artes y las humanidades. core.ac.uk
- De Sisto, L. (2022). Escucha activa: Cómo escuchar de verdad a la gente, aprender técnicas de comunicación efectivas, mejorar tus relaciones y habilidades de conversación. [HTML]
- Del Pezo Medina, M. A. (2025). Juegos didácticos para fortalecer el proceso de enseñanza–aprendizaje en los estudiantes de primer grado.. upse.edu.ec
- Díaz-Romero, Y., Díaz-Téllez, S., & Mejía-Ríos..., J. (2024). El juego y la lectura: Estrategias didácticas para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria. ... *Revista Electrónica de* scielo.org
- edocentes. 2025. Estrategias para fomentar la participación de la comunidad en la escuela. Universidad de Vitoria Gasteiz.
- Encarnación Soto De Melo, J. M. & Sánchez German, R. M. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos de memoria para mejora de lectoescritura en niños de preprimario de un centro educativo en Baní-Peravia. usil.edu.pe
- Engracia-Magallon, A. L., Llor-Chila, G. D., Contreras, B. A., & Gavilánez-Mora, M. I. (2024). Juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para

- fortalecer las habilidades socioemocionales. MQRInvestigar, 8(4), 5625-5644. investigarmqr.com
- Ennis (2018) *Critical Thinking Across the Curriculum: A Vision* [Critical Thinking Across the Curriculum: A Vision | Topoi](#)
- Fabiana, E. F., Oswaldo, J. O. V. I. J., & Intriago, V. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. Revista EDUCARE-UPEL-IPB- Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 476-493. investigacion-upelipb.com
- Facione (2020) *Critical thinking: What it is and why it counts* (7th ed.). Insight
- Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts* (7th ed.). Insight Assessment. <https://www.insightassessment.com/wp-content/uploads/ia/pdf/whatwhy.pdf>
- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979) *Los Sistemas De Escritura En El Desarrollo Del Niño* [Ferreiro, E. Y Teberosky, A. Los Sistemas De Escritura En El Desarrollo Del Niño : Ferreiro,E. : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)
- Figueroa, T. L. G., Mendoza, J. R. D., & Isaac, R. M. (2023). El desarrollo de competencias comunicacionales a partir del aprendizaje basado en proyectos en los estudiantes de básica superior. Sinergia académica, 6(Especial), 101-122. sinergiaacademica.com
- Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication*, 32(4), 365–387. <https://eric.ed.gov/?id=EJ256235>
- Fuensanta, P. (2000). *Aprender a aprender: Técnicas de estudio*. Editorial Océano. [Aprender A Aprender Tecnicas De Estudio – Oceano – Libreria Pensar](#)
- García Rodríguez, J. L. (2024). El cuento como estrategia didáctica para guiar a los estudiantes hacia un nivel crítico-intertextual. ucc.edu.co
- García Sarmiento, S. & Angulo Vargas, C. L. (). Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas en la comprensión auditiva (listening) y la expresión oral (speaking) en inglés en niños repository.unad.edu.co
- García, G. (2023). Investigación cualitativa desde el método de la investigación acción: Qualitative Research from the Action Research Method. Revista de Artes y Humanidades UNICA. [HTML]
- García, J. J. R. (2024). El juego como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes. Educación. unicartagena.edu.co
- Garduño Susana, 2024. Enfoques metodológicos en la investigación educativa. Investigación Administrativa. vol. 31, no.90 Ciudad de México. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-76782002000100002
- Garofalo, V. H. C., Armijo, L. G. B., Herrera, S. F. L., Barragan, L. M. R., Lema, E. M. L., & Palacios, S. A. P. (2024). Desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de octavo año a través de la enseñanza de textos literarios: Development of reading

- skills in eighth grade students through the teaching of literary texts. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 89. unirioja.es
- Garzón-Domínguez, C. B., Montesdeoca-Salazar, Y. A., García-Calle, D. F., & Estrella-Romero, V. A. (2024). Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para promover la colaboración y el aprendizaje en grupo en la clase de Lengua y Literatura. *MQRInvestigar*, 8(3), 453-471. investigarmqr.com
- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*. eduneuro.com
- Goodman, K. S. (1967). *A psycholinguistic guessing game*. *Journal of the Reading Specialist*, 6(4), 126-135. <https://doi.org/10.1080/19388076709556976>
- Guachichullca, C. E. M., Bermeo, A. D. P. S., Chuncho, S. D. E., & Solano, S. D. R. F. (2023). Escucha activa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes del bachillerato. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(6), 24. unirioja.es
- Guaman, M. C., Álvarez, E. E., Sánchez, J. J., & Sánchez, E. M. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1), 66-81. unirioja.es
- Guerrero, I. I. A., Saca, D. S. P., Narvaez, J. W. R., Robles, J. R. M., Hermidas, G. E. O., & Aguilar, M. A. N. (2024). Aprendizaje Basado en Proyectos: Efectos en el Pensamiento Crítico y las Habilidades Colaborativas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 4744-4762. ciencialatina.org
- Guzmán Jara, D. A. (2023). Propuesta de tutorías entre pares mediadas por el docente para la nivelación de la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo de Educación General Básica de ups.edu.ec
- Haro Chalan, S. P. (2024). Modelo pedagógico para la enseñanza de la Química con el uso de la gamificación como estrategia didáctica. uisrael.edu.ec
- Herrera Guambo, K. A. (2024). Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades lectoras en niños de tercer grado de educación básica. Estudio de caso. ups.edu.ec
- <https://edocentes.com/fomentar-la-participacion-de-la-comunidad-en-la-escuela/#:~:text=Fomentar%20la%20participaci%C3%B3n%20de%20la%20comunidad%20en%20la%20escuela%20no,fundamental%20en%20la%20calidad%20educativa.>
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938). [Homo Ludens: El Juego y la Cultura - Johan Huizinga - Google Libros](https://www.google.com/books?id=HomoLudens)
- Iza Sánchez, R. A. & Sifla Chuquimarca, D. T. (2023). La actividad física en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del quinto año de la escuela de educación básica “Guaranda”, del cantón Pujilí utc.edu.ec
- Jacome Santos, D. (2024). Fortalecimiento del proceso educativo: exploración de estrategias pedagógicas integradoras y el impacto del juego de roles en el rendimiento académico del tercer unad.edu.co

