

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 5

Número 13

2026

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

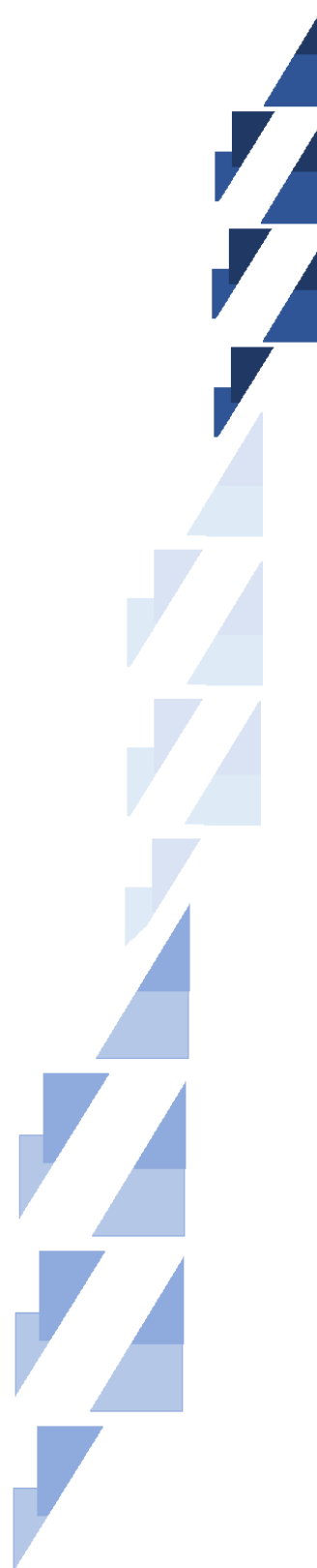
Editora en Jefe: Ph.D. Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Cóndor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Ph.D. Javier Fernández-Rio



Original

Games as Didactic Strategies to Strengthen Literacy Skills in Seventh-Grade Children

Los juegos como estrategias didácticas para fortalecer la lectoescritura en niños de séptimo grado

Reina Isabel Tumbaco Rivera ¹

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9493-6174>

Ruth Noemí Garófalo García ¹⁻²

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6488-2936>

State University of the Santa Elena Peninsula, Santa Elena, Ecuador ¹
University of Guayaquil, Guayaquil, Ecuador ²

Autor de correspondencia

reynaisabeltumbacorivera@gmail.com

Recibido: 19-07-2025

Aceptado: 14-11-2025

Disponible en línea: 15-01-2026

Abstract

Literacy is a fundamental pillar in the academic and personal development of children throughout basic education. This study evaluated the impact of digital games as didactic strategies to strengthen literacy skills in seventh-grade students of General Basic Education. A mixed-methods approach with a pre-experimental pretest–posttest design was applied to a sample of 27 students and 17 teachers, using surveys, observation sheets, and initial and final literacy tests. The results showed a significant improvement in performance: the initial mean score was 6.34 and the final mean increased to 8.12, with a reduced standard deviation of 0.703. The Student's t-test ($t = -17.9$, $df = 26$, $p < .001$) confirmed statistically significant differences, and the reliability of the instruments was supported by a Cronbach's Alpha of 0.874. Qualitatively, 41.2% of teachers reported always using digital resources, and 47.1% perceived a high impact on student attention, as reflected in observations of high motivation and participation. It is concluded that digital games are effective tools for improving literacy, fostering motivation, continuous feedback, and an inclusive, meaningful learning experience.

Keywords: Digital games, playful learning, teaching strategies, literacy, creative writing.

Resumen

La lectoescritura constituye un pilar fundamental en el desarrollo académico y personal de los niños durante la educación básica. Este estudio evaluó el impacto de los juegos digitales como estrategias didácticas para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. Se aplicó un enfoque mixto con diseño preexperimental pretest–posttest en una muestra de 27 estudiantes y 17 docentes, utilizando encuestas, fichas de observación y pruebas de lectoescritura inicial y final. Los resultados mostraron una mejora significativa en el desempeño: la media inicial fue de 6.34 y la final de 8.12, con una desviación estándar reducida de 0.703. La prueba t de Student ($t = -17.9$, $gl = 26$, $p < .001$) confirmó diferencias estadísticamente significativas, y la confiabilidad de los instrumentos se respaldó con un Alfa de Cronbach de 0.874. En el ámbito cualitativo, el 41.2 % de los docentes afirmó usar siempre recursos digitales y el 47.1 % percibió un alto impacto en la atención estudiantil, reflejado en observaciones de elevada motivación y participación. Se concluye que los juegos digitales son herramientas efectivas para mejorar la lectoescritura, promoviendo la motivación, la retroalimentación continua y un aprendizaje inclusivo y significativo.

Palabras clave: juegos digitales, lectoescritura, gamificación, estrategias didácticas, educación básica.

Introducción

El dominio de la lectoescritura constituye en un pilar fundamental para el desarrollo académico y personal de un niño durante la educación básica, esta competencia, es un eje esencial para el rendimiento académico, que abarca tanto la comprensión lectora como la expresión escrita,

además trasciende la mera decodificación de símbolos para convertirse en la llave del pensamiento crítico, la expresión creativa y el acceso al conocimiento, enfrenta desafíos particulares en la transición hacia la adolescencia, especialmente en el séptimo grado. Para Sapatanga y Cárdenas (2021) la lectoescritura es un proceso que inicia desde edades tempranas y que a su vez orientan todo el desarrollo de la educación, no todos lo desarrollan en su totalidad; situación que se ve afectada a nivel mundial.

Estudios realizados por la Organización de las Naciones Unidas (2023) para la Educación, la Ciencia y la Cultura Unesco destacan nuevos datos proporcionados por el Instituto de Estadísticas del Organismo; donde se revelan que, a nivel mundial, 617 millones de niños y adolescentes no logran alcanzar los niveles mínimos de conocimientos en lectura y matemática requeridos. Esto puede generar una crisis de aprendizaje que podría poner en riesgo a los educandos a nivel mundial.

