

DISCE

REVISTA CIENTÍFICA EDUCATIVA Y SOCIAL

Juegos didácticos para la enseñanza de la lectura en educación básica

Este estudio correlacional analizó la relación entre el uso sistemático de juegos didácticos y el desempeño en comprensión lectora en estudiantes de educación básica (4.º a 7.º grado). Participaron 276 estudiantes de cuatro escuelas urbanas, evaluados mediante el Índice de Implementación de Juegos Didácticos para la Lectura (IJDL) y una prueba objetiva de comprensión lectora.

276

Estudiantes

Participantes de 4.º a 7.º grado en cuatro instituciones urbanas

0.42

Correlación

Asociación positiva y moderada entre juegos didácticos y comprensión lectora

29%

Varianza Explicada

El modelo ajustado explicó el 29% de la varianza en comprensión lectora

Retroalimentación Lúdica

La retroalimentación inmediata y específica durante los juegos mostró el mayor efecto predictivo ($\beta=.26$, $p<.001$) sobre la comprensión lectora.

Dinámicas Cooperativas

Los juegos con roles claros y coordinación grupal favorecieron significativamente el desempeño lector ($\beta=.18$, $p=.002$).

Andamiaje Pedagógico

La gradación de dificultad y el modelamiento docente contribuyeron al éxito de la intervención ($\beta=.14$, $p=.013$).

Resultados por Niveles de Comprensión

Los estudiantes en el tercil superior de implementación de juegos (≥ 3.8) obtuvieron un promedio de 17.6 puntos en comprensión lectora, mientras que el tercil inferior (≤ 3.0) alcanzó 14.3 puntos. El mayor efecto se evidenció en el nivel inferencial, con una diferencia de 1.3 ítems entre grupos.

- Literal:** 6.0 puntos promedio
- Inferencial:** 5.4 puntos promedio
- Crítico:** 4.4 puntos promedio

"Los juegos didácticos constituyen una palanca pedagógica viable para favorecer la comprensión lectora en primaria cuando se diseñan y median con intencionalidad. La combinación de retroalimentación, cooperación y andamiaje dentro de estructuras lúdicas bien articuladas contribuye a que los estudiantes lean con propósito, piensen con el texto y disfruten del proceso de aprendizaje."

01

Diseño Pedagógico

Alinear mecánicas de juego con objetivos lectores explícitos y criterios de éxito comprensibles

03

Cooperación Regulada

Establecer equipos pequeños con roles rotativos y reglas claras de interacción

02

Implementación Estructurada

Dosificar dificultad, garantizar tiempos suficientes y modelar estrategias de comprensión

04

Evaluación Formativa

Usar datos de desempeño para iterar y mejorar continuamente los juegos didácticos

- Implicación Práctica:** Más que la simple frecuencia de uso, resultan determinantes tres componentes: retroalimentación inmediata, dinámicas cooperativas estructuradas y andamiaje pedagógico gradual. Los juegos deben concebirse como herramientas instruccionales alineadas con el currículo, no como añadidos motivacionales.