- Lafaurie, C. K. P., Brayan, J. U., & Miranda, A. M. (2024). ... del aprendizaje basado en juegos como estrategia didáctica para fortalecer la motivación hacia la lectura de estudiantes de tercer grado de la Institución unicartagena.edu.co
- Lara, M. A. B., Mansilla, M. P., de Agüero Servín, M., Mendiola, M. S., & Cazales, V. J. R. (2022). Los grupos focales como estrategia de investigación en educación: algunas lecciones desde su diseño, puesta en marcha, transcripción y moderación. *Revista CPU-e*, (34), 163-197. unirioja.es
- León Caizaguano, A. C. (2024). Estrategias didácticas para la redacción de textos descriptivos literarios en los estudiantes de 7º Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan de unach.edu.ec
- León, Y. B., Mejía, G. G., Dean, D. F., Mosquera, D. M., & Parada, N. J. V. Aprendizaje Basado En Juegos Como Metodología para Potenciar la Lectura Crítica en los Estudiantes en 4 de Educación Primaria del Colegio Biffi de la Ciudad de Cartagena, Bolívar. unicartagena.edu.co
- Leyton, G. V. (2023). Capítulo 1 Enseñar temas controversiales en la escuela. Reflexiones y propuestas para la enseñanza de los temas controversiales en el aula. Una aproximación desde la Historia, Geografía y Ciencias Sociales, 11. [researchgate.net](https://www.researchgate.net)
- Loja, C. M. L., Suco, L. M. Q., Pinos, K. M. C., & Pindo, B. M. C. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 463-475. ciencialatina.org
- Luisa, T. P. M. & Tatiana, V. H. A. (). El fortalecimiento de la integración del juego en el currículo escolar puede mejorar la escritura creativa de los estudiantes de tercer grado del Instituto Técnico repository.unad.edu.co. unad.edu.co
- Maina, M. & Papalini, V. (2023). Potencialidades del uso de actividades lúdicoliterarias en la comprensión lectora inicial. *Pensamiento educativo*. scielo.cl
- Mejía Benítez, S. D. & Arrieta Martínez, M. (2023). Aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica para el fomento de la participación activa en los estudiantes de 3 03 en las ciencias naturales. umariana.edu.co
- Mendoza, J. J. B., Nieto, C. L. G., Miño, M. M. C., Tobar, A. V. B., & Bosquez, J. S. R. (2024). La Importancia de las Habilidades de Lectoescritura en el Desarrollo Académico y Personal. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 7078-7097. ciencialatina.org
- Mera Lucas, G. B. (2023). Estrategia lúdica juego de palabras para fortalecer la escritura en los estudiantes. uleam.edu.ec
- Mite Mendoza, C. A. (2025). Educación Inclusiva: Aprendo a través del juego.. upse.edu.ec
- Molina, W. A. R., Loor, S. M. M., Anchundia, A. I. M., Moyano, C. B. V., & Zamora, J. E. Z. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(1), 6390-6413. unirioja.es
- Monsalve, A. M. S., Lemus, A. N. B., Serrano, M. A. S., & Murillo, P. G. G. (2022). Propuesta para utilizar la gamificación como escenario formativo en la educación ambiental. *Revolución Educativa en la Nueva Era*, 241-250. unirioja.es