En el Ecuador según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa presentó los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023, considerando que 7 de cada 10 no alcanzaron el nivel mínimo de competencia en Lengua y Literatura, los resultados destacaron la mejora de los aprendizajes en las diversas áreas curriculares, respecto al año 2022. Sin embargo, hay que considerar la disminución en los puntajes en Ciencias Naturales, en los subniveles de Educación Básica y Media (Ineval, 2023). Esta habilidad, abarca tanto la comprensión lectora como la expresión escrita, y constituye la base del aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. La lectoescritura, es entendida como el proceso integral de adquirir y expresar conocimientos a través de la lectura y la escritura, ha sido reconocida como una habilidad fundamental en el desarrollo educativo de los niños desde temprana edad (Bravo et al., 2023).

El problema de este estudio se identifica en instituciones educativas de estudiantes de educación básica superior, quienes presentan dificultades significativas en el dominio de la lectoescritura, competencias que son indispensables para desarrollar habilidades en grados superiores; esta dificultad presentan retrasos en el aprendizaje y por lo tanto desmotivan y dificultan la consolidación de habilidades como la comprensión profunda, la producción textual, coherente y el análisis literario; lo que plantea la necesidad de adoptar enfoques didácticos más dinámicos e inclusivos. Para Robles et al. (2024) las estrategias de lectoescritura son esenciales en el proceso de creación literaria, ya que guían el desarrollo de las habilidades de los estudiantes y ayudan a superar las dificultades de aprendizaje.

Bajo este contexto, surge la necesidad de explorar estrategias didácticas innovadoras, activas y efectivas. Es aquí donde los juegos digitales emergen como una estrategia pedagógica innovadora con un potencial extraordinario que responde a las características y necesidades específicas de cada estudiante para revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. En este sentido se plantea, el uso intencionado de los juegos digitales como estrategias pedagógicas concretamente orientadas a fortalecer las competencias lectoescritoras en estudiantes de séptimo grado. Para Marilse y Cucunuba (2025) los juegos interactivos como

aquellos que facilitan al jugador interactuar consigo mismo, con sus compañeros, o con una aplicación, software, videojuego o recurso por medio de un dispositivo tecnológico.

La integración de elementos lúdicos en entornos digitales promueve la motivación, el interés y la participación del alumnado, lo cual favorece procesos de enseñanza-aprendizaje más efectivos. Además, estas herramientas permiten adaptar los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje, facilitando una experiencia educativa más personalizada y significativa. Por ello, Ponce (2025) investigadora del Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación del Técnico de Monterrey establece que, el uso de juegos digitales en clase permite a los estudiantes practicar el manejo de nuevo vocabulario, fortalecer la memoria y la identificación de procesos biológicos en diferentes situaciones.

La propuesta pedagógica que sustenta esta investigación se enmarca en el enfoque por competencias, tal como lo establece el (Ministerio de Educación, 2023) el cual orienta el proceso educativo hacia el desarrollo integral de capacidades cognitivas, socioemocionales y comunicativas; lo cual son relevantes para la vida en sociedad. En este sentido, la lectoescritura no se concibe únicamente como una habilidad técnica; sino, como una competencia clave que permiten a los estudiantes comprender, expresar, analizar e interactuar de manera crítica y reflexiva con su entorno. Para Bravo Ruiz et al. (2023) los niños experimentan a partir del lenguaje que escuchan; de ahí que, cuanto más rico sea el entorno lingüístico y de vocabulario, más rico será el desarrollo del lenguaje oral o escrito.

Para Posligua y Duran (2024) la lectoescritura es un proceso que inicia desde edades tempranas y que a su vez orienta todo el proceso formativo, no todos la desarrollan en su totalidad. Este enfoque competencial promueve un aprendizaje significativo, activo y contextualizado, en el que el estudiante es protagonista de su proceso formativo. En coherencia con ello, los juegos digitales se incorporan como estrategias didácticas activas, capaces de estimular la motivación, la participación y el pensamiento crítico, al tiempo que permiten desarrollar progresivamente las competencias comunicativas del área de Lengua y Literatura. Los Juegos Digitales son recursos didácticos potentes en la inclusión de TIC en el aula, y su inclusión en la enseñanza favorece el desarrollo de la creatividad, el pensamiento estratégico y el aprendizaje colaborativo (Guevara et al., 2021)

Pedagógicamente, este enfoque se basa en los principios del constructivismo social de Vygotsky, que destaca la importancia de la mediación, la interacción y el aprendizaje situado. Los juegos digitales, en este contexto, se constituyen en mediadores tecnológicos que favorecen la zona de desarrollo próximo, al permitir que los estudiantes, a través de desafíos lúdicos y retroalimentación inmediata, avancen desde lo que saben hacia lo que pueden llegar a aprender con apoyo. Se considera que los juegos digitales y la interconexión con la educación sugieren que estos artefactos tienen el potencial de promover el aprendizaje (Cavalcante et al., 2022)

La lectoescritura es una competencia fundamental en el proceso educativo, ya que permite al estudiante desarrollar habilidades para comprender, interpretar y producir textos, lo que constituye la base para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. Se establece que en el

ámbito académico la lectoescritura es importante, puesto que los estudiantes desarrollan las habilidades para enriquecer las nociones básicas del aprendizaje. En el nivel de séptimo grado de Educación General Básica, los estudiantes se enfrentan a mayores exigencias cognitivas, lo cual requiere el fortalecimiento de competencias lectoras y escritoras a través de metodologías innovadoras (Pisco y Bailón, 2023)

Estudios como los Bravo Tuárez et al., (2023), mencionan que la lectoescritura no solo implica el reconocimiento de signos y símbolos, sino también la comprensión, interpretación y producción de significados. En este sentido, el aprendizaje de la lectoescritura requiere estrategias pedagógicas que estimulen las neurofunciones relacionadas con la atención, memoria y percepción, las cuales inciden en la capacidad de los niños para adquirir habilidades lectoras y escritoras de manera integral (Gonzaga Betancurth, 2021).

