

# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO MARIANO SAMANIEGO



## CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Trabajo de Fin de Titulación para la obtención del título en Tecnología  
Superior en Educación Básica**

**Tema: Los juegos educativos como un medio para  
promover el aprendizaje de Lengua y Literatura**

Trabajo de tesis presentado por:	Masache Troya Yadira Mercedes
Directora:	Tinitana Castillo Vanessa del Carmen, Mtr.
Fecha:	16/05/2025

**Cariamanga - Loja - Ecuador**

## CERTIFICACIÓN

En calidad de Tutor sobre el tema: **“Los juegos educativos como un medio para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura”**, de la Señorita **Masache Troya Yadira Mercedes** egresada de la carrera de Tecnología Superior en **“EDUCACIÓN BÁSICA”** del Instituto Superior Tecnológico Mariano Samaniego, certifico que dicho trabajo de Graduación cumple con todos los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, para su correspondiente revisión, estudio y calificación.

Cariamanga, 16 de mayo de 2025

---

Tinitana Castillo Vanessa del Carmen, Mtr.  
**DIRECTORA DE TESIS**

**DECLARATORIA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Los criterios emitidos en el trabajo de proyecto de titulación **“Los juegos educativos como un medio para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura”**, como también los contenidos descritos en este trabajo son de responsabilidad de la autora.

Yo, **Masache Troya Yadira Mercedes**, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional y que se ha consultado la bibliografía detallada; Así, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de responsabilidad de la autora.



**Masache Troya Yadira Mercedes**

**AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

Autorizo al Instituto Superior Tecnológico Mariano Samaniego, para que haga uso de este proyecto de investigación un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, siguiendo estrictamente las normas de la Institución.

Cedo los derechos del trabajo de fin de titulación para fines de difusión pública, creación de artículos académicos, respetando el principio de la Educación Superior de no apremiar el beneficio económico y se realice respetando mis derechos de autor.

Cariamanga, 16 de mayo de 2025

AUTORA,



.....  
**Masache Troya Yadir Mercedes**

CI.1150505327

## DEDICATORIA

Dedico esta tesis, en primer lugar, a Dios, quien ha sido mi guía en cada paso de este recorrido. Su amor, fortaleza y sabiduría me han sostenido en los momentos difíciles brindándome la perseverancia necesaria para alcanzar esta meta. Sin su apoyo, nada de esto habría sido posible.

Quiero expresar un agradecimiento especial a mi madre, mi mayor ejemplo de amor y sacrificio. Su dedicación inquebrantable, sus palabras de aliento y apoyo incondicional han sido mi mayor motivación.

Gracias por enseñarme que con esfuerzo y determinación se pueden alcanzar los sueños.

Con profundo amor, dedico este trabajo a mi padre, cuya ausencia física no ha disminuido su presencia en mi vida. Su amor, enseñanzas y valores continúan guiándome, y este logro también le pertenece. Sé que, desde donde esté, me acompaña y se siente orgulloso de mí.

A mis hermanos, quienes han sido compañeros en este viaje. Su respaldo y cariño han hecho que cada desafío sea más llevadero, brindándome fuerza y motivación para seguir adelante.

A mi pareja, por su amor, paciencia y ayuda en cada etapa de este camino. Gracias por impulsarme y hacer que este logro sea aún más significativo.

Y, por último, a mi hijo, mi mayor fuente de inspiración. Su amor me motiva a seguir adelante cada día, y este éxito es también para él, con la esperanza de ser un ejemplo de esfuerzo y perseverancia.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero empezar dando gracias a Dios, quien ha sido mi guía y mi refugio en cada paso de este camino.

Su gracia y su amor han sido mi constante fuente de inspiración y fortaleza.

Agradezco de manera especial a la Mtr. Vanessa del Carmen Tinitana Castillo, mi tutora, por su continuo respaldo, paciencia y por brindarme los conocimientos necesarios para el desarrollo de este trabajo. Sus valiosas sugerencias y comentarios enriquecieron significativamente mi investigación.

También deseo expresar mi gratitud a los docentes del Instituto Superior Tecnológico "Mariano Samaniego", quienes han compartido generosamente sus conocimientos y experiencia conmigo. Su guía y motivación han sido clave para mi crecimiento académico y personal.

Por último, quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera a este proceso. Cada palabra de apoyo, cada consejo y cada aporte han sido un valioso regalo.

Este trabajo es un reflejo de la colaboración, el aprendizaje y la inspiración que caracteriza a la comunidad académica. Gracias a todos por ser parte de este viaje y por enriquecer mis conocimientos y experiencias.

## RESUMEN

El aprendizaje de Lengua y Literatura es esencial en la educación básica inicial, pero las instituciones educativas enfrentan desafíos en estas áreas debido a metodologías tradicionales que no captan la atención de los estudiantes. Los juegos educativos surgen como una opción innovadora para fomentar un aprendizaje significativo y despertar el interés de los estudiantes.

Esta investigación se enfocó en la recopilación, evaluación y síntesis de datos relevantes de fuentes confiables, incluyendo libros, artículos científicos e informes gubernamentales, sobre el uso de juegos educativos como herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura.

Esta investigación tuvo como propósito explorar de qué manera los juegos educativos favorecen el desarrollo de un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura durante los primeros años de educación escolar.

La información fue analizada detalladamente mediante un enfoque cualitativo, en el marco de una investigación descriptiva. Se analizaron 18 estudios sobre el uso de juegos educativos para mejorar el aprendizaje, los resultados mostraron porcentajes satisfactorios (6,7% - 70%) y se clasificaron en; 5 estudios reportaron porcentajes exactos de progreso, 6 estudios señalaron avances significativos en los estudiantes, 2 estudios expresaron insatisfacción con los resultados y 5 estudios analizaron entornos educativos y factores clave para implementar esta metodología.

Esta investigación resalta los beneficios que estos juegos han demostrado tanto en países desarrollados como en aquellos en vías de desarrollo, enfatizando que su uso no está limitado a recursos tecnológicos ni a entornos educativos.

**Palabras Claves:** Juegos educativos, enseñanza, innovación en la educación, educación primaria.

### ABSTRACT

The learning of Language and Literature is fundamental in early basic education; however, educational institutions often face challenges in these areas due to the continued use of traditional methodologies that fail to engage students effectively. Educational games have emerged as an innovative alternative to promote meaningful learning and stimulate student interest.

This research focused on the collection, evaluation, and synthesis of relevant data from reliable sources, including books, scientific articles, and government reports, regarding the use of educational games as an effective tool to enhance the learning of Language and Literature.

The main objective was to explore how educational games contribute to the development of meaningful learning in Language and Literature during the early years of schooling.

The study employed a qualitative approach within a descriptive research framework. A total of 18 studies on the use of educational games in learning were analyzed. The results revealed satisfactory progress, with reported improvement rates ranging from 6.7% to 70%. Among these, 5 studies provided precise progress percentages, 6 reported significant student improvement, 2 expressed dissatisfaction with the outcomes, and 5 focused on educational settings and key factors for the implementation of this methodology.

This research highlights the benefits of educational games in both developed and developing countries, emphasizing that their use is not limited by access to technological resources or specific educational environments.