- Mora, F. F. B., Santillán, B. N. T., Sanabria, C. M. B., Centeno, J. A. H., Oviedo, M. Y. M., Trujillo, G. D. V., & Parraga, A. P. B. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201-4217. ciencialatina.org
- Morales Acosta, E. J. (2022). “Ludoactivo”: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla-Colombia. *Revista Científica UISRAEL*. senescyt.gov.ec
- Murillo García, E. (2025). La sinergia entre neurociencia y emociones: el rol del docente para potenciar el aprendizaje. usal.es
- Negrón, A. P. P., Carranza, D. B., Muñoz, M., & Aguilar, R. (2023). Diseño de videojuegos para el análisis de habilidades personales. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (49), 22-36. scielo.pt
- Ortega Cristina, 2025. Question Pro. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-accion/#:~:text=una%20caracter%C3%ADstica%20clave,-,Etapas%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20Dacci%C3%B3n,Reflexionar>
- Ortega, M., & López, A. (2011). El juego como recurso didáctico en el aula. *Revista de Educación y Desarrollo*, (19), 33–40. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/19/019_Ortega.pdf
- Padilla, Y. Y. C. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. ciencialatina.org
- Peñaloza, L. F. I., Aponte, J. A. P., Espín, E. A. G., & Barrera, P. R. Y. (2024). Gestión educativa: importancia de la estrategia lúdica para evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación general básica elemental en la asignatura de matemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 118-143. cienciadigital.org
- People Force, 2025. Entrevista Estructurada. <https://peopleforce.io/es/hr-glossary/structured-interview>
- Piaget, J. (1972). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. [La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y ... - Piaget, Jean - Google Libros](https://www.google.com/books?id=...)
- Ponce Piguabe, J. E. (2024). “Aprendizaje Dialógico y el fortalecimiento de habilidades de expresión oral y escrita en estudiantes de primero de Bachillerato”.. unesum.edu.ec
- Porras-Mesa, M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 10(1), 52-58. udes.edu.co
- Punina-Ramos, R. I., Tamayo-Arellano, V. R., & Mora-Saltos, M. C. (2025). Juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo de la comprensión oral en educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa Reicomunicar*. ISSN 2737-6354., 8(15), 229-249. reicomunicar.org

- Ramírez, J. M. M., Bravo, E. G. R., & Cajamarca, W. A. C. (2022). Estrategias didácticas para la producción de textos literarios narrativos. *Sociedad & Tecnología*, 5(2), 379-393. institutojubones.edu.ec
- Ramírez, L. & Hernández, M & Moreno, X., 2024. Desarrollo de habilidades de la lengua. Dirección de Desarrollo Curricular para la Educación Primaria. México. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/08/Desarrollo-de-las-habilidades-de-la-lengua.-Primera-parte.-Fase-4-Y-5.pdf>
- Ramos Conga, Y. (2024). La motivación y su influencia en el aprendizaje colaborativo en los niños del distrito de Huanca Huanca–Angaraes-2024. udea.edu.pe
- Ramos Pérez, M. P. & Regino González, A. L. (2023). Los juegos mentales en el mejoramiento de la comprensión lectora. unicordoba.edu.co
- Reyes-Torres, C. Y., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2023). Estrategia didáctica innovadora para fortalecer las habilidades lingüísticas en niños de 9 a 11 años. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(Suplemento 2), 244-257. umet.edu.ec
- Rodas Fonseca, L. M. & Martínez Valle, D. A. (). Fortalecimiento de la comprensión lectora, a través de la lectura recreativa, en estudiantes de 6 a 8 años en el taller lúdico-pedagógico “Mi Mundo de Colores” de la repository.unad.edu.co
- unad.edu.co
- Rojas-Gutiérrez, W. J. (2022). La relevancia de la investigación cualitativa. *Studium Veritatis*. academia.edu
- Ronquillo, S. T. I. (2023). Habilidades comunicativas de estudiantes universitarios. Caso Universidad de Guayaquil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. ciencialatina.org
- Sánchez, R. A. (2022). Algunos apuntes sobre los grupos focales en la investigación cualitativa. *GnosisWisdom*. gnosiswisdom.pe
- Solé Isabel (1992) *Estrategias De Lectura (Microsoft Word - SOL\311, Isabel. cap 4. La ense\361anza de estrategias.rtf)*
- Sotomayor, C., Parodi, G., Coloma, C., Ibáñez, R., & Cavada, P. (2011). La formación inicial de docentes de Educación General Básica en Chile: ¿Qué se espera que aprendan los futuros profesores en el área de Lenguaje y Comunicación? *Pensamiento Educativo*, 48(1), 28–42. <https://revistas.uc.cl/index.php/pel/article/view/25639>
- Suarez, Ernest, 2024. Método inductivo y deductivo. Experto Universitario. España. <https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20inductivo%20se%20basa,una%20teor%C3%ADa%20o%20hip%C3%B3tesis%20previa.>
- Suquilanda Narváez, M. (2023). La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. unae.edu.ec
- Tapia-Serrano, M. Á., Lorenzo-Lancho, M., Acedo-Castela, A., & Sánchez-Miguel, P. A. (2023). Diseño e implementación de una situación de aprendizaje sobre juegos populares y tradicionales en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 437(4), 58-73. reefd.es