De acuerdo con Alemán Caballero et al. (2024), el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes demanda un enfoque metodológico dinámico, flexible y adaptado a las características individuales de los educandos. Así mismo, Cárte Ronquillo et al., (2024) señalan que el éxito en este proceso se alcanza cuando se incorporan prácticas innovadoras que promuevan la motivación y la participación. Por tanto, se reconoce la necesidad de integrar recursos didácticos basados en la gamificación, como los juegos digitales, que no solo facilitan la comprensión del lenguaje, sino que también convierten la experiencia de aprender a leer y escribir en un proceso más atractivo y significativo.

Educaplay se ha consolidado como una herramienta digital de gamificación que ofrece una amplia variedad de actividades interactivas, tales como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas y cuestionarios, orientadas a fortalecer el aprendizaje en diversos contextos educativos. Durante la pandemia, esta plataforma demostró ser un recurso eficaz para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos virtuales, potenciando su rendimiento académico. Su implementación en el ámbito escolar ha permitido fomentar la participación, la colaboración entre pares y la construcción de conocimientos a través de dinámicas lúdicas que despiertan el interés por aprender (Páez-Quinde et al., 2022).

Jurado Enríquez (2022) destaca que Educaplay funciona como una herramienta de apoyo en la enseñanza superior, también resulta pertinente en los niveles básicos, al adaptarse a las necesidades y ritmos de los estudiantes. En el caso de la lectoescritura, su uso facilita la práctica repetitiva y el reconocimiento de patrones lingüísticos, al mismo tiempo que convierte el aprendizaje en una experiencia entretenida y motivadora. De esta manera, el docente puede integrar actividades digitales que potencien la comprensión lectora y la producción escrita, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y significativo en los estudiantes de séptimo grado.

Kahoot es otra plataforma de evaluación interactiva que se ha popularizado en el ámbito escolar gracias a su carácter lúdico y participativo. Al transformar las pruebas en juegos de preguntas y respuestas, esta herramienta fomenta la motivación, la competencia sana y la retroalimentación inmediata, aspectos que favorecen el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de educación básica superior (Cárdenas-Rogel et al., 2024). Su diseño permite que los

niños desarrollen habilidades cognitivas mientras refuerzan conocimientos previos y corrigen errores de manera autónoma.

Kahoot representa una estrategia didáctica que contribuye al interaprendizaje, al promover la participación de todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades educativas específicas. En el área de la lectoescritura, su implementación genera espacios donde los estudiantes interactúan con el contenido de forma dinámica, mejorando la comprensión lectora y la expresión escrita a través de la práctica constante. Así, el docente puede evaluar el progreso académico y reforzar los aspectos que requieren mayor atención, logrando un proceso de enseñanza-aprendizaje más inclusivo, motivador y efectivo (Salinas Rosario, 2025). Para este estudio se ha planteado el siguiente objetivo: determinar el impacto de los juegos digitales como estrategias didácticas en el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica.

Metodología

La investigación se enmarca en un enfoque mixto, los datos cuantitativos se analizaron a través de las evaluaciones de lectoescritura antes y después de la intervención, por otra parte, los datos cualitativos provienen de observaciones directas, reflexiones estudiantiles y análisis de experiencias en el aula.

La población estuvo conformada por 37 estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica y 17 docentes de la institución educativa seleccionada. La muestra coincidió con la población, dado que se trabajó con todos los estudiantes y docentes disponibles, aplicando un muestreo no probabilístico por conveniencia, pues se seleccionó a los participantes en función de su accesibilidad y pertinencia para alcanzar los objetivos del estudio.

Se adoptó un diseño pre-experimental de tipo pretest–postest, dado que se evaluó el nivel de lectoescritura de los estudiantes antes y después de la intervención pedagógica. Se aplicó el método inductivo que se partió de la observación y análisis de situaciones particulares presentes en el aula para llegar a conclusiones generales sobre el aporte de los juegos digitales en el fortalecimiento de la lectoescritura.

Los criterios de inclusión consideraron a los estudiantes matriculados en séptimo grado de Educación General Básica que asistieron de forma regular a clases durante el periodo de intervención, contaban con la autorización de sus padres o representantes legales y mostraron disposición para participar activamente en las actividades con juegos digitales.

En cuanto a los criterios de exclusión, se descartó a aquellos estudiantes que no pertenecían al nivel de séptimo grado, presentaron inasistencias reiteradas, carecían de autorización para participar o enfrentaron limitaciones técnicas o personales que impidieron su involucramiento en las actividades propuestas.

Resultados

Datos cuantitativos: Se aplicaron evaluaciones iniciales y finales de lectoescritura, alineadas con la Tabla del Instructivo de Evaluación Estudiantil 2025 del Ministerio de Educación.

Tabla 1

Escala cuantitativa, su equivalencia y descripción para el Nivel de Educación General Básica

Escala cuantitativa	Equivalencia cualitativa	Descripción del desempeño
9,51 – 10,00	Domina los aprendizajes	El estudiante demuestra dominio total de los conocimientos, habilidades y destrezas, aplicándolos de forma autónoma y creativa en diversas situaciones.
7,01 – 9,50	Alcanza los aprendizajes	El estudiante evidencia comprensión y aplicación adecuada de los aprendizajes, con leves errores que no afectan el logro de los objetivos propuestos.
4,01 – 7,00	Está próximo a alcanzar los aprendizajes	El estudiante presenta avances parciales en el desarrollo de las competencias, aunque requiere apoyo adicional para consolidarlas.

Datos cualitativos: Se emplearon dos instrumentos. Primero, una encuesta tipo Likert de tres frecuencias aplicada a docentes, orientada a recoger valoraciones sobre la efectividad de los juegos digitales en el área de Lengua y Literatura. Además, se consideró realiza una ficha de observación.

