

## El juego como estrategia lúdica para fortalecer la competencia lectora en educación básica media

*Play as a Ludic Strategy to Strengthen Reading Competence in Middle Basic  
Education*

**MSc. Yanza Guingla Moraima Reveca**

Unidad Educativa Pedro Carbo  
moraima.yanza@docentes.educacion.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0001-2411-6062>  
Bolívar – Ecuador

**MSc. Torres Garces Miriam Soraida.**

Unidad Educativa Riobamba  
miriam.torres@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0001-2487-7187>  
Chimborazo – Ecuador

**MSc. Rosario Elizabeth Anchala Caiza**

Escuela De Educación Básica Plutarco Naranjo  
rosario.anchala@docentes.educacion.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-2142-3589>  
Guayas – Ecuador

**MSc. Basantes Ortega Sandra Irene**

Escuela De Educación Dr. Leonidas García Ortiz  
sandra.basantes@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-3969-4991>  
Chimborazo – Ecuador

### **Formato de citación APA**

Magallanes, L. Caveda, D. & Rodríguez, D. (2026). *La competencia concurrente y las rectorías del cuerpo de bomberos en el contexto municipal ecuatoriano*. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 2154 – 2164.

### **INTELIGENCIA COLECTIVA**

**Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.**

**ISSN: 3073-1259**

Fecha de recepción: 25-05-2026

Fecha de aceptación :03-06-2026

Fecha de publicación:30-06-2026



---

## RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue analizar el juego como estrategia lúdica para fortalecer la competencia lectora en estudiantes de educación básica media. Metodológicamente se desarrolló un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio-descriptivo y diseño no experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por docentes y estudiantes de sexto año de educación básica media. Para la recolección de información se utilizó la técnica de encuesta mediante un cuestionario estructurado dirigido a los participantes. Los resultados evidenciaron una percepción favorable respecto al uso del juego como recurso didáctico, identificándose que la mayoría de los participantes considera que las actividades lúdicas incrementan la motivación, la participación y el interés por la lectura. Asimismo, se encontró que los juegos digitales fueron considerados la estrategia más efectiva, seguidos por los juegos cooperativos y juegos de mesa. Los hallazgos permiten concluir que la incorporación del juego dentro del proceso educativo favorece experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas, contribuyendo al fortalecimiento de habilidades relacionadas con la comprensión, fluidez y vocabulario. Se destaca la necesidad de promover metodologías innovadoras orientadas al mejoramiento de la competencia lectora.

**PALABRAS CLAVE:** lectura, métodos pedagógicos, innovación educacional.



---

**ABSTRACT**

The objective of this study was to analyze play as a ludic strategy to strengthen reading competence in middle basic education students. Methodologically, the research followed a quantitative approach with an exploratory-descriptive design and a non-experimental cross-sectional methodology. The population consisted of sixth-grade teachers and students from middle basic education. Data collection was carried out through a structured questionnaire administered using a survey technique. The findings revealed a favorable perception regarding the use of play as a teaching resource. Most participants considered that play-based activities increased motivation, participation, and interest in reading. Furthermore, digital games were identified as the most effective strategy, followed by cooperative and board games. The findings suggest that integrating play into educational processes promotes more dynamic and meaningful learning experiences, contributing to the development of reading comprehension, fluency, and vocabulary skills. The study highlights the importance of implementing innovative teaching strategies aimed at improving reading competence.

**Keywords:** reading, teaching methods, educational innovation.



## INTRODUCCIÓN

La competencia lectora constituye una de las habilidades fundamentales para el desarrollo académico y social de los estudiantes, debido a que permite comprender, interpretar y utilizar la información en distintos contextos. Su desarrollo trasciende la decodificación de palabras y comprende procesos cognitivos complejos relacionados con la comprensión, la fluidez y el vocabulario, elementos esenciales para la construcción de aprendizajes significativos. Diversos estudios sostienen que la lectura representa una herramienta de autonomía intelectual que favorece la capacidad crítica y el desempeño escolar.