- Toledo Purguaya, R. J., Matías Cristóbal, O. I., Ferrando Gómez, C. A., & Alfaro-Cayllahua, D. G. (2025). Juegos verbales y su impacto en la expresión oral de niños en edad preescolar. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(37), 873-887. scielo.org.bo
- Tsukayama Taira, R. J. (2022). Aprender como jugando: Incorporación de estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades colaborativas en adultos. pucp.edu.pe
- Vásquez, L. E. & Constain, V. A. C. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*. unirioja.es
- Ventura Fernandez, N. (2024). Habilidades de competencia comunicativa: leer, escribir, escuchar y hablar. [\[HTML\]](#)
- Vygotsky, L. S. (1933). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ediciones Morata. [El desarrollo de los procesos psicológicos superiores](#)
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.
<https://archive.org/details/VygotskyElDesarrolloDeLosProcesosPsicologicosSuperiores>

ANEXOS

Facultad de Educación, Turismo,
Artes y Humanidades

Carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura

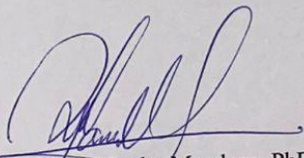
Manta, 18 de julio de 2025

Licenciada
Johanna Castillo
Directora, Unidad Educativa Fiscal "Simón Bolívar"

En su despacho;

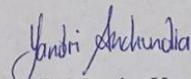
Quien suscribe, en calidad de docente de la asignatura *Trabajo de titulación fase I, denominado "Efectividad de la enseñanza mediante juegos en el desarrollo de habilidades literarias"*, perteneciente a la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades, carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, tengo a bien solicitar el permiso respectivo para que, ANCHUNDIA MOREIRA YANDRI SEGUNDO, con CI 1316436268, y VARGAS VALDIVIEZO CINDY GEMA, con CI 1314204015, estudiante del 7mo Nivel de la carrera, realice una clase demostrativa como medio de evaluación final del periodo académico 2025-1, mismo que se realizará de acuerdo a lo designado por su autoridad, previo al acuerdo con el docente del área-asignatura, con los estudiantes de 8vo y 10mo grado de educación básica.

Agradecemos su atención,

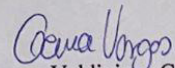


Dra. Doris Macías Mendoza, PhD.
DOCENTE

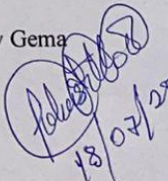
ULEAM - VINCULACIÓN
CON LA COMUNIDAD
Pedagogía
Lengua y Literatura