**Keywords:** Educational games, teaching, educational innovation, primary education.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN .....	I
DECLARATORIA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	II
AUTORIZACIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL .....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT .....	VII
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	1
ÍNDICE DE TABLAS.....	3
ÍNDICE DE ANEXOS.....	4
CAPÍTULO I .....	5
1.1 INTRODUCCIÓN .....	6
1.2 TEMA .....	8
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.4 OBJETIVOS .....	10
1.4.1 <i>Objetivo general</i> .....	10
1.4.2 <i>Objetivos específicos</i> .....	10
1.5 JUSTIFICACIÓN.....	11
CAPÍTULO II .....	12
2.1 METODOLOGÍA DE LA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA .....	13
2.1.1 <i>Introducción al diseño metodológico</i> .....	13
2.1.2 <i>Selección de fuentes para la revisión bibliográfica</i> .....	13
2.1.3 <i>Estrategias de búsqueda</i> .....	14
2.1.4 <i>Recopilación de la información</i> .....	14
2.1.4.1 <i>Primera etapa</i> .....	14

2.1.4.2 Segunda etapa .....	14
2.1.4.3 Tercera etapa .....	14
2.1.5 Análisis de la información.....	15
2.1.6 Limitaciones del Proyecto .....	15
2.1.7 Conclusión de la metodología.....	15
2.2 MARCO TEÓRICO .....	16
2.2.1 Metodologías de aprendizaje en la educación.....	16
2.2.2 Los juegos educativos .....	18
2.2.2.1 Principales estilos de aprendizaje de un estudiante .....	20
2.2.2.2 Importancia de los juegos educativos.....	20
2.2.2.3 Relevancia de los juegos en el aprendizaje del lenguaje.....	21
2.2.2.4 Principales características de los juegos.....	21
2.2.2.5 Principales juegos para el área de lengua y literatura.....	22
2.2.2.6 Motivación para el aprendizaje .....	24
2.2.3 Estudio de la lengua y la literatura .....	24
2.2.4 Las regulaciones educativas para la implementación de juegos en el aula .....	25
CAPÍTULO III .....	27
3.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	28
3.1.1 Mejoras en el uso de los juegos educativos como enfoque metodológico.....	28
3.2 DISCUSIÓN .....	30
CAPÍTULO IV .....	32
4.1 CONCLUSIONES.....	33
4.2 RECOMENDACIONES .....	34
4.3 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS.....	37

**ÍNDICE DE TABLAS**

**Tabla 1** Beneficios de la aplicación de juegos educativos como metodología..... 28

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A:</b> Artículos que formaron parte de los resultados .....	38
--	----

## **CAPÍTULO I**

## 1.1 INTRODUCCIÓN

La sociedad actual ha vivido una transformación significativa, lo que ha conllevado también a un cambio en el ámbito educativo. Las estrategias de enseñanza convencionales han demostrado ser insuficientes para mantener el interés y a motivación de los estudiantes, lo que puede llevar a un bajo rendimiento académico y en algunos casos, al fracaso escolar, debido a la percepción de que estas metodologías son rutinarias y poco estimulantes. A nivel global, las instituciones educativas están revisando y adaptando sus políticas con el fin de introducir modificaciones en el proceso de enseñanza, lo cual exige innovación para promover un aprendizaje más relevante y significativo para los estudiantes.

En la actualidad, los juegos educativos se han consolidado como una de las herramientas más efectivas para impulsar el aprendizaje y el desarrollo personal a nivel global. Países avanzados como China, Singapur y Estados Unidos están llevando a cabo importantes inversiones en sus sistemas educativos, asignando recursos y tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza. Aplicaciones como Quizlet, Kahoot y Minecraft Education Edition, creadas en estos países, fomentan la motivación y promueven un aprendizaje más activo y eficiente, como señala Riya (2023).

En América Latina, los resultados de las evaluaciones internacionales han mostrado un aumento significativo, con un crecimiento constante, especialmente en el área de comprensión lectora, que ha subido un 6,5% desde 2006, según los datos del programa de evaluaciones de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). No obstante, estos logros a nivel internacional son considerados insatisfactorios, ya que, incluso Chile, el país con el mejor rendimiento académico, no logra alcanzar los promedios del Departamento de Educación del Condado de Orange (OCDE) (Winthrop y Barton, 2018).

El avance educativo observado en los últimos años se ha atribuido principalmente a la transición de metodologías tradicionales a enfoques más modernos. Entre las nuevas herramientas, la

incorporación de juegos educativos ha mostrado una mejora significativa en el rendimiento académico, especialmente en las asignaturas fundamentales. Su uso también ayuda a captar la atención de los estudiantes e involucrarlos de manera activa, lo que favorece sus resultados de aprendizaje (Gutiérrez, 2017).

Según Rodríguez et al. (2015), a nivel nacional, la incorporación de juegos didácticos en el sistema educativo, especialmente en áreas como Lengua, Ciencias y Matemáticas, ha sido posible debido a las características de estos juegos y su facilidad para adaptarse a diferentes entornos educativos. Los beneficios de estas nuevas metodologías están impulsando a las instituciones educativas a reemplazar los métodos tradicionales por enfoques más innovadores dentro de sus currículos. En este proceso, el docente juega un papel fundamental como facilitador, encargado de desarrollar estrategias didácticas innovadoras basadas en el conocimiento de sus estudiantes.

Por lo tanto, este proyecto se enfoca en investigar y examinar de qué manera los juegos educativos favorecen el desarrollo de un aprendizaje significativo en los estudiantes en el área de Lengua y Literatura durante el ciclo escolar 2024 – 2025.

## **1.2 TEMA**

Los juegos educativos como herramienta para fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

### 1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

De acuerdo con Mercedes et al. (2023), el aprendizaje de Lengua y Literatura en la educación básica inicial es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que fomenta habilidades fundamentales como la comprensión oral y escrita. Sin embargo, en el ámbito nacional, muchas instituciones educativas enfrentan desafíos en estas áreas, lo que repercute negativamente en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Pese a los esfuerzos de los docentes, las metodologías tradicionales no consiguen captar la atención de los estudiantes ni fomentar un aprendizaje significativo, especialmente en literatura, donde el contenido es amplio y los docentes enfrentan desafíos para identificar las preferencias individuales de cada estudiante.

En este contexto, los juegos educativos surgen como una opción innovadora, ya que incluyen elementos atractivos y diversos, integrándose a las lecciones u objetivos establecidos, lo que despierta el interés y entusiasmo de los estudiantes. Sin embargo, es fundamental investigar cómo se pueden implementar estos juegos considerando diversos parámetros y características que favorezcan la mejora del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura (Herrera, 2017).

Ante esta problemática, surge la pregunta principal: **¿Cómo pueden los juegos educativos promover un aprendizaje más efectivo en Lengua y Literatura?** Esta cuestión orientará el desarrollo de la investigación y el análisis sobre el impacto de los juegos didácticos como una herramienta pedagógica, así como su contribución al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas y literarias.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 *Objetivo general***

Explorar de qué manera los juegos educativos favorecen el desarrollo de un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura durante los primeros años de educación escolar.

### **1.4.2 *Objetivos específicos***

- Determinar las habilidades que los juegos educativos ofrecen como metodología para impulsar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Examinar qué características y factores clave son fundamentales para llevar a cabo actividades pedagógicas que generen resultados positivos en los estudiantes.
- Establecer los resultados de la revisión bibliográfica y analizar el efecto de los juegos educativos en el rendimiento académico y el aprendizaje de los estudiantes en Lengua y Literatura.

## 1.5 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto está justificado por la sólida evidencia de los beneficios de implementar juegos educativos, tanto a nivel global, regional como local. Estos juegos se presentan como una herramienta excepcional que fusiona el aprendizaje y la diversión, creando un entorno en el que los estudiantes se involucran activamente en su proceso de aprendizaje mientras desarrollan sus habilidades cognitivas, de razonamiento y creatividad. Se ha comprobado que la integración de juegos educativos en el aula es una herramienta pedagógica valiosa para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, especialmente en la educación básica inicial (Gutiérrez, 2017).

Según Antonio Jiménez, director de Impulso06, los juegos educativos fomentan un aprendizaje más dinámico y participativo, lo que mejora la retención de conceptos y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales. Además, su implementación puede realizarse en diversos entornos, ya sean interiores o exteriores, de manera grupal o individual, tanto en espacios físicos como digitales, entre otros (Jiménez, 2024).