En los últimos años se han evidenciado dificultades relacionadas con el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de educación básica. Informes internacionales señalan un incremento de problemas asociados a la comprensión y al interés por la lectura, situación que se agudizó después de los procesos educativos desarrollados durante la pandemia. Se estima que millones de estudiantes presentan limitaciones para comprender textos y desarrollar habilidades lectoras, afectando su rendimiento académico y su participación activa en los procesos de aprendizaje.

La problemática no solo involucra factores individuales, sino también elementos familiares, pedagógicos y sociales. Entre las causas identificadas destacan la escasa motivación hacia la lectura, la aplicación de metodologías tradicionales, la limitada innovación didáctica y las dificultades para generar ambientes de aprendizaje dinámicos. Investigaciones recientes han mostrado que la enseñanza centrada en prácticas convencionales puede disminuir el interés del estudiante y limitar el desarrollo de habilidades cognitivas vinculadas a la comprensión textual.

Frente a esta realidad, el juego surge como una estrategia lúdica capaz de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante experiencias dinámicas, motivadoras e interactivas. El juego favorece la participación activa, fortalece habilidades cognitivas y sociales y convierte el aprendizaje en una experiencia significativa. Asimismo, permite integrar actividades que despiertan el interés, la creatividad y la cooperación entre estudiantes, aspectos relevantes para el fortalecimiento de la competencia lectora.

Desde la perspectiva teórica, esta investigación se sustenta principalmente en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, quien plantea que los nuevos conocimientos se adquieren cuando se relacionan con experiencias previas, permitiendo aprendizajes duraderos y funcionales. Los

juegos educativos favorecen este proceso debido a que activan conocimientos previos e introducen gradualmente nueva información dentro de contextos participativos.

Además, se fundamenta en la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, la cual sostiene que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y el trabajo colaborativo. Desde este enfoque, los juegos cooperativos constituyen herramientas pedagógicas que fortalecen el intercambio de ideas, la comunicación y el desarrollo cognitivo mediante experiencias compartidas entre los estudiantes.

Los antecedentes investigativos respaldan la utilización de estrategias lúdicas en el desarrollo lector. Estudios previos han demostrado resultados favorables en el fortalecimiento de la comprensión, motivación y participación estudiantil mediante el uso de juegos tradicionales, digitales y cooperativos. Asimismo, se ha evidenciado que las intervenciones basadas en actividades lúdicas generan mejoras significativas en las habilidades lectoras y en el interés por la lectura.

El presente estudio se desarrolla en el contexto de la educación básica media y aborda la necesidad de implementar estrategias innovadoras que respondan a las dificultades lectoras observadas en estudiantes de este nivel educativo. Se considera pertinente analizar el potencial pedagógico del juego debido a su capacidad para transformar la experiencia educativa y fortalecer competencias esenciales para el desarrollo integral.

En consecuencia, el objetivo general de la investigación es describir cómo el uso del juego como estrategia lúdica potencia la competencia lectora en estudiantes de educación básica media. De manera específica, se pretende identificar la percepción docente sobre el uso del juego, reconocer los tipos de juegos más relevantes para el fortalecimiento lector y analizar su influencia en la motivación e interés por la lectura.

### **MÉTODOS MATERIALES**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, orientado a obtener información objetiva y medible relacionada con la influencia del juego como estrategia lúdica en el fortalecimiento de la competencia lectora. Este enfoque permitió recopilar y analizar datos estadísticos sobre las variables estudiadas, facilitando la interpretación de los resultados obtenidos.

Respecto al tipo de investigación, el estudio se caracterizó por ser exploratorio y descriptivo. El alcance exploratorio permitió analizar un fenómeno educativo que requiere mayor profundización,

mientras que el nivel descriptivo facilitó identificar y caracterizar las percepciones y comportamientos relacionados con el uso del juego y el desarrollo de la competencia lectora.

El diseño de investigación correspondió a un estudio no experimental de corte transversal. Se consideró no experimental debido a que las variables no fueron manipuladas deliberadamente y transversal porque la información se recolectó en un único momento temporal.

La población estuvo integrada por docentes y estudiantes de sexto año de Educación Básica Media. La selección de los participantes respondió a criterios relacionados con la pertinencia del estudio y la accesibilidad a la población investigada.