Anchundia Moreira Yandri.
ESTUDIANTE

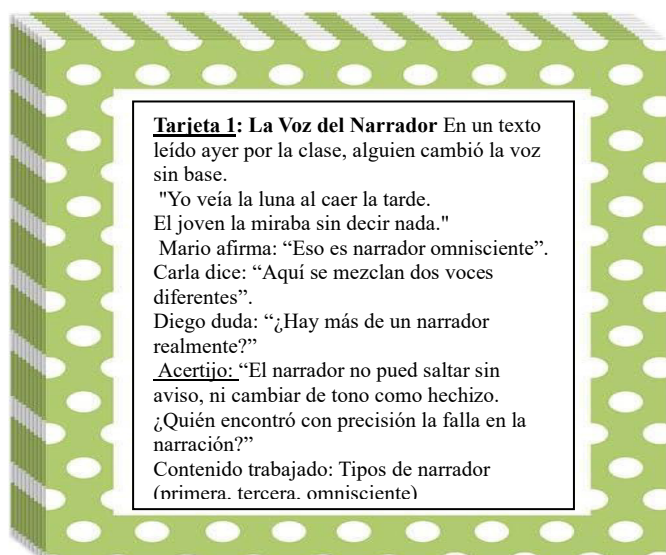


Vargas Valdiviezo Cindy Gema
ESTUDIANTE



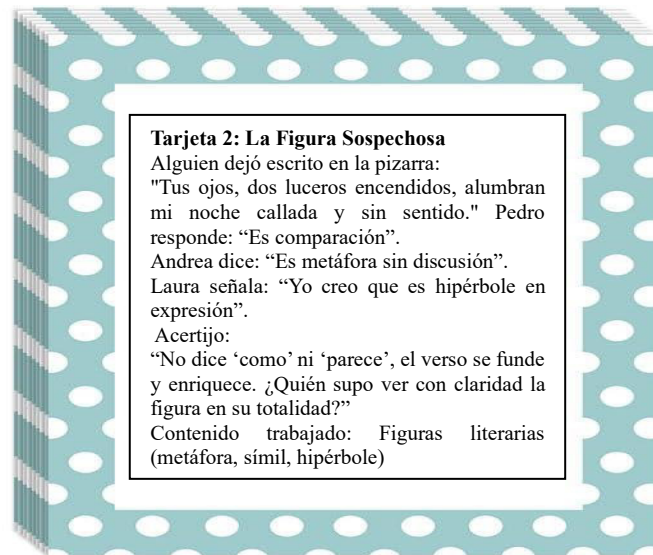
18/07/25

Tarjeta 1

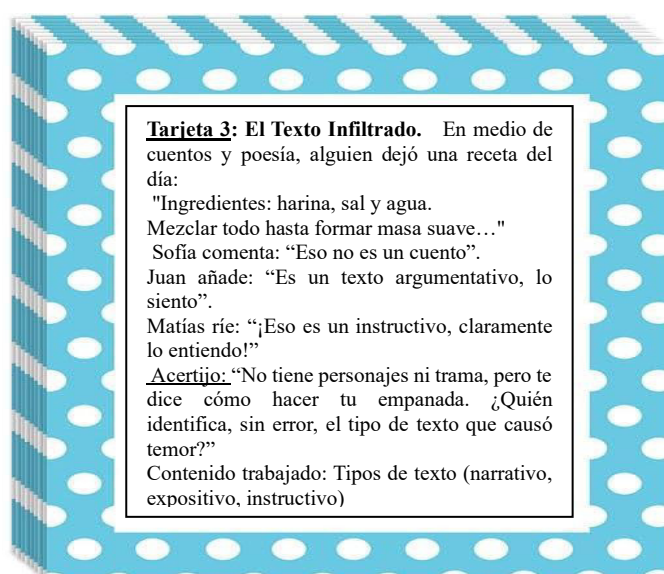


Autores: Elaboración propia
Tarjeta 3

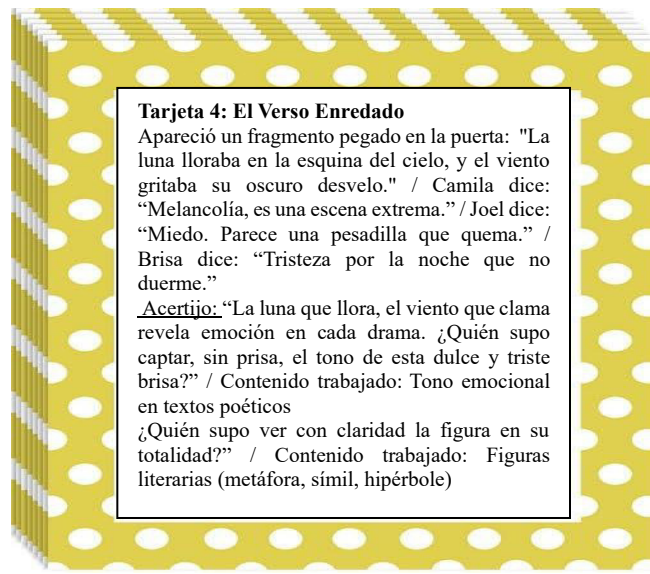
Tarjeta 2



Autores: Elaboración propia
Tarjeta 4

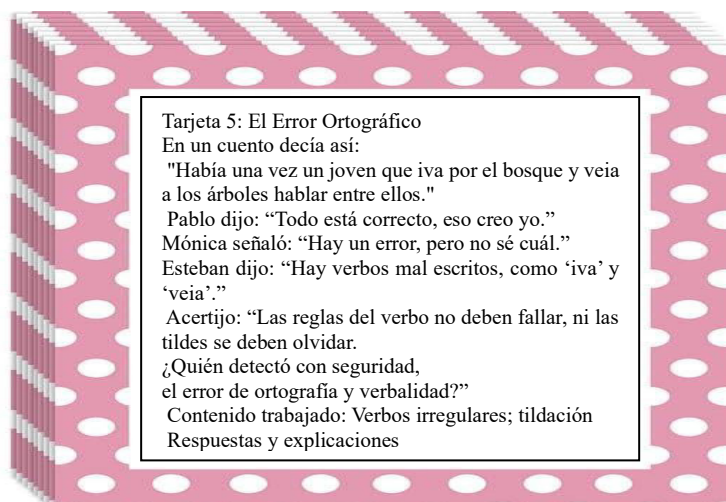


Autores: Elaboración propia

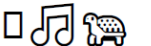
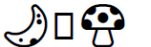
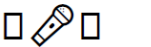
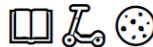
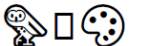
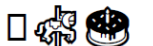
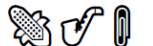


Autores: Elaboración propia

Tarjeta 5



Autores: Elaboración propia

Casilla 1	Casilla 2	Casilla 3	Casilla 4	Casilla 5
				
				
				
				
				
				
				
				