Antes de integrar juegos educativos en los entornos educativos nacionales, es fundamental comprender las dificultades, desafíos y el nivel de conocimiento tanto de los estudiantes como de los docentes, especialmente en el área de Lengua y Literatura. A nivel nacional, la investigación sobre el uso de juegos educativos en esta área no ha sido ampliamente abordada ni aplicada, lo que ha generado una falta de conocimiento sobre los beneficios que esta metodología puede ofrecer como una solución eficaz para mejorar las competencias lingüísticas. Por lo tanto, este estudio resulta relevante y necesario ante la creciente incorporación de tecnologías y enfoques innovadores en la educación. Los resultados de esta investigación servirán como una base para que docentes y estudiantes comprendan cómo las nuevas estrategias pedagógicas pueden solucionar problemas educativos y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II**

## 2.1 METODOLOGÍA DE LA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

### 2.1.1 *Introducción al diseño metodológico*

Según Luna et al. (2014), la revisión bibliográfica es una fase esencial en este proyecto, ya que garantiza la obtención de información relevante en el área de lengua y literatura. Este proceso implicará la recopilación, evaluación y síntesis de los datos más importantes provenientes de libros, artículos científicos, informes gubernamentales y otras fuentes confiables. Con este enfoque, se podrán identificar tendencias, vacíos, áreas poco exploradas, duplicaciones de información y posibles campos relacionados, abriendo incluso nuevas áreas de estudio centradas en lengua y literatura en el contexto de los juegos educativos.

### 2.1.2 *Selección de fuentes para la revisión bibliográfica*

**Tipo de fuentes:** Se utilizarán estudios de artículos, libros sobre juegos didácticos, sitios web de organismos internacionales enfocados en educación, así como investigaciones provenientes de fuentes confiables o publicadas por instituciones educativas con su correspondiente validación.

**Fechas:** Se considera conveniente obtener la información con un periodo entre 1 a 5 años de la fecha actual, excepto con algún caso donde la información sea relevante y proporcione aportes significativos para llevar a cabo la investigación.

**Idiomas:** La principal fuente de información tomara como referente el idioma español y casos alternativos el idioma inglés por considerarse que hay estudios extranjeros acerca del tema principal que puedan proporcionar datos relevantes para llevar a cabo la investigación.

**Relevancia temática:** La investigación tomara como referencia estudios que hayan sido implementados en diferentes áreas, entornos, población y sujetos de estudio. Así también se excluirá de la investigación investigaciones incompletas o de fuentes sin un respaldo académico profesional.

### ***2.1.3 Estrategias de búsqueda***

Las estrategias para la búsqueda de información se centrarán en fuentes confiables como Google Académico, Scielo, bibliotecas en línea y organizaciones internacionales dedicadas a la investigación educativa a nivel global. Una vez obtenida la información, se procederá a seleccionar los datos más relevantes y actualizados en relación con los juegos educativos y su temática.

### ***2.1.4 Recopilación de la información***

La recopilación se ha llevado a cabo en base al tema central del proyecto lo cual nos ha proporcionado más de 1.500 resultados de informes acerca de nuestra temática.

#### ***2.1.4.1 Primera etapa***

Se han aplicado filtros de búsqueda en los principales sitios de confianza por idioma, fechas entre 2018 a 2024, de acceso público, evaluadas por instituciones educativas reguladas, limitadas a 300 páginas y que hayan sido completadas hasta el momento de la presente investigación, con lo cual se ha reducido a un promedio de 100 investigaciones que encajan con estas características.

#### ***2.1.4.2 Segunda etapa***

Luego de obtener estas 100 investigaciones se ha hecho una selección manual de revisión de cada informe para comprobar información más relevante o casos anexos que nos puedan proporcionar más datos para el desarrollo de nuestra temática. Este discernimiento nos ha proporcionado 18 informes fiables con enfoques en el ámbito educativo, nuevas metodologías y en casos enfocados a los juegos educativos como tema principal.

#### ***2.1.4.3 Tercera etapa***

En esta etapa se llevó a cabo un análisis a profundidad de la información para extraer datos claves como el campo de aplicación, el lugar del estudio, la amplitud de su investigación, sus resultados y más información concerniente a enfoques y estrategias que nos permitan alcanzar nuestros objetivos propuestos.

### ***2.1.5 Análisis de la información***

Cada uno de los informes obtenidos se ha revisado detalladamente mediante el enfoque cualitativo, así mismo la investigación es de tipo descriptiva. El análisis cualitativo nos proporciona datos valiosos de la temática en cuestión de las cuales hemos analizado principalmente las metodologías empleadas, sus resultados obtenidos, dificultades que presento la investigación para ser llevada a cabo y recomendaciones para una mejora.

### ***2.1.6 Limitaciones del Proyecto***

Las limitaciones del proyecto principalmente se centran en la obtención de investigaciones de carácter privado, las cuales cuentan con altos valores económicos para su adquisición. Así mismo, otro factor clave que limita la investigación son estudios con excelentes puntuaciones o reseñas, pero lamentablemente se encuentran en diversos idiomas y no son tomados en cuenta por el factor de interpretación errónea de su traducción.

### ***2.1.7 Conclusión de la metodología***

La revisión de bibliografía ha permitido una selección exhaustiva y relevante de la información la cual cuenta con la calidad y fiabilidad para el desarrollo del proyecto en curso, los detalles de la información seleccionada se encuentran en el anexo del presente proyecto, el mismo que detalla la información principal de cada fuente.

## **2.2 MARCO TEÓRICO**

### ***2.2.1 Metodologías de aprendizaje en la educación***

En la actualidad, el ámbito educativo avanza rápidamente, impulsado por cambios tecnológicos, metodológicos y sociales, estableciendo las bases para la educación del futuro. La implementación de nuevas formas de aprendizaje, como las reformas curriculares, tiene como objetivo hacer las clases más prácticas e interesantes para los estudiantes. Esto requiere la formación del personal institucional, los docentes, y la involucración de las familias de los estudiantes para llevar a cabo estas reformas de manera integral y así lograr los mejores resultados (Herrera, 2017).

Las perspectivas globales sobre las políticas educativas de diversos países, como Estados Unidos, China e Indonesia, muestran que han implementado cambios significativos en sus sistemas educativos. Entre estos cambios se incluyen inversiones en recursos, tecnologías, contenidos y metodologías pedagógicas de alta calidad, junto con una infraestructura TIC avanzada que crea un ambiente adecuado para el aprendizaje de los estudiantes. Un ejemplo claro de estas políticas en acción es Singapur, que ha destinado un presupuesto de 2 billones de dólares desde 1997. Los resultados de las evaluaciones de PISA demuestran que actualmente Singapur se encuentra entre los países con los mejores puntajes académicos (Riya, 2023).

Una metodología de aprendizaje consiste en un conjunto de herramientas, técnicas, estrategias y métodos didácticos diseñados para motivar, enseñar y evaluar las diferentes habilidades y desafíos de los estudiantes. A medida que la sociedad avanza, la variedad de metodologías continúa en expansión, ya que estas se están convirtiendo en la clave para mejorar los métodos de enseñanza. Además, su capacidad de adaptarse a diversos escenarios y entornos las hace efectivas para alcanzar los objetivos establecidos (School, 2021).

Los primeros años de educación son cruciales para el desarrollo de las competencias emocionales, que juegan un papel esencial en la formación de los estudiantes. Durante esta etapa, se

cultivan sus habilidades afectivas, cognitivas y sociales, y es cuando se pueden observar actitudes negativas como la violencia, sumisión, hiperactividad, racismo, entre otros estereotipos. El objetivo de las metodologías en el sistema educativo debe ser que el individuo fomente el desarrollo de habilidades para la convivencia, la creatividad y la afectividad.

En línea con este propósito y la constante necesidad de atender a los jóvenes, el proyecto europeo Milage desarrolló un sistema de aprendizaje móvil (aplicación disponible en la Play Store) con el objetivo de posicionar los dispositivos móviles como una herramienta de aprendizaje continuo, que también fomente la comunicación, colaboración y diseño entre todos los usuarios. De esta manera, el rol del estudiante se enfoca en desarrollar una responsabilidad en su autoaprendizaje, reflexión y autoevaluación (Revuelta y Pedrera, 2023).