Tabla 2

Ficha de observación áulica

Indicadores observados	Descripción del indicador	Escala de valoración	Observaciones del docente
Motivación	Demuestra interés, entusiasmo y disposición activa durante las actividades gamificadas (Kahoot y Educaplay).	1 = Bajo 2 = Medio 3 = Alto	
Participación	Interviene voluntariamente en las actividades, responde preguntas y colabora con sus compañeros durante el desarrollo de las dinámicas digitales.	1 = Bajo 2 = Medio 3 = Alto	
Interacción	Mantiene una comunicación efectiva y cooperación con sus pares, promoviendo el trabajo colaborativo y el respeto mutuo.	1 = Bajo 2 = Medio 3 = Alto	
Atención y concentración	Mantiene el enfoque en las actividades digitales, siguiendo instrucciones y evitando distracciones externas.	1 = Bajo 2 = Medio 3 = Alto	
Desempeño en la actividad	Aplica los conocimientos adquiridos en la resolución de ejercicios y demuestra comprensión lectora y escritura adecuada.	1 = Bajo 2 = Medio 3 = Alto	

Datos Cuantitativos

Evaluaciones iniciales y finales de lectoescritura

En primer lugar, la fiabilidad de la escala utilizada (Tabla 1) fue comprobada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual arrojó un valor de 0.874. Este resultado indica una consistencia interna alta de los ítems aplicados en las pruebas diagnósticas y finales, lo que valida la pertinencia del instrumento para medir las competencias de lectoescritura.

Tabla 3

Estadísticas de Fiabilidad de Escala

	Alfa de Cronbach
escala	0.874

En cuanto a la evaluación inicial (Tabla 2), los estudiantes alcanzaron una media de 6.34 puntos y una mediana de 6.31, con una desviación estándar de 0.837. Estos valores reflejan un desempeño moderado en las competencias lectoras y escritoras, lo que confirma la existencia de limitaciones en la comprensión lectora, la fluidez y la producción textual. Asimismo, la prueba de normalidad Shapiro-Wilk arrojó un valor $W = 0.957$ con $p = 0.312$, lo que indica que los datos iniciales se ajustan a una distribución normal. Esta condición permitió aplicar pruebas paramétricas para la comparación entre el pretest y el posttest.

Tabla 4

Estadística Descriptiva Pre-Test

	Media	Mediana	DE	Shapiro-Wilk	
				W	p
Evaluación Inicial	6.34	6.31	0.837	0.957	0.312

Posteriormente, en la evaluación final (Tabla 3), se observa una mejora significativa en el rendimiento, alcanzando una media de 8.12 y una mediana de 8.15, con una desviación estándar reducida (0.703). Este resultado muestra que, además de mejorar el puntaje promedio, los estudiantes tendieron a presentar un desempeño más homogéneo en sus habilidades de lectoescritura. La prueba de normalidad nuevamente confirmó la distribución normal de los datos ($W = 0.96$, $p = 0.365$), lo que valida la comparación con los resultados iniciales.

Tabla 5

Estadística Descriptiva Pos-Test

	Media	Mediana	DE	Shapiro-Wilk	
				W	p
Evaluación Final	8.12	8.15	0.703	0.96	0.365

La prueba t para muestras apareadas (Tabla 4) confirmó la hipótesis alternativa al mostrar un estadístico $t = -17.9$ con 26 grados de libertad y un valor $p < .001$. Este hallazgo indica que las

diferencias entre las evaluaciones inicial y final son altamente significativas, descartando la posibilidad de que las mejoras observadas se deban al azar. En consecuencia, se concluye que la intervención basada en juegos digitales tuvo un efecto positivo y consistente en el fortalecimiento de la lectoescritura.

Tabla 6

Prueba T para Muestras Apareadas

				estadístico	gl	p
Inicial	Evaluación Final	Evaluación de Student	T	-17.9	26	< .001

Nota. $H_a \mu_{Medida 1} - Medida 2 \neq 0$

De manera general, los resultados evidencian que el uso de plataformas como Kahoot y Educaplay, aplicadas de manera planificada y sistemática, contribuyó a mejorar la motivación y el desempeño académico de los estudiantes. La reducción en la dispersión de los resultados finales sugiere, además, que las actividades gamificadas favorecieron un aprendizaje más equitativo, permitiendo que estudiantes con mayores dificultades iniciales logran un progreso notable.

Datos Cualitativos

Encuestas

El análisis de las encuestas aplicadas a los docentes permite complementar los hallazgos cuantitativos, proporcionando una visión integral acerca de la efectividad de los juegos digitales como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la lectoescritura.

En la Tabla 5, que recoge preguntas de frecuencia, se observa que el 41.2 % de los docentes afirmó integrar siempre recursos digitales en Lengua y Literatura, mientras que un 35.3 % los utiliza solo a veces y un 23.5 % nunca lo hace. Este dato refleja un uso significativo, aunque no generalizado, de la tecnología en las prácticas docentes. Al indagar sobre la participación estudiantil, se obtuvo una tendencia similar: 41.2 % de los docentes señala que los estudiantes siempre participan de manera activa en juegos como Kahoot o Educaplay, pero otro 35.3 % indica que ocurre solo a veces, y un 23.5 % nunca lo percibe. Esto sugiere que, si bien los juegos digitales tienen un potencial motivador, su impacto depende de factores como la metodología del docente o el interés previo de los estudiantes.

Tabla 7

Frecuencia

¿Con qué frecuencia integra recursos digitales en sus clases de Lengua y Literatura para apoyar el proceso de lectoescritura?

P1	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Siempre	7	41.2 %	41.2 %
A veces	6	35.3 %	76.5 %
Nunca	4	23.5 %	100.0 %

¿Cuándo utiliza juegos digitales como Kahoot o Educaplay, ¿con qué frecuencia observa que los estudiantes participan de manera activa y voluntaria?