Fuente: Google

Los tres cerditos	Caperucita Roja
	
Fuente: Google	Fuente: Google
El lobo y los 7 cabritos	El Patito Feo
	
Fuente: Google	Fuente: Google

Figura 3

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje

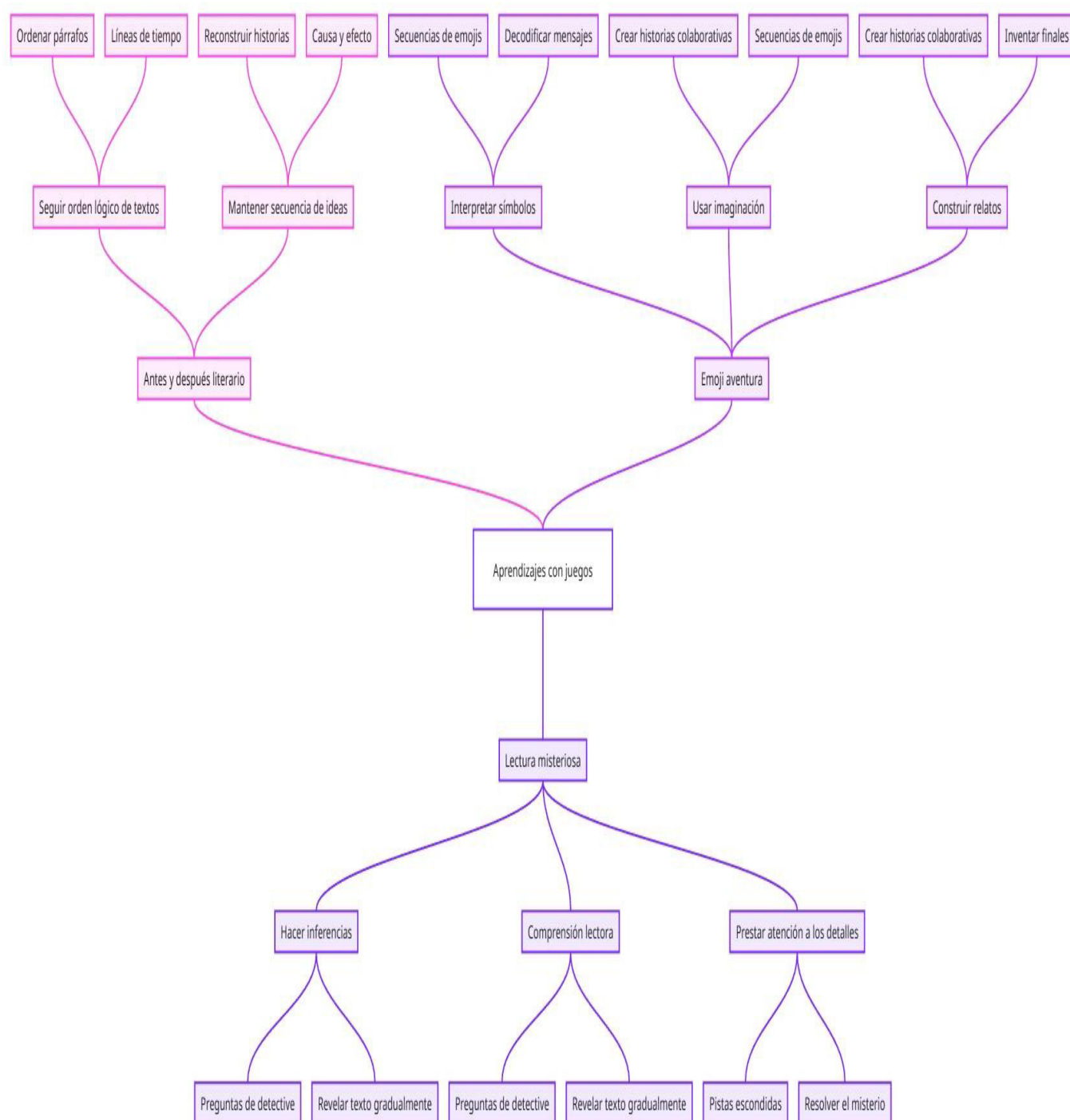


Autores: Elaboración propia

En la siguiente gráfica se representan algunos aspectos que destacan sobre el uso de juegos para mejorar aprendizajes y desarrollar habilidades literarias.