En América Latina, se ha observado un aumento significativo en los puntajes de las evaluaciones internacionales de los estudiantes. Sin embargo, estos resultados aún se consideran insuficientes en comparación con los estándares de América del Norte, Asia y Europa. Otro aspecto crítico es el bajo porcentaje del Producto Interno Bruto (PIB) destinado a la educación, lo que podría mejorar considerablemente no solo la infraestructura educativa, sino también la capacitación tanto de docentes como de estudiantes, elevando la calidad del sistema educativo.

Estudios indican que el 40% de los jóvenes sienten que no cuentan con las habilidades necesarias para desempeñarse adecuadamente en sus trabajos una vez finalizados sus estudios. Ante esta realidad, países como Brasil, Colombia y Ecuador han implementado un nuevo modelo educativo llamado SAT (Sistema de Aprendizaje Tutorial), el cual ofrece un enfoque flexible de aprendizaje combinado con un entorno social, donde los estudiantes aplican lo aprendido a situaciones prácticas en la comunidad. Aunque el sistema SAT se encuentra en sus etapas iniciales y aún requiere mayores inversiones, su objetivo es principalmente beneficiar a las comunidades rurales y aisladas, que son las

más afectadas por las deficiencias educativas. En estas comunidades, incluso se hablan lenguas ancestrales, lo que complica la comunicación unidireccional (Winthrop y Barton, 2018).

En 2024, las autoridades educativas de América Latina y el Caribe acordaron la necesidad de recuperar y transformar sus sistemas educativos. Este compromiso busca garantizar la cooperación y el compromiso como elementos esenciales para avanzar hacia políticas innovadoras. Además, se resaltaron aspectos clave como la identificación de brechas en el acceso y la calidad de la educación, subrayando el papel fundamental que juegan los docentes en la formación de los estudiantes. Muchos países reconocen la existencia de estas brechas en sus sistemas educativos y consideran urgente incluir una transformación digital (Caribbean, 2024).

A nivel nacional, se están implementando innovaciones educativas, como la adopción de nuevas metodologías pedagógicas, con el objetivo de mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, los estudios muestran que muchos docentes de educación básica y bachillerato no conocen todas las ventajas de estas nuevas metodologías. Además, factores económicos, sociales, tecnológicos y de infraestructura dificultan que los maestros logren mejoras significativas en el rendimiento de los estudiantes. Los docentes de educación primaria, en particular, suelen mostrar poco interés en aprender sobre estas nuevas herramientas tecnológicas, y se limitan a utilizar sus métodos tradicionales, como las exposiciones y la lectura comentada, o se ajustan a las normas establecidas por el Ministerio de Educación. La falta de cursos o talleres innovadores proporcionados por el Ministerio de Educación es mínima y solo está disponible en algunas instituciones educativas, lo que deja en manos del docente la responsabilidad de aprender nuevas metodologías (Rodríguez, et al., 2015).

### ***2.2.2 Los juegos educativos***

El juego ha estado presente a lo largo de toda la vida humana, sin importar la edad, y siempre será una actividad que se puede realizar en cualquier momento y lugar con diversos fines. En la actualidad, el juego educativo ha cobrado una gran relevancia en el ámbito educativo. Los juegos no

solo son una actividad física, sino que implican el uso y desarrollo progresivo de todos los sentidos. Los juegos educativos pueden entenderse como técnicas mediante las cuales se busca adquirir información, aplicando diversas estrategias con el objetivo de alcanzar el conocimiento.

El juego tiene una historia que se extiende por más de 4600 años y ha sido una constante en diversas culturas y épocas a lo largo de la humanidad. Según las teorías de Piaget y Vygotsky, el juego refleja la necesidad inherente del ser humano de conectarse con su entorno y de explorar e interpretar el mundo a través de sus sentidos. Así, desde el momento de su nacimiento, las personas están naturalmente relacionadas con el juego, y a medida que interactúan con su entorno, aprenden nuevas formas de relacionarse e interactuar con los demás (Contreras y Venturo, 2015).

Durante más de dos décadas, se ha investigado el uso de juegos, videojuegos y actividades relacionadas como temas de estudio, y actualmente se puede afirmar que es posible aprender a través de ellos. Sin embargo, para que su uso sea efectivo, es esencial realizar un análisis previo que garantice el logro de los objetivos deseados. Es fundamental conocer las preferencias de los estudiantes hacia un juego antes de implementarlo, así como evaluar aspectos como la dificultad, los recursos, el propósito, la duración y su capacidad para mejorar el rendimiento de los estudiantes (Revuelta y Pedrera, 2020).

Los principales intermediarios entre los juegos educativos y los estudiantes suelen ser los docentes y las familias. Esto se debe a que, en algunos casos aislados, un estudiante puede volverse adicto a un juego o desarrollar conductas violentas, lo que puede generar trastornos neurofisiológicos y comportamientos contrarios a los objetivos educativos. Por esta razón, es esencial controlar los tipos de juegos con los que un estudiante interactúa desde la infancia hasta la adolescencia, ya que es en esta etapa cuando se forma la mayor parte de su personalidad. Actualmente, los juegos educativos se implementan con el apoyo de la tecnología, permitiendo que los estudiantes registren su progreso y utilicen esta información para crear sus propias estrategias de aprendizaje (Mercedes, et al., 2023).

### ***2.2.2.1 Principales estilos de aprendizaje de un estudiante***

**Activos:** Se distinguen por su mentalidad abierta y su gusto por los desafíos, aunque tienden a aburrirse con procesos largos o monótonos. Una de sus principales cualidades es que disfrutan trabajar en equipo con las personas a su alrededor para resolver problemas.

**Reflexivos:** Se caracterizan por su cautela al enfrentar cualquier desafío, ya que analizan y comparan el problema desde diversas perspectivas antes de tomar una decisión informada. Además, suelen disfrutar de involucrarse con las TIC para profundizar en la búsqueda de información.

**Teóricos:** Se distinguen por su perfeccionismo y su gusto por analizar y sintetizar la información disponible. Su fortaleza radica en actuar según teorías coherentes, racionales y objetivas. Ante problemas complejos, prefieren contar con la orientación de un tutor.

**Pragmáticos:** Son personas que toman decisiones rápidamente y ven la práctica como esencial para solucionar problemas. Se caracterizan por su organización y muestran sus habilidades y destrezas en competencias donde pueden utilizarlas de manera más eficaz (Bermúdez, et al., 2022).

### ***2.2.2.2 Importancia de los juegos educativos***

Sin lugar a dudas, los juegos educativos son una herramienta pedagógica muy potente que puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera significativa. Incorporan elementos innovadores y, al mismo tiempo, sirven como guía para los docentes al momento de diseñar actividades pedagógicas (Jiménez, 2024).

El aprendizaje desde una edad temprana tiene como propósito preparar a los estudiantes para la educación superior, asegurando que no enfrenten vacíos o dificultades al continuar sus estudios. Incorporar juegos en los primeros años de educación primaria se presenta como una estrategia pedagógica altamente beneficiosa, ya que aumenta significativamente la motivación de los estudiantes mientras aprenden. El juego es una de las maneras en que los niños adquieren conocimientos y habilidades fundamentales para desarrollar relaciones sociales, confianza y autonomía (López, 2018).

### ***2.2.2.3 Relevancia de los juegos en el aprendizaje del lenguaje***

China ha puesto un gran énfasis en la implementación de juegos educativos, especialmente en la educación primaria y enfocados en el aprendizaje del inglés. Los primeros resultados mostraron que hubo grandes dificultades debido a la falta de un método adecuado para llevar a cabo esta tarea. Sin embargo, se observó que el aprendizaje de vocabulario en inglés experimentó un avance significativo, aunque la comprensión de la estructura gramatical generó muchas confusiones. A medida que el proyecto avanzaba y se integraron las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), los resultados mejoraron considerablemente en todas las áreas. De esta experiencia, se destaca el enorme potencial de los juegos educativos, subrayando que factores clave como los docentes, la familia, la edad de los estudiantes y el uso de las TIC como complemento son esenciales para alcanzar los mejores resultados (Chen, et al., 2021).