Como técnica de recolección de información se empleó la encuesta y como instrumento un cuestionario estructurado dirigido a los participantes. El instrumento fue diseñado a partir de las dimensiones establecidas para las variables: juego como estrategia lúdica y competencia lectora. Entre las dimensiones evaluadas se incluyeron comprensión lectora, fluidez, vocabulario, percepción sobre el juego y efectividad de estrategias lúdicas.

En relación con las consideraciones éticas, se garantizó la participación voluntaria de los involucrados, la confidencialidad de la información y el uso exclusivo de los datos con fines académicos y científicos. Asimismo, se respetaron principios de anonimato y consentimiento durante el proceso investigativo.

Como criterio de inclusión se consideró a docentes y estudiantes pertenecientes al nivel de Educación Básica Media participantes del estudio; mientras que fueron excluidos aquellos participantes que no completaron adecuadamente los instrumentos aplicados.

La metodología empleada permitió mantener coherencia entre los objetivos planteados, las variables analizadas y las técnicas de recolección de datos, garantizando rigurosidad científica y posibilidades de replicación en investigaciones futuras.

### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Los resultados obtenidos permitieron identificar la percepción de docentes y estudiantes respecto al uso del juego como estrategia lúdica y su influencia en el fortalecimiento de la competencia

lectora. La información recopilada mediante el cuestionario evidenció tendencias relacionadas con motivación, interés lector y efectividad de los distintos tipos de juegos empleados en el proceso educativo. Los hallazgos se presentan a continuación.

**Tabla 1** *Percepción sobre la efectividad del juego en el desarrollo de la competencia lectora*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Muy de acuerdo</b>	21	52.5%
<b>De acuerdo</b>	14	35.0%
<b>Indiferente</b>	3	7.5%
<b>En desacuerdo</b>	2	5.0%
<b>Total</b>	40	100%

Los resultados muestran que el 87.5% de los participantes se ubicó entre las categorías “muy de acuerdo” y “de acuerdo”, indicando una valoración favorable respecto a la implementación del juego como recurso didáctico para fortalecer habilidades lectoras. Esto evidencia que las actividades lúdicas generan un entorno de aprendizaje dinámico y motivador que favorece la participación activa del estudiante.

Los datos coinciden con investigaciones previas que sostienen que las estrategias basadas en juegos incrementan el interés y la implicación estudiantil en procesos de comprensión e interpretación textual. Asimismo, los resultados permiten inferir que el componente motivacional representa uno de los principales factores asociados al fortalecimiento de la competencia lectora.

A continuación, se presentan los resultados relacionados con los tipos de juegos considerados más relevantes para fortalecer la lectura.

**Tabla 2** *Indicadores de aprendizaje autorregulado en estudiantes*

<b>Tipo de juego</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Juegos digitales</b>	18	45%
<b>Juegos cooperativos</b>	13	32.5%
<b>Juegos de mesa</b>	9	22.5%
<b>Total</b>	40	100%

Los resultados reflejan que los juegos digitales fueron considerados como la estrategia de mayor impacto para fortalecer la competencia lectora. Este hallazgo puede relacionarse con elementos como la interactividad, la retroalimentación inmediata y el uso de recursos audiovisuales que incrementan la motivación del estudiante.

Los juegos cooperativos ocuparon el segundo lugar debido a su capacidad para fomentar el trabajo en equipo, la comunicación y la construcción conjunta del conocimiento. Mientras tanto, los juegos de mesa también mostraron aportes relevantes relacionados con el fortalecimiento del vocabulario y la comprensión de instrucciones.

Los hallazgos sugieren que el uso combinado de estrategias lúdicas podría generar mayores beneficios que la aplicación aislada de una sola modalidad de juego.

### **DISCUSIÓN**

Los resultados evidencian que el juego constituye una estrategia pedagógica con potencial para fortalecer la competencia lectora mediante el incremento de la motivación y la participación estudiantil. La percepción favorable observada coincide con lo señalado por Angulo et al. (2024), quienes sostienen que los juegos incrementan el interés por la lectura y promueven procesos más dinámicos de aprendizaje.