Figura 4

Aprendizaje con juegos



Autores: Elaboración propia

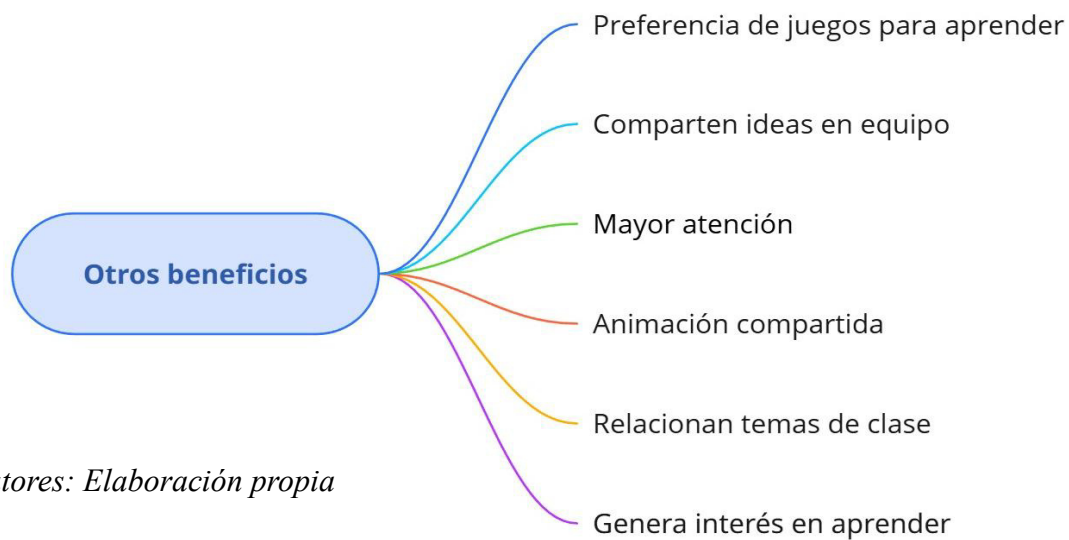
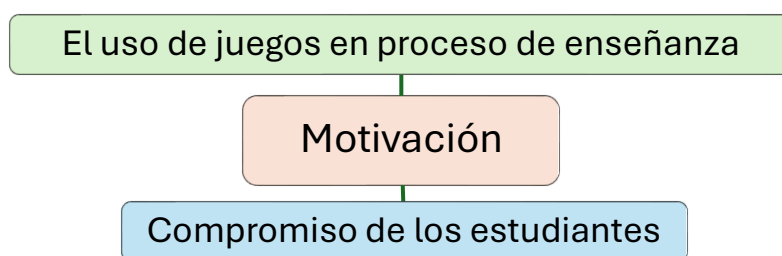
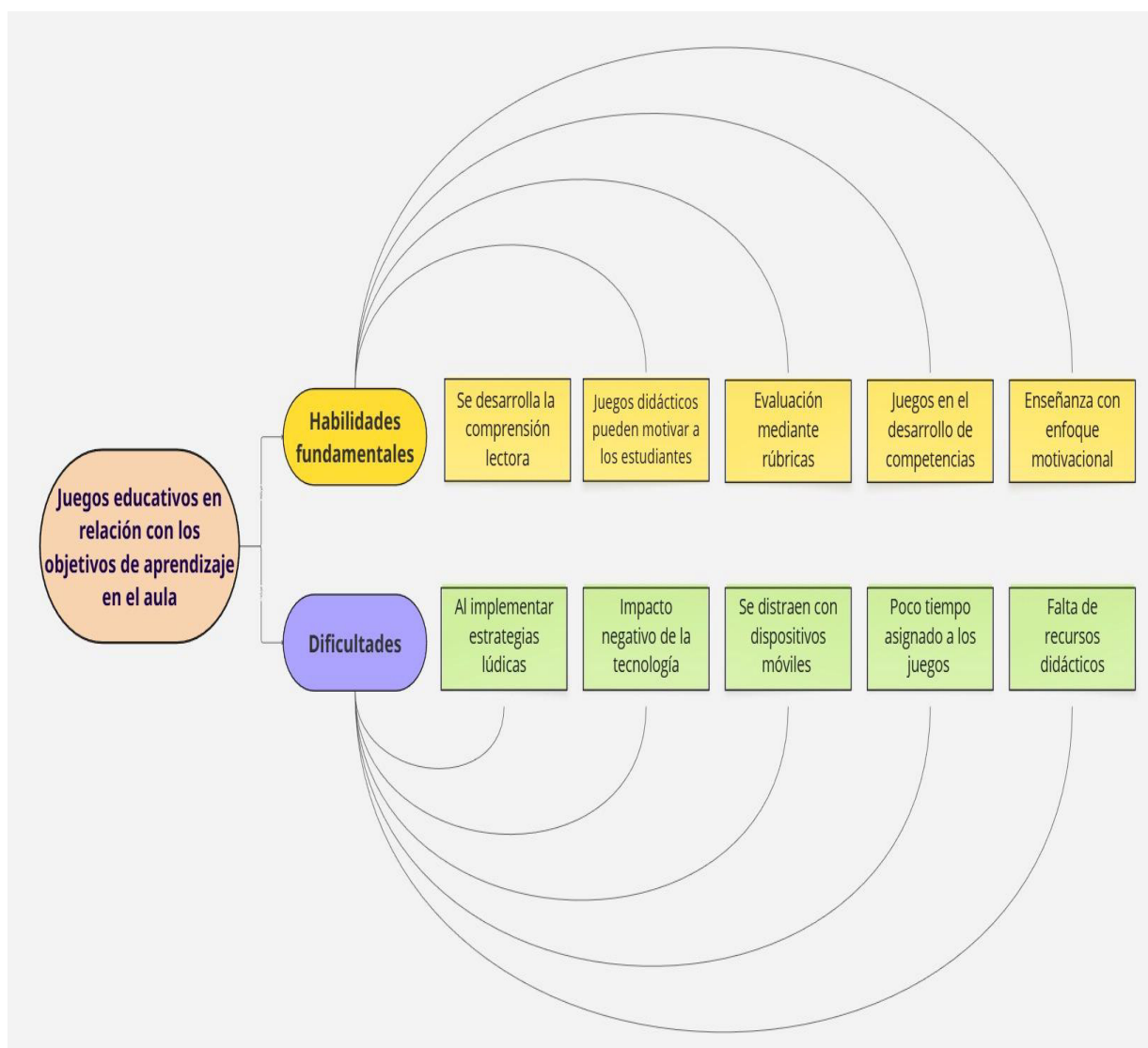
Figura 5*Otros beneficios de los juegos**Autores: Elaboración propia***Figura 6***Grupo Focal**Autores: Elaboración propia*

Figura 7

Relación motivacional

*Autores:* Elaboración propia**Figura 8***Los juegos didácticos con relación a los objetivos de aprendizaje**Autores:* Elaboración propia

Ficha de Diagnóstico PRE TEST

Institución: Escuela “Simón Bolívar”

Grado: Décimo Año de Educación General Básica

Duración: 40 minutos

Propósito de Ficha de Diagnóstico:

Evaluar la comprensión de las figuras literarias y la capacidad del estudiante para crear textos narrativos breves (cuentos) con estructura coherente: inicio, desarrollo y desenlace.