P2	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Siempre	7	41.2 %	41.2 %
A veces	6	35.3 %	76.5 %
Nunca	4	23.5 %	100.0 %

¿Con qué frecuencia utiliza los resultados de las actividades gamificadas (puntajes, retroalimentación automática) para ajustar su enseñanza o retroalimentar a los estudiantes?

P5	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Siempre	7	41.2 %	41.2 %
A veces	7	41.2 %	82.4 %
Nunca	3	17.6 %	100.0 %

¿Con qué frecuencia percibe que los juegos digitales ayudan a disminuir las dificultades de lectoescritura en los estudiantes con bajo rendimiento?

P7	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Siempre	5	29.4 %	29.4 %
A veces	5	29.4 %	58.8 %
Nunca	7	41.2 %	100.0 %

¿Con qué frecuencia ha observado que los estudiantes muestran mayor creatividad en la escritura cuando trabajan con actividades gamificadas?

P11	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Siempre	5	29.4 %	29.4 %
A veces	3	17.6 %	47.1 %
Nunca	9	52.9 %	100.0 %

¿Con qué frecuencia ha recibido capacitaciones institucionales sobre el uso de herramientas digitales y gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

P15	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Siempre	7	41.2 %	41.2 %
A veces	4	23.5 %	64.7 %
Nunca	6	35.3 %	100.0 %

Un aspecto clave se refleja en el uso pedagógico de los resultados de las actividades gamificadas: el 41.2 % de los docentes los emplea siempre para retroalimentar y ajustar su enseñanza, mientras que un 41.2 % lo hace solo a veces y un 17.6 % nunca. Esta tendencia evidencia que existe una práctica pedagógica consciente en la mayoría de los casos, pero también un grupo de docentes que aún no explota plenamente el potencial de la retroalimentación automática que ofrecen estas plataformas.

No obstante, los resultados en relación con el apoyo a estudiantes con bajo rendimiento son menos alentadores: un 41.2 % de los docentes manifestó que nunca perciben que los juegos digitales ayuden a superar dificultades de lectoescritura, frente a un 29.4 % que sí lo observa siempre. Este hallazgo sugiere la necesidad de diseñar actividades más personalizadas que atiendan

las necesidades de quienes presentan rezagos. Algo similar ocurre con la creatividad: un 52.9 % de los docentes afirma que nunca ha observado mayor creatividad en la escritura con juegos digitales, lo que podría indicar que, aunque estas herramientas favorecen la motivación, no siempre se traducen en un incremento sustantivo de la producción creativa. Finalmente, respecto a la capacitación, un 41.2 % señala haberla recibido siempre, mientras que un 35.3 % nunca, lo que refleja desigualdades en las oportunidades de formación profesional docente.

En la Tabla 6, relacionada con niveles de percepción, se aprecia que los juegos digitales aún no son vistos como un recurso con impacto alto en todas las dimensiones de la lectoescritura. Por ejemplo, en la comprensión lectora, un 52.9 % de los docentes considera que el impacto es bajo, y solo un 17.6 % lo percibe como alto. De forma similar, en la producción escrita, el 41.2 % la evalúa en un nivel bajo. Estos resultados revelan cierta distancia entre la percepción docente y los hallazgos cuantitativos, donde sí se evidenciaron mejoras significativas en la lectura y escritura.

Tabla 8

Nivel de percepción / valoración:

¿En qué medida considera que los juegos digitales facilitan la comprensión lectora de sus estudiantes?				
P3	Frecuencias	% del Total	% Acumulado	
Alto	3	17.6 %	17.6 %	
Medio	5	29.4 %	47.1 %	
Bajo	9	52.9 %	100.0 %	

Desde su experiencia, ¿qué tanto han contribuido los juegos digitales al desarrollo de la producción escrita en los estudiantes de séptimo grado?

P4	Frecuencias	% del Total	% Acumulado	
Alto	4	23.5 %	23.5 %	
Medio	6	35.3 %	58.8 %	
Bajo	7	41.2 %	100.0 %	

En términos de planificación docente, ¿qué tanto integra de manera sistemática y planificada las actividades con juegos digitales en sus clases?

P8	Frecuencias	% del Total	% Acumulado	
Alto	4	23.5 %	23.5 %	
Medio	6	35.3 %	58.8 %	
Bajo	7	41.2 %	100.0 %	

¿En qué medida considera que los juegos digitales fortalecen la atención y concentración de los estudiantes en el aula?

P10	Frecuencias	% del Total	% Acumulado	
Alto	8	47.1 %	47.1 %	
Medio	3	17.6 %	64.7 %	
Bajo	6	35.3 %	100.0 %	

¿Qué nivel de impacto considera que tienen los juegos digitales en el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes?

P13	Frecuencias	% del Total	% Acumulado	
Alto	5	29.4 %	29.4 %	
Medio	5	29.4 %	58.8 %	
Bajo	7	41.2 %	100.0 %	

En términos de planificación docente, el 41.2 % ubica la integración de juegos digitales en un nivel bajo, lo que sugiere que aún no se los incorpora de manera sistemática en la planificación curricular. Sin embargo, en aspectos como la atención y concentración, la percepción mejora: un 47.1 % considera que el impacto es alto, lo que confirma que estas herramientas logran captar el interés de los estudiantes. Finalmente, respecto al desarrollo de competencias comunicativas, un 41.2 % lo evalúa en nivel bajo, frente a un 29.4 % que lo valora alto.

Los resultados de la Tabla 7 permiten identificar la percepción docente en torno al grado de acuerdo sobre el impacto de los juegos digitales en diferentes dimensiones de la lectoescritura y el aprendizaje. En cuanto a la motivación y disposición estudiantil, las respuestas se dividieron entre un 35.3 % que está totalmente de acuerdo y un 35.3 % en desacuerdo, mientras que un 29.4 % se ubica en una posición intermedia. Esta distribución evidencia percepciones polarizadas: mientras un grupo de docentes reconoce el efecto positivo de los juegos digitales sobre la motivación, otro sector considera que estos recursos no generan cambios significativos en la disposición de los estudiantes.