Según Pellicer (2023), los videojuegos, juegos educativos y la gamificación, más allá de ser simples herramientas de entretenimiento, representan una evolución que amplía la educación más allá del aula, del horario, de la materia y de la figura del maestro. El aprendizaje del lenguaje profundo es uno de los retos más complejos debido a la variedad de elementos que involucra. El lenguaje, en su forma más avanzada, se convierte en una poderosa herramienta de control social, capaz de cautivar, motivar e influir en decisiones que afectan tanto a comunidades como a naciones. Comprender su importancia y cómo impacta a los estudiantes no solo contribuye al desarrollo de sus habilidades comunicativas, sino que también les permite convertirse en individuos capaces de alcanzar sus metas, fortalecer su conocimiento, trascender y enriquecer a las futuras generaciones.

### ***2.2.2.4 Principales características de los juegos***

**Juego beneficioso:** Un niño juega para comprender mejor el mundo que lo rodea o para dar un nuevo significado a una experiencia que ya había vivido. A través de este proceso, aprende a expresar sus emociones de manera más efectiva, mientras crea nuevas experiencias o refuerza las que ya tiene.

**Juego entretenido:** El disfrute de un juego es crucial y está determinado en gran medida por las características que lo definen. Un juego complejo puede ofrecer un desafío significativo, pero la sensación de satisfacción, emoción y placer al superar ese reto es una gran recompensa.

**Participación comprometida:** Involucrar al individuo de manera que utilice todos sus sentidos implica poner a prueba sus habilidades en diversas áreas. Al observar a un niño mientras juega, se puede notar que está totalmente inmerso en una actividad que abarca lo físico, lo mental y lo verbal.

**Juego repetitivo:** El aprendizaje es un proceso dinámico, y los juegos permiten que el niño practique sus habilidades, explore nuevas destrezas y enfrente nuevos desafíos, lo que facilita un aprendizaje más significativo.

**Interacción social:** La interacción con los demás es crucial para obtener un conocimiento más profundo y fortalecer los lazos con el entorno. A medida que el niño interactúa con su medio, forma nuevas amistades y descubre diferentes puntos de vista, adquiere una comprensión más completa del mundo que lo rodea.

En términos generales, se puede sostener que la incorporación de juegos didácticos en la educación, sobre todo en las etapas iniciales, impulsa la imaginación, la curiosidad y la creatividad, habilidades fundamentales para el siglo XXI. El desarrollo y el aprendizaje son procesos complejos y globales, pero se ha comprobado que el juego puede activar áreas sociales, emocionales y físicas que generalmente permanecen limitadas. Establecer un plan y trabajar hacia un objetivo permite a los niños superar miedos, fortalecer habilidades de liderazgo y mejorar su resiliencia social (López, 2018).

#### ***2.2.2.5 Principales juegos para el área de lengua y literatura***

**Juego de preguntas:** Estimula la participación activa de los estudiantes al involucrarlos en interrogantes relacionadas con un tema de interés, al mismo tiempo que fomenta la reflexión y la comprensión de conceptos.

**Simuladores:** Habitualmente emplean software educativo que recrea situaciones prácticas de un entorno social. Se crean escenarios ficticios basados en casos reales, donde el estudiante puede aplicar los conocimientos adquiridos.

**Juegos de rol:** Esta actividad resulta muy entretenida, ya que permite a los estudiantes adoptar diferentes roles, favoreciendo el desarrollo de la empatía, la creatividad y la capacidad de ponerse en el lugar del otro.

**Búsqueda del tesoro:** Consiste en crear enigmas sobre un tema específico, los cuales, al ser resueltos por los estudiantes, les ofrecen pistas para el siguiente desafío, acercándolos progresivamente al objetivo final del reto.

**Juegos de mesa:** Son muy populares y variados, utilizados principalmente para desarrollar habilidades sociales y cognitivas. Pueden jugarse tanto de manera grupal como individual.

**Diarios de aprendizaje:** Promueven la lectura y la escritura, permitiendo que los estudiantes registren sus reflexiones, progresos, logros y desafíos relacionados con un tema de estudio.

**Escape room:** Recrea una situación en la que un grupo debe ser atrapado, con el objetivo principal de fomentar el trabajo en equipo. En este escenario, los estudiantes deben colaborar entre ellos para superar el reto vinculado al tema educativo.

**Puzles o rompecabezas:** Consisten en juegos de ingenio diseñados principalmente para fomentar el desarrollo del razonamiento lógico.

**Historias secuenciales:** Consiste en crear una historia con un inicio básico, pero dejando que los estudiantes la continúen en turnos. Este proceso estimula la creatividad, la memoria y la imaginación.

**Palabras clave:** Estos juegos ayudan a reforzar términos clave de una lección anterior. Permiten que el estudiante demuestre su comprensión del tema aprendido y potencia su capacidad de retención (Jiménez, 2024).

Estos juegos educativos han sido seleccionados de una amplia variedad de opciones orientadas a diferentes áreas y actividades, con un énfasis particular en lengua y literatura. Asimismo, la mayoría de ellos no se limitan a entornos educativos, ya sea con o sin el uso de tecnologías, sino que también pueden aplicarse fuera del aula.

#### ***2.2.2.6 Motivación para el aprendizaje***

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) depende de un factor crucial: la motivación del estudiante. A través de evaluaciones diagnósticas, se ha observado que los estudiantes de educación básica suelen participar poco durante las clases, lo que genera un ambiente de desinterés. En este contexto, la motivación juega un papel clave al incentivar al estudiante a mantenerse activo durante el proceso de aprendizaje. En el área de lengua y literatura, la motivación puede ser más accesible debido a la amplia variedad de literatura disponible, adaptada a distintos gustos, intereses y edades. Por lo tanto, es responsabilidad del docente conocer a sus estudiantes y detectar sus intereses y preferencias para diseñar actividades que fomenten un aprendizaje más efectivo.

En definitiva, la motivación se establece como uno de los pilares esenciales para alcanzar los aprendizajes necesarios en todos los niveles educativos. Un estudiante aprende de forma más fluida, secuencial y entretenida cuando está motivado. Es crucial diversificar los contenidos y los tipos de actividades que se realizan en el aula, integrando tanto juegos tradicionales como físicos y digitales. Además, presentar los resultados de manera competitiva y moderada involucra más a los estudiantes en las actividades, incentivándolos a participar activamente (Mercedes, et al., 2023).

#### ***2.2.3 Estudio de la lengua y la literatura***

Los cimientos del aprendizaje de la lengua y la literatura se fundamentan en el uso adecuado de los símbolos escritos. A diferencia del lenguaje escrito, el lenguaje oral requiere una correcta aplicación de aspectos fonéticos, gramaticales y discursivos. Por lo tanto, no solo es esencial dominar el uso de la escritura, sino también saber expresarse adecuadamente de manera oral. De ahí que la enseñanza de la

lengua y la escritura sea clave en todos los centros educativos, ya que es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, tanto en el ámbito académico como social. A lo largo del tiempo, la enseñanza de la escritura ha seguido métodos tradicionales como la memorización, los dictados y la repetición. Sin embargo, con la llegada de la tecnología, se han logrado importantes avances en este campo (Pandiella, et al., 2024).

Hoy en día, los adolescentes suelen mostrar poco interés por la lectura y por seguir los planes de estudio o los textos recomendados. Esto se debe, en parte, a la tendencia natural del ser humano a perder el interés rápidamente por estas actividades, así como a la falta de tiempo y motivación. Esta etapa representa un desafío significativo para los docentes, quienes deben reflexionar, tomar decisiones y actuar frente a los retos que plantea la juventud del siglo XXI. Aunque continuar con la formación en este contexto es complicado, sin duda contribuirá a mejorar sus habilidades didácticas y pedagógicas.

