

Análisis del impacto de los juegos digitales educativos en las metodologías de enseñanza de Lengua y Literatura

Analysis of the impact of educational digital games on language and literature teaching methodologies

Fecha de recepción: 2024-05-03 • Fecha de aceptación: 2025-02-21 • Fecha de publicación: 2025-03-10

Erika Johanna Guiracocha Campoverde¹

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

ejguiracocha@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8286-9492>

Diana Lizeth Vargas González²

Universidad Central del Ecuador, Ecuador

dlvargasg1@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7911-0979>

RESUMEN

Los juegos digitales educativos representan una herramienta clave para mejorar el aprendizaje en clases, ya que permiten a los docentes aplicar metodologías innovadoras que facilitan la enseñanza y motivan a los estudiantes. En el Instituto Nacional Mejía, se ha identificado una baja utilización de recursos didácticos, lo que afecta el interés y participación del estudiantado en Lengua y Literatura; por ello, este estudio analizó el impacto de los juegos digitales educativos en las metodologías de enseñanza, destacando su importancia en la motivación y el rendimiento académico. Para ello, se aplicó una metodología experimental con un enfoque mixto, utilizando cuestionarios con escala de

Likert para recopilar datos de una muestra de 39 docentes. El análisis estadístico se llevó a cabo mediante la prueba de Chi Cuadrado, la cual confirmó la relación significativa entre el uso de juegos digitales y la implementación de metodologías innovadoras, validando la hipótesis alternativa. Además, la confiabilidad de Cronbach permitió garantizar la precisión de los datos obtenidos. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los docentes consideran que los juegos digitales educativos favorecen el aprendizaje promoviendo la participación, mejorar la comprensión de contenidos y optimizar el rendimiento académico, consolidándose como una estrategia efectiva en la educación actual.

PALABRAS CLAVE: metodologías de enseñanza, juegos digitales educativos, aprendizaje basado en juegos, recursos didácticos, enseñanza innovadora

ABSTRACT

Educational digital games represent a key tool to improve classroom learning, since they allow teachers to apply innovative methodologies that facilitate teaching and motivate students. At the Instituto Nacional Mejía, a low use of didactic resources has been identified, which affects the interest and participation of students in Language and Literature, therefore, this study analyzes the impact of educational digital games in teaching methodologies, highlighting their importance in motivation and academic performance. For this purpose, an experimental methodology with a mixed approach was applied, using Likert scale questionnaires to collect data from a sample of 39 teachers. The statistical analysis was carried out using the Chi-Square test, which confirmed the significant relationship between the use of digital games and the implementation of innovative methodologies, validating the alternative hypothesis; in addition, Cronbach's reliability allowed guaranteeing the accuracy of the data obtained. The results show that most teachers consider that educational digital games favor learning by promoting participation, improving content comprehension and optimizing academic performance, consolidating as an effective strategy in current education.

KEYWORDS: teaching methodologies, educational digital games, game-based learning, didactic resources, innovative teaching

Introducción

En la actualidad, el mundo está sometido a constantes cambios, lo que ha transformado el contexto educativo en relación entre estudiantes y docentes. Por esto, las metodologías de enseñanza deben actualizarse y volverse más innovadoras, ya que los recursos didácticos utilizados deben ser adecuados para mejorar el proceso de aprendizaje con el objetivo de aumentar la calidad educativa, fomentando un aprendizaje significativo a través del uso de juegos digitales educativos. Esta estrategia permite que el estudiante participe activamente en la adquisición de nuevos conocimientos. Según lo planteado por Alonso, el juego tiene un importante valor educativo que contribuye al desarrollo de los procesos intelectuales en los niños, permitiendo fortalecer hábitos y actitudes positivas hacia el aprendizaje, favoreciendo su desempeño escolar e impulsando su desarrollo integral (Andrade, 2020).

Por ello, es fundamental incrementar el uso de metodologías innovadoras por parte de los docentes incorporando juegos digitales educativos en el aula, ya que, a través de estas actividades, los estudiantes aprenden jugando. Esto no solo motiva al alumnado, sino que también les ayudan a desarrollar las destrezas, capacidades y habilidades en el desempeño académico. Además, esta estrategia contribuye a la obtención de mejores calificaciones y ofrece a los docentes diversas herramientas para impartir nuevos temas de manera dinámica y efectiva.