Nombre: _____ Edad: _____

Habilidad 1: reconocimiento de figuras literarias

Instrucciones: Lee atentamente las siguientes oraciones y escribe qué figura literaria se utiliza (metáfora, comparación, personificación, hipérbole, etc.).

1. Tus ojos son dos luceros que iluminan mi camino. → _____
2. El viento canta entre los árboles. → _____
3. Era tan alto como una montaña. → _____
4. Tengo mil cosas que contarte. → _____
5. La luna sonreía sobre el mar. → _____

Habilidad 2: creación de un cuento breve

Instrucciones: Escribe un cuento corto (de 10 a 15 líneas) que tenga:

1. Un inicio que presente a los personajes y el lugar.
2. Un desarrollo con el conflicto o problema.
3. Un final que resuelva la historia.

Tema sugerido:

“Un día que cambió mi vida” o “El misterio del bosque encantado”

Espacio para desarrollar el cuento:

Ficha POST TEST para participantes (estudiantes de 10mo, año EGB)

Grado: Décimo Año de EGB UE “Simón Bolívar”

Duración: 40 minutos

Participante _____

Propósito de Ficha de Observación:

Observar el desarrollo de habilidades lingüísticas mediante juegos interactivos que fortalecen la lectura, la escritura y el razonamiento literario.

Juegos aplicados

1. Lectura Misteriosa: comprender textos ocultos mediante pistas o fragmentos.
2. Emoji Aventura: crear historias usando emojis como base narrativa.
3. Antes y Después Literario: ordenar y reescribir fragmentos narrativos según su secuencia lógica y temporal.

Guía de entrevistas estructuradas para Docentes

1. ¿Ha implementado algún juego didáctico con el propósito de mejorar el aprendizaje de sus estudiantes? En caso de ser afirmativo ¿Cuáles serían los juegos utilizados?
2. Si no ha implementado juegos didácticos en clase, ¿Estaría dispuesto a incorporar dinámicas lúdicas como estrategias pedagógicas para el aprendizaje?
3. ¿Qué resultados o evidencias de mejora ha observado en el aprendizaje de los estudiantes tras la aplicación?
4. ¿Conoce juegos, dinámicas o actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la lectura, escritura y pensamiento crítico en los estudiantes.? Si es así, ¿cuáles son los que considera más efectivos?
5. ¿Qué actitudes, reacciones o cambios de comportamiento ha notado en sus estudiantes después de implementar juegos educativos en el aula?

6. ¿Ha diseñado o creado materiales didácticos propios para la implementación de juegos educativos en sus clases?
7. ¿Qué habilidades consideras fundamentales para seleccionar un juego educativo que se alinee con los objetivos de aprendizaje de su asignatura?
8. ¿Qué dificultades o barreras ha enfrentado al momento de implementar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
9. ¿Cómo evalúa la efectividad de los juegos aplicados en relación con el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes?

Guía Focos Group

Guía para Grupo Focal – Área de Lengua y Literatura

Institución: Escuela “Simón Bolívar”

Grado: Décimo Año de Educación General Básica

Área: Lengua y Literatura

Docente/Moderador: _____

Fecha: _____

Propósito del grupo focal

Conocer las opiniones, experiencias y percepciones de los estudiantes sobre:

- El uso de figuras literarias en los textos.
- Las dificultades y fortalezas que tienen al crear cuentos.
- Su interés, motivación y comprensión de las clases de Lengua y Literatura.

Preguntas guías del grupo focal

A. Sobre las figuras literarias:

1. ¿Qué entienden por “figuras literarias”?
2. ¿Cuáles recuerdan haber aprendido o usado en clase?
3. ¿Creen que las figuras literarias hacen los textos más interesantes? ¿Por qué?

4. ¿Qué tipo de ejercicios o actividades les ayudan más a comprenderlas?

B. Sobre la creación de cuentos:

1. ¿Qué sienten cuando deben escribir un cuento?
2. ¿Qué parte les resulta más difícil: ¿el inicio, el desarrollo o el final?
3. ¿Qué les gustaría que el docente hiciera para ayudarles a mejorar su escritura?
4. ¿Qué tipo de temas o personajes prefieren usar en sus cuentos?

C. Sobre su aprendizaje y motivación:

1. ¿Les gusta leer cuentos o narraciones? ¿Por qué?
2. ¿Qué actividades de Lengua y Literatura les parecen más divertidas o útiles para aprender?
3. ¿Si pudieran cambiar algo de las clases, ¿qué sería?

Resultados de Grupo Focal: Tabla 5

FOTOS DE PROCESO INVESTIGATIVO CON PARTICIPANTES