Aprender un idioma amplía nuestras posibilidades para expresar nuestras ideas de diversas maneras, manteniendo un sentido coherente en todos los casos, lo que lo hace adecuado en diferentes contextos. A medida que avanzamos, la adquisición de más vocabulario nos brinda una comprensión más profunda y extensa, permitiéndonos entender expresiones en diversos contextos sociales y profesionales. Incluso, algunos estudios científicos han demostrado que mientras más lenguas aprende una persona, mayor es su capacidad para desenvolverse, y aprender un nuevo idioma se convierte en una tarea más sencilla, gracias a las estructuras similares que comparten la mayoría de los idiomas (Pellicer, 2023).

#### ***2.2.4 Las regulaciones educativas para la implementación de juegos en el aula***

Según Vélez et al. (2024), a través de una metodología, el estudiante inicia su proceso de enseñanza-aprendizaje en una asignatura, y el juego, como herramienta, tiene como objetivo proporcionar la estimulación necesaria para que el alumno logre los objetivos establecidos. Las normas dentro del currículo educativo están diseñadas para alcanzar metas generales, como la mejora del

rendimiento académico. En Ecuador, el currículo nacional tiene como propósito que los estudiantes desarrollen habilidades para resolver conflictos tanto a nivel individual como colectivo, lo que contribuye al progreso del país y la sociedad en su conjunto. Por esta razón, se han implementado cambios e innovaciones curriculares que incluyen las TIC y nuevas pedagogías, las cuales los docentes deben integrar y adaptar según sea necesario para cumplir con los objetivos generales propuestos por el Ministerio de Educación.

## **CAPÍTULO III**

### 3.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados del análisis de la información obtenida de los 18 estudios realizados, como se detalla en el anexo, se organizaron mediante una categorización que incluye: autor, país de origen, título, tipo de estudio, respaldo académico, área de aplicación, duración del estudio, muestra, resultados, y análisis personal. A partir de esta categorización, se han identificado los puntos clave que permiten determinar las capacidades que tienen los juegos educativos como metodología para promover el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

#### 3.1.1 Mejoras en el uso de los juegos educativos como enfoque metodológico

Según la información proporcionada de los 18 estudios, 5 detallan los porcentajes exactos del progreso obtenido mediante la aplicación de juegos educativos como una metodología de aprendizaje.

**Tabla 1**

*Beneficios de la aplicación de juegos educativos como metodología.*

Fuente del estudio	Mejoras	Área	Año	Muestra
Universidad Costa Rica	70%	Literatura	2017	60
Universidad Oviedo	20%	Ciencias Naturales	2017	157
Universidad de Babahoyo	20%	Tecnología	2022	80
Universidad de Madrid	50%	Literatura	2023	4000
Universidad Horizontes	40%	Literatura	2024	9

Nota: Los resultados son muy satisfactorios en cuanto a mejoras notables en diferentes áreas y años de aplicación como se puede evidenciar.

También es importante destacar que, de los 13 estudios analizados, 6 reportaron avances significativos en los estudiantes al implementar esta metodología, señalando la relevancia de seguir ciertas pautas previas para su efectiva aplicación. Sin embargo, 2 estudios expresaron insatisfacción con los resultados obtenidos, indicando un progreso mínimo e incluso la ausencia de mejoras notables. Estos

estudios atribuyeron estos resultados negativos a la falta de capacitación y una planificación docente insuficiente, lo cual afectó la implementación de la metodología en el entorno educativo.

Por último, los 5 estudios restantes se centraron en analizar los entornos educativos y los factores clave necesarios para implementar una nueva metodología. También abordaron el papel fundamental que deben desempeñar los profesores, estudiantes y padres de familia a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 3.2 DISCUSIÓN

El análisis de los resultados sobre los juegos educativos indica que estos tienen un impacto favorable en el rendimiento académico de los estudiantes en lengua y Literatura. Los aspectos clave de nuestro análisis se han centrado en la efectividad de los juegos educativos aplicados en diversos contextos educativos, lo que nos ha permitido identificar los factores esenciales para que estos cumplan con sus objetivos de manera exitosa.

Al comparar los distintos estudios, se ha observado que, a nivel global y especialmente en países desarrollados, se han logrado mejoras significativas al implementar los juegos educativos como metodología. En estos contextos, los resultados superan el 20% de mejora en las áreas donde se han aplicado, lo cual se debe, en gran medida, a la cantidad de investigaciones y recursos invertidos dentro de las políticas educativas. Entre las características clave, se destaca el uso de tecnología especializada, como aplicaciones móviles personalizadas, que se adaptan al ritmo de aprendizaje del estudiante, generando resultados sobresalientes. Además, se ha invertido considerable esfuerzo en capacitar al personal docente en el uso de nuevas metodologías y técnicas avanzadas, lo que permite alcanzar excelentes resultados sin que el proceso de aprendizaje se vuelva tedioso, sino más bien inspirador.

Los resultados en América Latina, según lo expuesto en el congreso de los Ministerios de Educación de América Latina y el Caribe (Caribbean, 2024), llevado a cabo en 2024, indican que es fundamental redoblar esfuerzos para transformar los sistemas educativos. La pandemia de COVID-19 reveló las numerosas brechas existentes en el sistema educativo, lo que hace urgente implementar innovaciones desde las bases del mismo. En este sentido, las reformas en las políticas educativas, la capacitación continua del personal docente y el aumento de los recursos económicos son algunas de las medidas esenciales para fortalecer, recuperar y transformar la educación en la región.

A nivel nacional, se observa un proceso de transformación educativa, aunque este avanza lentamente debido a la falta de inversión en recursos para el ámbito educativo. Según Rodríguez, Lex y

Mendoza (2015), la escasa capacitación docente, el rol de la familia y la sociedad, junto con los factores económicos, afectan significativamente la implementación de nuevas metodologías como los juegos educativos. No obstante, el uso de las TIC, como señala Bermúdez (2023), logra despertar el interés de los estudiantes por aprender y los motiva a adoptar el autoaprendizaje.

En resumen, la mayoría de los estudios indican que los juegos educativos, utilizados como metodología para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, han mostrado resultados altamente satisfactorios, que oscilan entre un 6% y un 70%, incluso cuando se trabajó con muestras que van desde un pequeño grupo de 9 estudiantes hasta una muestra más amplia de 4000 estudiantes. Estos resultados han sido posibles principalmente gracias a una adecuada formación del personal educativo, el compromiso de los estudiantes, el apoyo de la familia y la disponibilidad de recursos adecuados.

Algunos aspectos negativos que se han identificado incluyen el uso incorrecto de los juegos, lo que puede llevar a que el estudiante desarrolle adicción o fomente comportamientos indisciplinados. Esto se debe, en gran parte, a la selección de juegos inapropiados cuya dificultad no se ajusta al nivel de conocimientos del estudiante, lo que genera estrés y desmotivación.

En conclusión, es fundamental realizar un análisis previo de cualquier juego antes de implementarlo para asegurar resultados positivos. Además, dado que los juegos no se limitan únicamente a entornos digitales, se pueden aprovechar tanto con el apoyo de la tecnología dentro de las aulas como fuera de ellas, y, de ser posible, en los primeros grados de escolaridad.

## **CAPÍTULO IV**

#### **4.1 CONCLUSIONES**

La presente investigación en base a la revisión bibliográfica, marco teórico y su análisis, permitió profundizar en el campo de los juegos educativos como una estrategia metodológica para promover el aprendizaje en los estudiantes.

Se evidenció que los juegos educativos empleados como una metodología innovadora en el área de Lengua y Literatura, en la mayor parte de investigaciones han mostrado resultados muy favorables estimados entre un rango de 6.7% al 70% de crecimiento en aprendizaje.

Asimismo, se determinó que, para implementar con éxito los juegos educativos, es esencial considerar factores como el conocimiento previo del estudiante, la formación del docente y la participación de la familia, con el fin de crear un entorno propicio para el aprendizaje significativo.