Respecto al aprendizaje colaborativo, los resultados son más favorables: un 82.4 % (totalmente de acuerdo) reconoce que los juegos digitales fortalecen la interacción entre estudiantes, lo que confirma el potencial de la gamificación para promover dinámicas cooperativas en el aula. Sin embargo, cuando se analiza la contribución a un aprendizaje significativo, un 58.8 % se mostró en desacuerdo, lo que refleja dudas sobre su capacidad de trascender la memorización mecánica y consolidar aprendizajes profundos. Finalmente, un 41.2 % está totalmente de acuerdo en implementar la gamificación de forma permanente en Lengua y Literatura, aunque persisten resistencias (29.4 % en desacuerdo), lo que indica la necesidad de fortalecer la capacitación docente y la integración curricular de estas herramientas.

Tabla 9

Grado de acuerdo

¿Está de acuerdo con que los juegos digitales generan mayor motivación y disposición en los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura?			
P6	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Totalmente de acuerdo	6	35.3 %	35.3 %
Parcialmente de acuerdo	5	29.4 %	64.7 %
En desacuerdo	6	35.3 %	100.0 %
¿Está de acuerdo en que el uso de juegos digitales fomenta el aprendizaje colaborativo y la interacción entre los estudiantes durante las clases?			
P9	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Totalmente de acuerdo	6	35.3 %	35.3 %
Parcialmente de acuerdo	8	47.1 %	82.4 %
En desacuerdo	3	17.6 %	100.0 %
¿Está de acuerdo en que los juegos digitales contribuyen a un aprendizaje significativo, más allá de la memorización mecánica de contenidos?			
P12	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Totalmente de acuerdo	3	17.6 %	17.6 %

Parcialmente de acuerdo	4	23.5 %	41.2 %
En desacuerdo	10	58.8 %	100.0 %
¿Está de acuerdo con que la gamificación debe implementarse de manera permanente en el área de Lengua y Literatura como apoyo a la lectoescritura?			
P14	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Totalmente de acuerdo	7	41.2 %	41.2 %
Parcialmente de acuerdo	5	29.4 %	70.6 %
En desacuerdo	5	29.4 %	100.0 %

En síntesis, los resultados cualitativos muestran que, aunque los docentes reconocen el potencial motivador y atencional de los juegos digitales, aún existen dudas respecto a su capacidad para mejorar la comprensión lectora, la escritura creativa y las competencias comunicativas. La falta de formación sistemática y la ausencia de una integración curricular planificada podrían explicar estas percepciones. Este hallazgo resalta la necesidad de fortalecer la capacitación docente y de promover un uso pedagógico más intencionado y estructurado de las herramientas gamificadas.

Ficha de Observación

La aplicación de la ficha de observación oficial del Ministerio de Educación (Guía NAP, 2022) permitió registrar indicadores sobre **motivación, participación e interacción** de los estudiantes durante las sesiones gamificadas. Estos aspectos cualitativos complementan los hallazgos de las evaluaciones y encuestas a docentes, al reflejar la dinámica real de los estudiantes en el aula.

En el caso de la motivación, los resultados se concentraron en los niveles medio y alto, con un promedio cercano a 2.6 en la escala de 1 a 3 (Gráfica 1). Esto demuestra que las estrategias gamificadas lograron captar el interés de la mayoría de los estudiantes, generando disposición activa hacia las actividades de lectura y escritura. La observación directa permitió constatar mayor entusiasmo en las dinámicas con Kahoot y Educaplay, evidenciado en gestos de alegría, participación voluntaria y compromiso por mejorar sus puntajes.

Respecto a la participación, los promedios alcanzaron un valor de **2.2**, lo que indica un resultado intermedio. Si bien la mayoría de los estudiantes intervino en las actividades, aún se observaron casos de pasividad o escasa participación, sobre todo en aquellos con mayores dificultades iniciales en lectoescritura. Este dato coincide con los resultados de las encuestas docentes (Tabla 5), donde un porcentaje de profesores indicó que la gamificación no siempre beneficia a estudiantes con bajo rendimiento. La observación confirma que, aunque la estrategia estimula la participación grupal, se requieren adaptaciones para atender a quienes presentan rezago académico.

En cuanto a la interacción, el promedio fue de **2.3**, mostrando un nivel medio, con predominio de respuestas en los rangos bajo y medio. Durante las dinámicas se observó que los estudiantes colaboraban en la resolución de preguntas, celebraban los aciertos colectivos y competían de manera sana. Sin embargo, también se identificaron casos en los que algunos

alumnos se mantenían aislados o con poca interacción, lo que refleja la necesidad de fortalecer estrategias de aprendizaje cooperativo. Estos hallazgos se alinean con la percepción de los docentes (Tabla 7), quienes en su mayoría reconocen que los juegos digitales fomentan la colaboración, aunque no en todos los casos.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que la implementación de juegos digitales como Kahoot y Educaplay generó un impacto positivo en el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de séptimo grado. Los datos cuantitativos revelaron un aumento significativo en las evaluaciones posttest respecto al pretest, con mejoras en la media de 6.34 a 8.12 puntos, lo cual demuestra que la gamificación contribuyó de manera efectiva a la comprensión lectora y la producción escrita. Este hallazgo se alinea con lo expuesto por Bravo Tuárez et al. (2023), quienes sostienen que la lectoescritura es un eje central en el aprendizaje escolar y que estrategias innovadoras permiten superar las limitaciones tradicionales en su enseñanza. Asimismo, el análisis de la encuesta a docentes mostró percepciones favorables en aspectos como la motivación y la atención de los estudiantes, aunque se identificó cierta resistencia respecto a su influencia directa en la escritura creativa.