Los hallazgos guardan relación con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, debido a que las actividades lúdicas permiten conectar experiencias previas con nuevos contenidos, facilitando aprendizajes más duraderos y comprensibles. De igual forma, desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky, los juegos cooperativos favorecen la interacción social y la construcción colectiva del conocimiento.

Los resultados también muestran similitud con estudios previos que indican mejoras en la comprensión lectora a través de estrategias innovadoras. Vásquez y Pérez (2020) demostraron mejoras significativas en estudiantes que participaron en programas basados en actividades lúdicas. Asimismo, Caamaño et al. (2023) identificaron que los juegos interactivos fortalecen habilidades de lectoescritura y estimulan el aprendizaje significativo.

Una contribución importante del estudio radica en reafirmar que el juego no debe entenderse únicamente como un recurso recreativo, sino como una estrategia metodológica con implicaciones pedagógicas capaces de responder a problemáticas actuales relacionadas con las dificultades lectoras.

---

## CONCLUSIONES

Los resultados permitieron evidenciar que la implementación del juego como estrategia lúdica favorece el fortalecimiento de la competencia lectora al incrementar la motivación, la participación y el interés hacia las actividades de lectura.

Las estrategias basadas en juegos digitales, cooperativos y de mesa mostraron aportes relevantes para el desarrollo lector; sin embargo, los juegos digitales presentaron mayor aceptación debido a sus características interactivas y a su capacidad de adaptación a distintos ritmos de aprendizaje.

La investigación reafirma la necesidad de incorporar metodologías innovadoras que respondan a las necesidades actuales de los estudiantes y promuevan procesos de aprendizaje significativos.

Se identifican líneas futuras relacionadas con la implementación de diseños experimentales que permitan medir el impacto específico de cada tipo de juego sobre dimensiones concretas de la competencia lectora como comprensión, fluidez y vocabulario.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcívar, M., Reyes, J., & Zambrano, L. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo lector en educación básica. *Revista Educación y Aprendizaje*, 15(2), 112–126.
- Alvarez, P., Torres, M., & Silva, R. (2023). Fluidez lectora y estrategias pedagógicas para la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Educación*, 19(3), 87–101.
- Angulo, K., Herrera, M., & Ruiz, J. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para fortalecer la competencia lectora. *Revista de Investigación Educativa*, 28(1), 44–60.
- Arancibia, M., & Leiva, P. (2023). Fluidez lectora y desarrollo de competencias lingüísticas en escolares. *Educación y Desarrollo*, 14(2), 71–85.
- Bernal, D., Soto, V., & Medina, C. (2024). Planificación docente y estrategias lúdicas en contextos educativos. *Revista Ciencias Pedagógicas*, 9(1), 91–106.
- Caamaño, A., Villacrés, R., & López, S. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. *Revista Científica Educare*, 18(4), 215–230.
- Candela, P., & Benavides, G. (2021). Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Educación y Sociedad*, 13(2), 55–70.
- Cevallos, A., & Lara, J. (2023). Nivel de comprensión lectora y motivación estudiantil. *Revista Educación y Cultura*, 12(2), 88–101.
- Cuadrado, M., Castillo, A., & Romero, D. (2024). Aprendizaje personalizado mediante juegos digitales. *Revista Tecnología Educativa*, 17(2), 132–149.
- Díaz, J., Fernández, P., & Gómez, H. (2022). Intervenciones realizadas para mejorar la competencia lectora: revisión sistemática. *Revista Educación Contemporánea*, 20(3), 121–138.
- Gutiérrez, C., & González, R. (2024). Vocabulario y comprensión lectora en estudiantes escolares. *Revista Lenguaje y Educación*, 21(1), 74–91.

Murillo, S. (2024). Estrategias lúdicas y motivación lectora en educación básica. *Revista Pedagogía Actual*, 8(3), 53–70.

Padilla, R. (2021). Juegos educativos y actitudes lectoras en estudiantes. *Revista Educación Integral*, 16(2), 98–113.

Reinoso, J., Vera, D., & Hidalgo, F. (2024). Comparación entre estrategias tradicionales y lúdicas en procesos educativos. *Revista Innovación Educativa*, 11(4), 62–79.

Vygotsky, L. (2021). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Académica.

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*