Finalmente, los juegos educativos se reconocen como una metodología en constante evolución, capaz de facilitar el desarrollo del lenguaje oral y escrito de forma dinámica y significativa. Su integración en el proceso educativo permite a los estudiantes adquirir habilidades lingüísticas de manera más auténtica y efectiva, favoreciendo su desempeño en una sociedad marcada por el avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

## **4.2 RECOMENDACIONES**

Se recomienda tener en cuenta las necesidades y capacidades de los estudiantes antes de seleccionar o crear actividades lúdicas que permitan integrar juegos educativos como una metodología para promover el aprendizaje de los estudiantes.

Fomentar la participación de la familia es crucial para reforzar el aprendizaje del estudiante porque la educación continua más allá de un salón de clases y los juegos educativos proporcionan estas facilidades.

Evaluar periódicamente el progreso de los estudiantes ante el empleo de un nuevo método didáctico de forma que permita identificar fortalezas y debilidades para posteriormente realizar las correcciones oportunas.

Incorporar recursos digitales interactivos en conjunto con las Tics de manera que enriquezcan el conocimiento de los estudiantes, haciéndolo más atractivo, dinámico y accesible, al mismo tiempo que facilitan su comprensión y fomentan un aprendizaje más significativo.

### 4.3 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bermudez, L., Martínez, G., Díaz, E., y Hernández, P. (2022). Consideraciones acerca de la influencia de los juegos educativos en el proceso de aprendizaje de niños. Alfa publicaciones, 31.
- Caribbean, U. O. (25 de 01 de 2024). UNESCO. Retrieved 2024, from <https://www.unesco.org/es/articles/ministerios-de-educacion-de-america-latina-y-el-caribe-se-comprometen-aumentar-los-esfuerzos-para>
- Chen, J., Yang, S., y Mei, B. (2021). Towards the Sustainable Development of Digital Educational Games for Primary School Students in China. *Sustainability*.
- Contreras, G., y Huanes, R. (2015). El juego como estrategia para el aprendizaje del patrimonio cultural. *Qhapaq Ñan - Ministerio de Cultura* .
- Gutiérrez, A. F. (2017). Redes para la innovación de la docencia: La participación del alumnado. *Juegos Didácticos*, 17.
- Herrera, B. M. (01 de Abril de 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología para la enseñanza. *Pensamiento Matemático, Volumen II*, 18.
- Jiménez, A. (2024). *El Juego en el Aula: Clasificación y Ejemplos de Juegos Educativos*. <https://impulso06.com/>
- Lopez, P. (2018). Aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia . *The LEGO Foundation*, 36.
- Luna, E., Navas, D., Aponte, G., y Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA*, 7.
- Mercedes, C., Quito, L., Castillo, K., y Castillo, B. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Internacional* , 13.
- Pandiella, B., Parrales, A., y Rodríguez, R. (2024). *Nuevas tendencias en investigación e innovación en la didáctica de la lengua y literatura*. España: Colección Horizontes.
- Pellicer, S. G. (2023). *PROYECTOS Y ENFOQUES INNOVADORES PARA LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LITERATURA*. España: Departamento de Filología Española de la Universidad Autónoma de Madrid.
- Reuelta, F., Pedrera, M. (2023). *Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación* . 2020.

- Riya, G. G. (20 de 07 de 2023). *Analizando Perspectivas Globales sobre las Políticas de EdTech*. Central Square Foundation : <https://www.centralsquarefoundation.org/blogs/analyzing-global-perspectives-on-edtech-policies>
- Rodríguez, R., Lex, C., y Mendoza, J. (2015). El uso de los juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. *Instituto Superior de Formación - Ecuador* , 18.  
<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/93a3dd4a5427bd5c1d5774a794d3701d.pdf>
- School, L. I. (15 de marzo de 2021). *Metodología educativa: ¿Qué es y en qué consiste?* School, Logos International: <https://logosinternationalschool.es/metodologia-educativa-que-es-y-en-que-consiste/>
- Velez, D., Ponce, L., Quijite, N., Santana, R., y Araúz, M. (2024). El Currículo por Competencias para Fortalecer los Saberes de la. *Ciencia Latina Internacional* , 21.
- Vera Rugel, M. R. (2022). *Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura*. Santa Lucía: Universidad César Vallejo .
- Winthrop, R., y Barton, A. (22 de March de 2018). *Brokings*. Innovaciones para acelerar el progreso educativo en América Latina: <https://www.brookings.edu/es/articles/innovaciones-para-acelerar-el-progreso-educativo-en-america-latina/>

**ANEXOS**

**Anexo A:**  
**Artículos que formaron parte de los resultados**

	<b>Autores</b> <b>Año</b> <b>País</b>	<b>Título del estudio</b>	<b>Tipo de estudio y origen</b>	<b>Área de aplicación</b>	<b>Edad y muestra</b>	<b>Duración del estudio</b>	<b>Resultados</b>	<b>Análisis personal del estudio</b>
<b>1</b>	- Herrera B M. (2017) - Costa Rica	Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura	Artículo de la Universidad de Costa Rica	Literatura	De 0 a 12 años  Promedio de 60 estudiantes	Mayor a 6 meses	Según las diferentes muestras mencionadas en el artículo, más del 70% refleja mejoras significativas.	Implementar una nueva metodología demanda tiempo y la aceptación tanto de los docentes como de los estudiantes.
<b>2</b>	- Gutiérrez A F. (2017) - España	Redes para la innovación de la docencia: La participación del alumnado. Juegos Didácticos	Artículo de la Universidad de Oviedo	Ciencias Naturales	De 18 a 39 años  Muestra de 157 estudiantes	1 año	La gamificación produjo resultados destacables, con un aumento del 20% en comparación con los resultados habituales.	El proceso es innovador y demuestra que es viable incorporar diversas temáticas, incluso en asignaturas complejas.
<b>3</b>	- Impulso (2024) - España	El Juego en el aula: clasificación y ejemplos de juegos educativos	Artículo del Centro Educativo Impulso	Diferentes entornos educativos	De 0 a 12 años  Muestra indefinida	Mayor a 1 año	Los juegos son una herramienta pedagógica clave para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en los niveles inicial y primaria.	La recopilación de diversos tipos de juegos utilizados en distintos entornos y áreas educativas ofrece un recurso de gran valor.
<b>4</b>	- López P. (2018) - Sudáfrica	Aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia	Artículo de la Fundación Lego en colaboración con UNICEF.	Área general en el sector rural	De 0 a 8 años  Muestra indefinida	Mayor a 1 año	La puesta en marcha de políticas, planes y la formación de familiares, docentes y estudiantes son fundamentales para garantizar el éxito a largo plazo.	Las sólidas bases propuestas por UNICEF garantizan, sin lugar a dudas, un futuro más prometedor para los estudiantes si se les involucra desde una edad temprana.

5	- Luna E. et al (2014) - Colombia	Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización	Artículo de la Universidad Nacional de Colombia	Área general	General Muestra para docentes	1 año	La revisión bibliográfica facilita la identificación de información clave sobre cualquier área de investigación.	La revisión bibliográfica ha sido fundamental para estructurar este proyecto, considerándose un recurso clave para desarrollarlo de manera organizada y secuencial.
6	- Riya G G. (2023) - EE. UU	Analizando Perspectivas Globales sobre las Políticas de EdTech	Artículo de Central Square Foundation	Área general	De 0 a 12 años Muestra para docentes	3 años	Los conocimientos adquiridos de las políticas de EdTech y las experiencias de implementación en diferentes países son fundamentales para el desarrollo de sus propias políticas.	El estudio de las perspectivas globales en el ámbito educativo es esencial para entender la situación del contexto educativo y cómo se pueden mejorar las políticas educativas.
7	- Rodríguez R. et al (2015) - Ecuador	El uso de los juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje	Artículo del Instituto Superior de Formación de Ecuador	Físico-biológica; socio-emocional, cognitivo verbal y dimensión académica	De 3 a 12 años Muestra para docentes	Mayor a 3 meses	La problemática de una institución educativa es amplia y compleja de analizar debido a los múltiples factores que influyen en ella (economía, familia, sociedad, etc.), por lo que los juegos educativos se presentan como herramientas flexibles que se ajustan a estos factores.	Entender los diferentes factores que enfrentan las instituciones educativas es crucial para identificar las herramientas más adecuadas que se pueden utilizar en un entorno educativo específico.
8	- School L. (2021) - España	Metodología educativa: ¿Qué es y en qué consiste?	Post web de International School	Área General	General	Indefinido	Los pilares de una metodología y formación efectiva incluyen la enseñanza de valores, idiomas,	Entender una metodología innovadora o mejorar una tradicional ayuda a consolidar el aprendizaje, fomentar la