Según Morocho y Paidá (2021) como citó en Valero Chaca (2017): “La falta de interés de las educadoras [y educadores] en su metodología activa y la implementación de los recursos en el proceso educativo, perjudica al desarrollo integral de los niños haciendo que tengan bajo rendimiento académico” (p. 3). Por ello, la falta de estrategias activas y recursos adecuados en la enseñanza impacta negativamente en el rendimiento académico y en el desarrollo integral de los estudiantes pues los juegos digitales educativos emergen como una herramienta efectiva para transformar la enseñanza, fomentando la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas. Además, los juegos no solo hacen el aprendizaje dinámico y atractivo, sino que fortalece hábitos de estudio, mejoran la resolución de problemas y estimulan el pensamiento crítico. Por ende, su implementación en el aula permite a los docentes adaptar su metodología a las necesidades actuales, optimizando el proceso educativo y potenciando el desarrollo de los niños. Justamente, la presente investigación resaltó la importancia de integrar los juegos digitales como estrategia clave para mejorar la calidad de aprendizaje y desarrollo estudiantil.

Según López García et al. (2023):

Los recursos didácticos sirven para apoyar el desarrollo de los niños y niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los recursos didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea, dominada por la tecnología actual. (p. 383)

Es decir, los recursos didácticos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo habilidades cognitivas, lingüísticas, creativas y sociales, de modo que son importantes en la educación actual, misma que es influenciada por el avance tecnológico.



A esto es necesario integrar estrategias innovadoras como los juegos digitales educativos que optimizan los procesos de enseñanza-aprendizaje, recursos que no solo potencian la participación y motivación estudiantil, sino que también facilita la adquisición de conocimientos de manera dinámica e interactiva que demanda la educación.

El 95% de los docentes encuestados consideró que el juego como estrategia didáctica sí podía favorecer los aprendizajes de los estudiantes desde diferentes miradas. Por un lado, mencionaron que fortalecía la confianza y el interés por el estudio, también lo consideraron como un fuerte dinamizador y facilitador; además, perciben que puede mejorar el proceso cognitivo. El restante 5% manifestó que no sabía si era posible emplear esta actividad en sus planes de aula. (Montero, 2020).

En síntesis, el juego como estrategia didáctica se ha convertido en una herramienta fundamental para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Según Montero (2020) el 95% de los docentes reconocen que el uso de juegos en el aula fortalece la confianza, el interés por el estudio y facilita el proceso cognitivo, lo que evidencia un impacto positivo en el rendimiento académico. Así, también promueve la incorporación de juegos digitales educativos como una metodología innovadora que dinamiza las clases, estimula la participación y potencia las habilidades cognitivas, ofreciendo a los docentes estrategias efectivas para mejorar la calidad educativa y adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades de los estudiantes.

1.1. Juegos digitales educativos

Un juego didáctico es la mejor forma de aprender, pues es una manera de animar a los niños en su aprendizaje, a la vez que representa una forma divertida de adquirir nuevos conocimientos, desarrollando capacidades y destrezas.

Según lo planteado por Alonso, el juego tiene un importante valor educativo que contribuye al desarrollo de los procesos intelectuales en los niños, permitiendo fortalecer hábitos y actitudes positivas hacia el aprendizaje, favoreciendo su desempeño escolar e impulsando su desarrollo integral (Andrade, 2020).

Los juegos didácticos representan una de las estrategias más efectivas para el aprendizaje, ya que permite que los niños adquieran conocimientos de manera lúdica y significativa a través del uso de juegos educativos. Así, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales, además que fomentan su creatividad, resolución de problemas y el pensamiento crítico promoviendo un aprendizaje dinámico y enriquecedor.

1.1.1. Conocimiento de los recursos didácticos

Morocho y Paidá (2021) mencionaron que: “La metodología activa aplicada con recursos didácticos genera una oportunidad de innovación para potenciar las destrezas de los niños y niñas, es decir, para que el estudiante construya sus conocimientos y cree aprendizajes significativos”. Es decir, los materiales didácticos ayudan a guiar el aprendizaje de estudiantes. Por esta razón, se debe tener una estructura adecuada en el que se encuentre el tema y el objetivo que quieren

cumplir, pues en el ámbito educativo se debe implementar los materiales o recursos lúdicos como metodologías activas para tener una calidad educativa de manera eficaz y significativa.