La interpretación de estos resultados permite señalar que los juegos digitales no solo fortalecen habilidades técnicas de lectura y escritura, sino que también potencian funciones cognitivas asociadas a la atención y memoria. Gonzaga Betancurth (2021) argumenta que la lectoescritura se construye a partir de neurofunciones relacionadas con la percepción, la atención y la memoria, las cuales se estimulan de manera eficaz a través de actividades interactivas. En este estudio, el uso de dinámicas lúdicas digitales propició precisamente esa activación, evidenciada en la mejora de los puntajes y en la reducción de la dispersión de resultados en el posttest.

En cuanto a las implicaciones teóricas, los hallazgos refuerzan la pertinencia de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora que conecta con el constructivismo social, al fomentar la interacción, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje situado. Desde el punto de vista práctico, la inclusión de Kahoot y Educaplay en las aulas puede consolidarse como una alternativa accesible y eficaz para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, siempre que se planifique de manera intencionada. Investigaciones como las de Páez-Quinde et al. (2022) y Jurado Enríquez (2022) confirman que Educaplay resulta particularmente útil para mantener la motivación estudiantil y mejorar el rendimiento en contextos virtuales y presenciales, lo cual valida la elección de esta herramienta en la presente intervención.

No obstante, también emergen limitaciones que deben considerarse. En primer lugar, el tamaño reducido de la muestra (27 estudiantes) restringe la posibilidad de generalizar los resultados a otras instituciones educativas. Además, se observó que no todos los docentes incorporan de manera sistemática los juegos digitales en su planificación, lo que puede afectar la sostenibilidad de la propuesta. En relación con la escritura creativa, los hallazgos sugieren que la gamificación, aunque favorece la motivación, no siempre se traduce en una mejora sustantiva de la producción textual, lo que coincide con lo planteado por Cárata Ronquillo et al. (2024), quienes destacan que

la metodología de aprendizaje de la lectoescritura requiere estrategias complementarias más allá del uso de recursos digitales.

De cara a futuras investigaciones, se recomienda ampliar la población de estudio y diversificar los contextos educativos para fortalecer la validez externa de los hallazgos. Asimismo, sería pertinente explorar cómo la gamificación puede integrarse con metodologías específicas para potenciar la escritura creativa y el pensamiento crítico. Alemán Caballero et al. (2024) destacan la necesidad de metodologías dinámicas y adaptadas a las características de los estudiantes, lo que abre la posibilidad de diseñar propuestas híbridas que combinen juegos digitales con talleres literarios u otras dinámicas presenciales. Finalmente, se sugiere investigar el rol de la capacitación docente en la apropiación de estas herramientas, ya que la percepción y el uso pedagógico de los recursos digitales por parte del profesorado resulta determinante para su efectividad.

Conclusión

La presente investigación tuvo como propósito evaluar el impacto de los juegos digitales como estrategias didácticas en el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. A partir de los resultados obtenidos, es posible afirmar que los objetivos planteados fueron alcanzados de manera satisfactoria, demostrando la efectividad de las herramientas digitales en el ámbito educativo.

En primer lugar, los hallazgos cuantitativos reflejan mejoras significativas en el desempeño académico de los estudiantes. La evaluación inicial evidenció un promedio de 6.34 puntos con una mediana de 6.31 y una desviación estándar de 0.837, lo que denotaba un nivel moderado en las competencias de lectura y escritura. Posteriormente, en el postest, los resultados mostraron un incremento considerable, alcanzando una media de 8.12 y una mediana de 8.15, acompañadas de una desviación estándar reducida (0.703). Este progreso fue estadísticamente significativo, confirmado por la prueba t de Student con un valor de $t = -17.9$, $gl = 26$ y $p < .001$, lo que evidencia la incidencia positiva de las actividades gamificadas en la consolidación de habilidades lectoras y escritoras.

De igual manera, la confiabilidad de los instrumentos fue verificada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach (0.874), lo que garantiza la consistencia interna de los ítems aplicados y la validez de las mediciones realizadas. Este indicador refuerza la solidez de los hallazgos, asegurando que las mejoras observadas no responden al azar, sino al efecto directo de la intervención pedagógica.

Los resultados cualitativos complementan esta tendencia. Las encuestas a docentes revelaron que un 41.2 % utiliza siempre recursos digitales en Lengua y Literatura, y un porcentaje igual emplea de manera frecuente los resultados de actividades gamificadas para retroalimentar a los estudiantes. Asimismo, se evidenció que el 47.1 % de los profesores percibió un impacto alto de estas herramientas en la atención y concentración de los alumnos, lo cual coincide con las observaciones realizadas en el aula, donde la motivación y la interacción alcanzaron valores promedios de 2.6 y 2.3 respectivamente en la escala de 1 a 3. Estos datos refuerzan la idea de que

las plataformas digitales no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también favorecen el compromiso y la participación estudiantil.