					Muestra para docentes		innovación y un espíritu deportivo, los cuales contribuyen no solo a obtener resultados académicos sólidos y constantes, sino también a un desarrollo humano sobresaliente.	motivación y darle relevancia al conocimiento, además de permitir la evaluación, diagnóstico y análisis de las habilidades y desafíos de los estudiantes.
9	- Revuelta F. (2020) - España	Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación.	Libro respaldado por la Universidad Extremadura	Educación Primara a través del juego	De 0 a 18 años  Muestra indefinida	Mayor a 3 años	Los desafíos internacionales relacionados con los videojuegos y la educación son un elemento clave para abordar los retos que surgen con la incorporación de las nuevas tecnologías.	En diversas regiones del mundo, se están llevando a cabo innovaciones y desarrollos para abordar el crecimiento de las nuevas tecnologías, lo que implica no solo considerar los juegos como una metodología, sino también como herramientas para educar a las futuras generaciones.
10	- Winthrop R. et al (2018) - EE. UU	Innovaciones para acelerar el progreso educativo en América Latina.	Publicación web del Center for Universal Education	Tecnología	De 12 a 18 años  Muestra para docentes	1 año	El programa conocido como Sistema de Aprendizaje Tutorial (SAT) se distingue como un componente clave para un aprendizaje basado en métodos más flexibles y enfocados hacia el futuro.	Examinar los retos que enfrenta la educación en América Latina es un paso fundamental para lograr el cambio. Identificar los factores sociales y tecnológicos es crucial para transformar nuestro entorno laboral.

11	- Bermúdez L. et al (2022) - Ecuador	Consideraciones acerca de la influencia de los juegos educativos en el proceso de aprendizaje de niños comprendidos entre 0 y 5 años de edad.	Artículo de Investigación Científica publicado por la Universidad de Babahoyo	Tecnología educativa	De 0 a 12 años  Muestra de 80 estudiantes	Mayor a 3 meses	Los juegos educativos muestran una mejora del 20% en los estudiantes, ya que fomentan su interés por aprender y explorar más sobre el mundo que los rodea.	Un análisis renovado de los juegos educativos facilita la comprensión de sus habilidades y competencias en un mundo en constante cambio, impulsado por la integración de las TIC.
12	- Gabriela C. et al (2015) - Perú	El juego como estrategia didáctica	Artículo publicado por el Ministerio de Cultura Qhapaq Ñan	Cultura	De 0 años en adelante  Muestra para docentes	Mayor a 3 meses	El juego ha sido parte integral del ser humano desde tiempos antiguos, trascendiendo ideologías, culturas, razas y clases sociales.	Las teorías de Piaget y Vigotsky nos permiten entender los orígenes del juego y por qué el ser humano, en cualquier época, continuará aprendiendo a través de los juegos.
13	- Juan Chen. Et al (2021) - China	Hacia el desarrollo sostenible de juegos educativos digitales para alumnos de primaria en China	Artículo de la Universidad de Lenguas Extranjeras Henan kaifeng	Idiomas extranjeros	De 3 a 6 años  Muestra de 51 estudiantes	Mayor a 6 meses	El uso inicial de los juegos puede implicar cometer errores debido a la falta de experiencia con los estudiantes, pero se ha demostrado que cada desafío puede superarse.	Este estudio internacional de un país desarrollado, enfocado en el aprendizaje de un nuevo idioma, nos ha brindado las claves esenciales para entender los factores que podrían ser perjudiciales en un proyecto.
14	- Susana G. (2023) - España	Proyectos y enfoques innovadores para la didáctica de la Lengua y Literatura	Libro publicado por la Universidad Autónoma de Madrid y la Asociación Centro para la Divulgación del	Innovación en Lengua y Literatura	De 7 a 9 De 9 a 12 De 12 a 16 años.  Muestra promedio	Mayor a 1 año	Obtener resultados a largo plazo demanda un conocimiento adecuado, una metodología efectiva y una preparación adecuada por parte de todo el personal educativo	Trabajar con estudiantes de diversas partes del mundo presenta un desafío único para la educación. El libro ha introducido una nueva dimensión de conocimiento que hasta ahora no se había

			Conocimiento Universitario.		de 4000 estudiantes		involucrado en la formación de los estudiantes. "No se trata de forzar a un estudiante a leer, ya que dejaría de ser estudiante; se trata de fomentar que el estudiante se convierta en un explorador natural que busque su propia fuente de inspiración."	considerado: involucrar a estudiantes de diferentes países y entender sus formas de aprendizaje ha llevado a la educación a un nivel global, creando nuevas oportunidades y contextos para el aprendizaje.
15	- Deyne V. (2024) - Ecuador	El Currículo por Competencias para Fortalecer los Saberes de la Educación en Ecuador	Artículo de la Revista Ciencia Latina – Científica Multidisciplinar	Currículo Educativo	General Información para docentes	Mayor a 3 meses	Las reformas educativas en Ecuador están experimentando ciertos cambios para promover el desarrollo del conocimiento en el ámbito educativo. No obstante, uno de los principales desafíos que enfrenta el sistema educativo es la formación docente, que aún requiere ser más interdisciplinaria e integral.	Entender el reglamento del currículo educativo y sus objetivos facilita la creación de proyectos alineados con los objetivos generales que se buscan alcanzar.
16	- Begoña P. (2024) - España	Nuevas tendencias en investigación e innovación en Didáctica de la lengua	Libro publicado por la Universidad Horizontes – Octaedro	Didáctica de la lengua y literatura	De 6 a 8 años	Mayor a 1 año	Los resultados indican una mejora significativa en el rendimiento académico en lengua	El autor consigue avances notables al trabajar con una muestra reducida, enfocándose en las preferencias individuales

		y la Literatura			Muestra de 9 estudiantes		y literatura, con un aumento que oscila entre el 6.7% y el 40%.	de los estudiantes, como sus gustos en lecturas, cine, música y religión, junto con la didáctica, utilizándolas como fuentes de inspiración.
<b>17</b>	- Carolina L. (2023) - Ecuador	Aprendizaje basado en juegos para la motivación en las clases de Lengua y Literatura	Revista Científica Ciencia Latina Internacional	Motivación del Aprendizaje basado en Juegos	De 11 a 13 años  Muestra de 36 estudiantes	Mayor a 3 meses	Los resultados indican que 31 de los 36 estudiantes se han mostrado motivados por las actividades, aunque es importante tener precaución para evitar promover un ambiente de indisciplina.	La motivación es fundamental para llevar el proceso de enseñanza-aprendizaje a un nivel superior. Sin embargo, es necesario utilizarla de manera adecuada, evitando que se convierta en un factor que promueva la indisciplina.
<b>18</b>	- UNESCO (2024) - Chile	Ministerios de Educación de América Latina y el Caribe se comprometen a aumentar los esfuerzos para reactivar, recuperar y transformar los sistemas educativos	Encuentro de ministras y ministros de América Latina y el Caribe.	Transformación Educativa	General Información para docentes	Indefinido	La reunión especial de altos funcionarios regionales trata asuntos locales enfocados en impulsar la innovación educativa.	El compromiso de las principales autoridades educativas en América Latina establece las bases para lograr avances sustanciales en políticas públicas orientadas a la reactivación, recuperación y transformación del sistema educativo.