1.1.2. Tipos de metodologías de enseñanza

Las metodologías de enseñanza son métodos activos en el que los estudiantes son entes activos, desarrollando competencias y destrezas basadas en la comprensión que puede aplicar en su vida. Algunos tipos de metodologías de enseñanzas son:

- Aprendizaje basado en problemas (ABP): se trabaja en pequeños grupos en la que se elige un problema de la realidad con la guía del profesor.
- Aprendizaje basado en proyectos: es un trabajo en grupos en clase en la que se establece un tema para realizar un proyecto escolar.
- El método de casos: método interdisciplinar que favorece el aprendizaje en diversas áreas y niveles educativos con el fin de obtener resultados positivos en el rendimiento académico. (Arango y Sanabria, 2022).

1.2. Recursos didácticos en las metodologías de enseñanza innovadoras

Los recursos didácticos en la educación son implementos innovadores dentro de clases que permite tener mayor interacción y participación de todos, pues se considera una guía para el docente. López García et al. (2023) mencionaron que:

Los recursos didácticos sirven para apoyar el desarrollo de los niños y las niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los recursos didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea, dominada por la tecnología actual. (p. 383)

1.2.1. Habilidades en materiales tecnológicos

De acuerdo con Pin y Mendoza (2023) actualmente existen muchas aplicaciones para realizar actividades pedagógicas que estimulen a los estudiantes a desarrollar capacidades creativas (desarrollar la imaginación), pero en Ecuador hay deficiencia en capacitaciones y proyectos sobre uso de las TIC y obligan al docente a adaptarse a estos entornos digitales con limitaciones.

Las habilidades en materiales tecnológicos son competencias que permiten entender, usar y crear materiales para contribuir en el aprendizaje, entre que se tiene los siguientes:

- Motivacionales: por lo que dedican más tiempo en trabajar.
- Fomenta a tomar decisiones ante diferentes situaciones de la vida.
- Desarrollo de aprendizajes significativos de los estudiantes.
- Alfabetización digital: por lo que facilita información visual, auditiva, etc.

- Incrementa la búsqueda de fuentes verídicas en conocimientos de información.
- Mejora el rendimiento académico adquiriendo sus propios aprendizajes.

1.2.2. Interactividad en el aula

La interactividad en el aula de acuerdo con Zapata et al. (2021) se refiere a el interés de estudiantes en el proceso de enseñanza, en que existe mayor interacción de los estudiantes, pues aprenden mejor cuando son los protagonistas de su propio aprendizaje.

Por lo cual se clasifica de la siguiente manera:

- Interacción con el contenido: se da cuando se interactúa entre compañeros, pues comparten ideas, colaboran en proyectos y resuelven problemas juntos.
- Interacción con los compañeros: se da cuando se interactúa con el profesor, en la que los estudiantes realizan preguntas, participan en temas retroalimentan los conocimientos.

1.3. Juegos digitales educativos en el uso de recursos didácticos en las metodologías de enseñanza.

El material didáctico se puede definir como el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía. Asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Medialdea, 2019). Estos recursos facilitan la adquisición de conocimientos fortaleciendo la motivación e interés de los estudiantes en aprender, pues son guía que facilitan la labor docente al impartir los contenidos de manera más atractiva y creativa, convirtiendo el aprendizaje en conocimientos académicos duraderos y efectivos mejorando así su rendimiento académico.

1.3.1. Papel del docente y el estudiantado durante los juegos didácticos

Según Meza et al. (2024):

Los materiales didácticos en la educación representan una herramienta primordial en el desarrollo de las actividades docente, siendo que cumplen un rol esencial en el autoaprendizaje de los estudiantes fomentado el desarrollo de sus propios conocimientos, por medio de la interacción y manipulación de los materiales concretos (p.18).

De modo que los juegos digitales didácticos en el aula transforman el papel del docente como de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más dinámico, participativo y motivacional, pues facilitan el autoaprendizaje mediante la interacción y manipulación de materiales concretos o digitales, así como innova las estrategias pedagógicas de los docentes.