Referencias

- Aguilar Bernal, L. A. (2023). Investigación cualitativa y cuantitativa: complementos brillantes. *Paradigmas Socio-Humanísticos*, 5(1), 7–11.
<https://doi.org/10.26752/revistaparadigmash.v5i1.691>
- Alemán Caballero, Y. ., Torres Torres, O. L., Jachero Robalino, W. E., & Aucay Siguenza, E. G. (2024). Evaluación de estrategias pedagógicas para mejorar la lectoescritura en educación inicial . *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(5), 127–138. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i5.331>
- Calderón Arévalo, M. Y., Flores Mejía, G. S., Ruiz Pérez, A., & Castillo Olsson, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista De Ciencias Sociales*, 28, 63-74. <https://doi.org/10.31876/rsc.v28i.38145>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., Vera Rivera, F. C., & Guevara Alban, C. S. (2021). Juegos digitales a través de aplicaciones móviles como estrategia en el proceso de aprendizaje. *Magazine De Las Ciencias Revista De Investigación E Innovación*, 5(1), 104-119. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1079>
- Ponce Cincire, M. (2025). Aprendizaje basado en juegos digitales para la enseñanza de la ciencia. *Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación del Tec de Monterrey*.
Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/aprendizaje-basado-en-juegos-digitales-para-la-ensenanza-de-la-ciencia/>
- Robles Ochoa, B. B., & Ojeda Jaramillo, E. V. (2024). Estrategias de la Lectoescritura en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura. *Revista Cientific*, 9(2), 61–81. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.E2.3.61-81>
- Barroga, E., Matanguihan, G. J., Furuta, A., Arima, M., Tsuchiya, S., Kawahara, C., . . . Miki , I. (2023). Realización y redacción de investigaciones cuantitativas y cualitativas. *J Ciencia Médica Coreana*, 1-16. doi:<https://doi.org/10.3346/jkms.2023.38.e291>
- Bravo Ruiz, M. M., Galán Giler, M. G., & Giler Giler, R. D. (2023). El papel transformador de la literatura infantil en la adquisición de la lectoescritura en niños y niñas. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(5), 1082-1096. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.5.2005>
- Bravo Tuárez, M. E., González Ramírez, G. G., García Cedeño, Y. A., Morillo Jiménez, M. A., Carrillo Sailema, H. F., & Cerezo Vera, J. V. (2023). Lectoescritura y su influencia en el proceso de aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 34-45.
<https://doi.org/10.69516/4ayh6p09>

- Cárate Ronquillo, K. de las M., Casillas Montaluisa, B. L., & Fauta Ramos, S. L. (2024). La metodología de aprendizaje de la lectoescritura en el proceso de enseñanza. *Prometeo Conocimiento Científico*, 4(1), e81. <https://doi.org/10.55204/pcc.v4i1.e81>
- Cavalcante Pimentel, F. S., Morais Marquez, M., & Valdick Barbosa de Sales, J. (2022). Estrategias de aprendizaje a través de los juegos digitales en un contexto universitario. *Revista Comunicar*, 1(73), 83-93. <https://doi.org/10.3916/C73-2022-07>
- Contreras Pacheco, O., Lésmez Peralta, J. C., & Castro Hernández, C. (2023). Evaluación de la Efectividad del Método de caso en la Formación Directiva para Programas de Ingeniería: Un Estudio Cuasi-Experimental. *International Journal of Professional Business Review*, 8(10), 01-10. <https://doi.org/10.26668/businessreview/2023.v8i10.3711>
- Cárdenas-Rogel, Juan Carlos, Quezada-Lozano, Grethy, & Guerrero-Chirinos, Reinaldo. (2024). Kahoot en la evaluación formativa: experiencia docente en la Educación General Básica Superior. *Revista Cátedra*, 7(2), 122-143. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i2.5879>
- Gómez Pablos, V. B., Estévez Méndez, J. L., Brígido Mero, M., & Nistal Anta, V. (2025). Eficacia del microaprendizaje para el desarrollo de competencias digitales docentes. Un estudio pretest-postest. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28(2), 177–194. <https://doi.org/10.6018/reifop.633101>
- Gonzaga Betancurth, Luisa Elizabeth. (2021). Iniciación a la lectoescritura basado en el desarrollo las neurofunciones. *Conrado*, 17(78), 322-330. Epub 02 de febrero de 2021. Recuperado en 22 de septiembre de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100322&lng=es&tlng=es.
- Jurado Enríquez, Elizabeth Lizbel. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *Ineval presentó los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023*. <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>
- López Gómez, S., Rodríguez Rodríguez, J., Castro Rodríguez, M., & Marín Suelve, D. (2024). Los juegos digitales como recurso para el desarrollo socioeducativo de las entidades locales. *Revista Prisma Social*, 102–123. <https://revistaprismasocial.es/article/view/5516/6010>
- Marilse, S., Nohora, A., & Cucunuba, Y. (2025). Juegos interactivos digitales: una estrategia de lectoescritura para preescolar. *Revista Espacios*, 1(14), 1-14. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n02p2>
- Martínez Cervantes, A. Y. (2024). Metodologías activas: estrategias didácticas utilizadas por docentes de educación básica en Oaxac. *Revista Reflexión E Investigación Educativa*, 1(14). 1–14. <https://doi.org/10.22320/reined.v6i1.6491>

- Ministerio de Educación. (2023). *Marco Curricular de competencia de aprendizajes*. Quito: Minsiterio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador, Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva. (2022). Guía de seguimiento, acompañamiento y monitoreo — servicio educativo extraordinario Nivelación y Aceleración Pedagógica (NAP). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/09/Guia-NAP.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). Instructivo de Evaluación Estudiantil 2025. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/04/Instructivo-de-Evaluacion-Estudiantil-2025.pdf>
- Páez-Quinde, Cristina, Infante-Paredes, Ruth, Chimbo-Cáceres, Mayorie, & Barragán-Mejía, Estefanía. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia. *Revista Cátedra*, 5(1), 32-46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Pisco Román, J. W., Bailón Panta, A. L., & Macias-Figueroa, D. Y. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1), 328-347. doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1658
- Posligua Acosta, A. J., & Duran Pico, U. C. (2024). Estrategia didáctica para favorecer la lectoescritura en los estudiantes. *Journal Scientific*, 8(2), 2328–2345. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2328-2345>
- Salinas Rosario, A. T. (2025). Kahoot: estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en educación básica. <https://dspace.ucacue.edu.ec/items/ec9826b4-7162-4912-a8e3-a515903717d3>
- Sapatanga Villavicencio, D. M., & Cárdenas Cordero, N. M. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la modalidad virtual. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, 6(3), 350–378. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1317>
- Ventura León, J., & Peña Calero, B. N. (2021). El mundo no debería girar alrededor del alfa de Cronbach $\geq ,70$. *Revista Adicciones*, 33(4), 1-4. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1576>

Financiación

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

Conflicto de Intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

Contribución de Autoría:

Los autores han participado en la construcción del documento.