1.3.2. Implementación de los juegos digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura

“El contar con materiales didácticos innovadores, se puede lograr un adecuado desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura” (Meza et al., 2024). Estos juegos digitales representan una herramienta innovadora y efectiva para la enseñanza de esta área en el que fomenta la comprensión lectora, la escritura creativa y la capacidad de análisis, permitiendo involucrar a los estudiantes en experiencias inmersivas que estimulan su interés y motivación. Además, facilita la conexión entre la teoría y práctica promoviendo un aprendizaje significativo que fortaleciendo habilidades lingüísticas.

Metodología

Este trabajo de investigación fue de tipo experimental, de manera que el investigador manipuló una o más variables para observar las consecuencias. Además, debió ocurrir una asignación aleatoria en grupos y control de la situación, pues fue catalogado con un enfoque mixto. Según los autores como Meza et al. (2024) el enfoque mixto cualitativo-cuantitativo permite obtener datos medibles como interpretativos, facilitando la recopilación de información integral, combinando con un análisis estadístico en la comprensión de percepciones y experiencias mediante instrumentos seleccionados. Así, se logra obtener una recolección estructurada que garantiza tener una visión más completa y precisa de la investigación, en el que se observa si existe alguna relación entre los juegos digitales educativos con las metodologías de enseñanza innovadoras.

El nivel investigativo fue de profundidad correlacional, pues se evaluó si existía o no relación de las variables, de modo que, los datos cuantitativos permitieran medir las variables, mientras que los cualitativos permitieron analizar las características, diferencias u opiniones de los datos recopilados en la institución educativa.

El método de esta investigación fue deductivo-inductivo. Chicaiza y Guerrero (2024) mencionaron que la aplicación de este método permite al investigador abordar el área de estudio desde una perspectiva adecuada considerando su importancia y el contexto, pues facilita la estructuración de un marco contextual alineado con la problemática investigada, asegurando un análisis coherente y fundamentado. En este proceso, se toma en cuenta información específica, es decir, la obtención de resultados de una encuesta realizada a los miembros de la Institución Educativa que sirven para llevar al análisis de datos con el método Chi Cuadrado, mismo que favorece a obtener conclusiones adecuadas a las variables de estudio llegando a resultados que permite evidenciar el impacto de los juegos digitales educativos como eje motivador en las metodologías de enseñanza de Lengua y literatura.

La técnica utilizada para respaldar la investigación y de recolección de datos fue la encuesta con el instrumento del cuestionario el cual ayudó a reconocer aspectos de los juegos digitales educativos y el impacto que tiene en las metodologías de enseñanza de los docentes. Por ello, se aplicó una encuesta en la que se validaron 10 preguntas a 39 docentes que son parte de los distintos niveles de Educación General Básica en una de las Instituciones Educativas del Distrito Metropolitano de Quito. Las preguntas fueron estructuradas bajo escalas de medidas nominales, ordinales, agrupadas y de intervalo, en el que se utilizó la escala de Likert donde 1 es nada, 2 muy

poco, 3 poco, 4 moderado y 5 mucho. En base a ello, se utilizó el programa estadístico SPSS el cual permite determinar un resultado de 0,859 dando un 85,9% de confiabilidad del instrumento utilizado, estableciendo así la confiabilidad y verificación del estudio realizado. Así, se definió el impacto de los juegos digitales educativos en las metodologías de enseñanza por parte los docentes de Lengua y Literatura.

En la investigación se aplicó el Modelo Chi Cuadrado de Pearson que según Chango et al. (2023): “La prueba Chi Cuadrado, desarrollada inicialmente por Karl Pearson en 1900, es fundamental en estadísticas por su capacidad de aplicarse en diversas disciplinas, incluyendo psicología, ciencias del comportamiento, y, de manera crucial, en ciencias sociales y empresariales” (p. 501). Este modelo permitió comprobar la correlación de las variables, analizando los datos categóricos según las variables de estudio, por lo cual se determinó la relación entre los juegos digitales educativos y las metodologías de enseñanza innovadoras a través de la hipótesis nula (H0) y alternativa (H1). Esta prueba se utilizó para contrastar resultados de uno o más conjuntos de datos estadísticos

El cálculo se realizó a partir de la siguiente fórmula:

$$\sum \frac{(fe - ft)^2}{ft}$$

El análisis factorial en la investigación almacena información de práctica ética pues recolectar datos implica un amplio número de involucrados en cada una de las variables, por lo cual se analiza los diferentes grupos de variables que se relacionan entre sí; de esta forma, se pueden obtener los resultados de las variables. Este análisis permitió evaluar si la estructura de los datos fue adecuada mediante pruebas de adecuación muestral, así como la lógica de las variables con la comprensión de las variables, es decir, a qué resultados se llegó con la investigación estudiada. (López Aguado y Gutiérrez, 2019).

La técnica estadística ha sido empleada para comprimir una serie de datos, de modo que, dado los resultados de las variables observadas, el método estadístico permitió identificar el valor menor de las variables de estudio. En esta, se explicó la varianza de los datos y permitió exponer los resultados de las variables previamente observados.

Para calcular se aplicó la siguiente fórmula:

$$KMO = \frac{\sum \sum_{i \neq j} r^2_{ji}}{\sum \sum_{i \neq j} r^2_{ji} + \sum \sum_{i \neq j} a^2_{ji}}$$

Resultados

En cuanto a los resultados obtenidos se pudo apreciar que la mayoría de los docentes encuestados respondieron de manera satisfactoria el impacto de los juegos digitales educativos en las metodologías de enseñanza en Lengua y Literatura. Así se observa en la *Tabla 1*.

Tabla 1*Subnivel de Educación Imparte Clase.*

| Descripción | Resultados | Porcentaje |
|------------------|------------|----------------|
| Básica Superior | 9 | 51,3% |
| Básica Media | 20 | 23,1% |
| Básica Elemental | 9 | 23,1% |
| Preparatoria | 1 | 2,5% |
| Inicial | 0 | 0,0% |
| TOTAL | 39 | 100,00% |

El uso de los juegos digitales en la enseñanza de los docentes ha demostrado en su mayoría ser una estrategia innovadora y eficaz para mejorar los procesos de aprendizaje, especialmente en la Educación General Básica Media, donde los estudiantes requieren metodologías dinámicas e innovadoras que favorecen el desarrollo cognitivo y emocional. En este nivel educativo, los estudiantes experimentan una transición clave hacia el pensamiento abstracto y en el desarrollo de habilidades lingüísticas más complejos, por ende, es imprescindible la implementación de estos recursos didácticos que estimulen su interés y compromiso con el aprendizaje.

Tabla 2*Atención y Participación de los Estudiantes en Actividades de Clase.*

| Descripción | Resultados | Porcentaje |
|--------------|------------|----------------|
| Distraído | 2 | 5,2% |
| Tímido | 6 | 15,4% |
| Introvertido | 1 | 2,5% |
| Competitivo | 29 | 74,4% |
| Extrovertido | 1 | 2,5% |
| TOTAL | 39 | 100,00% |

En base a los resultados mostrados en la *Tabla 2*, la mayoría de los docentes consideraron que los juegos digitales en las metodologías de enseñanza están estrechamente vinculado a la capacidad de captar y mantener la atención de los estudiantes. Se estima que los estudiantes mantienen una participación competitiva en el desarrollo de actividades del aula, pues resalta la necesidad de estrategias didácticas que promuevan el interés y la implicación del estudiante en el proceso de aprendizaje. La estrategia permite una interacción activa de los estudiantes fortaleciendo así las habilidades cognitivas y sociales de manera efectiva en el ámbito escolar.

Tabla 3

Tiempo de Participación de los Estudiantes en Actividades y Discusiones del Aula.

| Descripción | Resultados | Porcentaje |
|--------------------|------------|----------------|
| De 25 a 30 minutos | 0 | 0,0% |
| De 20 a 25 minutos | 17 | 43,6% |
| De 15 a 20 minutos | 22 | 56,4% |
| De 10 a 15 minutos | 0 | 0,0% |
| De 5 a 10 minutos | 0 | 0,0% |
| TOTAL | 39 | 100,00% |

La mayoría de los docentes consideran que el tiempo estimado en el que los estudiantes mantienen su participación e interacción activa en la realización de actividades en el aula es de 15 a 20 minutos (como se muestra en la *Tabla 3*). Los docentes resaltaron la importancia de la aplicación de los juegos digitales educativos que permiten transformar espacios de aprendizaje dinámicos y participativos; de esta forma, es esencial que los docentes diseñen estrategias que equilibren el uso de estos recursos para promover procesos educativos que sean enriquecedores y significativos.

Tabla 4

Beneficios de Trabajar con Diferentes Tipos de Metodologías de Enseñanza en el Aula.

| Descripción | Resultados | Porcentaje |
|--------------|------------|----------------|
| Mucho | 39 | 100,00% |
| Moderado | 0 | 0,0% |
| Poco | 0 | 0,0% |
| Muy poco | 0 | 0,0% |
| Nada | 0 | 0,0% |
| TOTAL | 39 | 100,00% |

Como se observa en la *Tabla 4*, los resultados evidenciaron que la mayoría de los docentes consideran satisfactorio trabajar con diferentes metodologías de enseñanza, ya que esto les permite enriquecer el proceso educativo y mejorar la asimilación del conocimiento. Estrategias como el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos y el método de casos, cuando se combinan con los juegos digitales, favorecen un aprendizaje más experiencial e interactivo. Así, incorporar estos recursos permiten diseñar actividades que motiven la participación, fomente la resolución de problemas y estimulen el pensamiento de los estudiantes mejorando sus procesos de aprendizaje.

Tabla 5*Aplicación de Estrategias Didácticas en el Aula con Estilos de Aprendizaje.*

| Descripción | Resultados | Porcentaje |
|--------------|------------|----------------|
| Mucho | 34 | 87,2% |
| Moderado | 5 | 12,8% |
| Poco | 0 | 0,0% |
| Muy poco | 0 | 0,0% |
| Nada | 0 | 0,0% |
| TOTAL | 39 | 100,00% |

La *Tabla 5* demostró que la mayoría de los docentes consideran que la aplicación de estrategias didácticas en el aula es fundamental para potenciar el estímulo en los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Ellos aseguraron que permiten transformar la educación en una experiencia dinámica, significativa y centrada en el estudiante pues fomenta la motivación y el interés por el conocimiento que son esenciales para un aprendizaje efectivo y duradero. Por ello, es importante que los docentes incorporen estrategias didácticas en el aula para mejorar el rendimiento académico, así como su formación de aprendizajes autónomos y reflexivos.

Tabla 6*Importancia de la Estimulación de los Aprendizajes Mejora el Rendimiento Académico.*

| Descripción | Resultados | Porcentaje |
|--------------|------------|----------------|
| Mucho | 39 | 100,00% |
| Moderado | 0 | 0,0% |
| Poco | 0 | 0,0% |
| Muy poco | 0 | 0,0% |
| Nada | 0 | 0,0% |
| TOTAL | 39 | 100,00% |

Los resultados evidenciados en la *Tabla 6* indicaron que, en su mayoría, los docentes perciben una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes. Esto mediante la estimulación de los aprendizajes con juegos digitales educativos que se implementan en el aula permitiendo reforzar conceptos de manera práctica y dinámica. Se considera esencial que los docentes implementen estos recursos dentro de estrategias pedagógicas bien estructuradas, promoviendo un entorno de aprendizaje innovador y significativo.

Tabla 7*Edad de los estudiantes en desarrollo de Capacidades y Habilidades en Materiales.*

| Descripción | Resultados | Porcentaje |
|-----------------|------------|------------|
| De 13 a 15 años | 0 | % |
| De 11 a 13 años | 37 | 94,9% |
| De 9 a 11 años | 2 | 5,1% |
| De 7 a 9 años | 0 | 0,0% |
| De 5 a 7 años | 0 | 0,0% |
| TOTAL | 39 | 100,00% |

En la *Tabla 7*, se reflejó que la mayoría de los docentes imparten clases a estudiantes de 11 a 13 años incorporando el uso de juegos digitales educativos como una estrategia didáctica clave para el desarrollo de habilidades y capacidades en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. El profesorado mencionó que estos recursos didácticos permiten mejorar la comprensión lectora, gramática y la expresión escrita de manera dinámica e interactiva promoviendo aprendizajes de enseñanza armónicos y de calidad.

3.1. Resultados del Chi-Cuadrado

Tabla 8

6. *Tabla Cruzada Referente a la Pregunta 6 y 9.*

| | | 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | | | |
|--|----------|--|--------------|--------------|--------------|
| | | Moderado | Mucho | Total | |
| 6. ¿con que regularidad aplica usted estrategias didácticas en el aula de clases para contribuir en los conocimientos de los estudiantes, ya que cada uno tiene diferentes estilos de aprendizaje? | Poco | Recuento % dentro de 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | 0 0,0% | 1 5,3% | 1 2,5% |
| | Moderado | Recuento % dentro de 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | 5 23,8% | 0 0,0% | 5 12,5% |
| | Mucho | Recuento % dentro de 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | 16 76,2% | 18 94,7% | 34 85,0% |
| | Total | Recuento % dentro de 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | 21 100,0% | 19 100,0% | 40 100,0% |

Tabla 9

Estrategias Didácticas – Capacitación en Herramientas Tecnológicas.

| | Valor | df | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|--------------------|----|--------------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 6,033 ^a | 2 | ,049 |
| Razón de verosimilitud | 8,335 | 2 | ,015 |
| Asociación lineal por lineal | ,883 | 1 | ,347 |
| N de casos válidos | 40 | | |

4 casillas (66,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,48.

Según el análisis estadístico del Chi cuadrado dado por el SPSS, se evidenció un resultado inferior obteniendo 0,049 (ver *Tabla 9*) lo cual aprueba la hipótesis alternativa (H1) es decir si existe relación, la aplicación de los juegos digitales educativos y la capacitación en las metodologías de enseñanza innovadoras en Lengua y Literatura y rechaza la hipótesis nula (H0). Es decir, los juegos digitales educativos fomentan la capacitación en las metodologías de enseñanzas innovadoras por parte de los docentes en Lengua y Literatura, mismas que promueve la interacción y motivación de los estudiantes en aprender obteniendo aprendizajes significativos y mejorando la calidad educativa con mayor participación de los estudiantes.

Tabla 10

Table Cruzada entre la Pregunta 3 y 9.

| | | | 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | | |
|---|--|--|--|--------|-------|
| | | | Moderado | Mucho | Total |
| 3. ¿Qué tan familiarizado se siente con la integración de los recursos didácticos en las metodologías de enseñanza? | Moderado | Recuento | 1 | 0 | 1 |
| | | % dentro de 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | 4,8% | 0,0% | 2,5% |
| | Mucho | Recuento | 20 | 19 | 39 |
| | | % dentro de 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | 95,2% | 100,0% | 97,5% |
| Total | Recuento | 21 | 19 | 40 | |
| | % dentro de 9. ¿Qué tan capacitado se siente para utilizar diferentes herramientas tecnológicas y promover la participación en clases? | 100,0% | 100,0% | 100,0% | |

Tabla 11*Integración de Recursos Didácticos – Capacitación en Herramientas Tecnológicas.*

| | Valor | df | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|-------------------|----|--------------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | ,928 ^a | 1 | ,335 |
| Corrección de continuidad | ,000 | 1 | 1,000 |
| Razón de verosimilitud | 1,312 | 1 | ,252 |
| Prueba exacta de Fisher | | | |
| Asociación lineal por lineal | ,905 | 1 | ,342 |
| N de casos validos | 40 | | |

a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,48.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

En referencia al análisis estadístico del Chi Cuadrado dado por el SPSS no existió relación entre los recursos didácticos y la participación en clase. El resultado obtenido fue de 0,928 lo que indicó que se aprueba la relación nula. Considerando estas variables se establece que no hay conexión en la motivación del estudiante y que tan capacitado se siente el docente en el uso de las TIC. En otras palabras, la evidencia sugiere que la participación de los estudiantes no está directamente relacionada con la presencia o ausencia de recursos didácticos en el aula, sino con las metodologías que implementan los docentes para impartir el conocimiento. Por ello se sugiere que se apliquen los juegos educativos dentro del aula en el que se promueva ambientes de aprendizajes más creativos, dinámicos y participativos.

3.2. Discusión

Dado los resultados obtenidos de la investigación, se evidenció que los juegos digitales educativos fomentan la motivación, participación y desarrollo de habilidades cognitivas y lingüística de los estudiantes de 11 a 13 años, según los docentes encuestados. La aplicación de estrategias didácticas, como el uso de juegos digitales educativos, mejoran el rendimiento académico y la autonomía del aprendizaje, además de fortalecer la confianza y facilitar los procesos cognitivos que evidencia una relación positiva con los juegos y la capacitación docente en las metodologías de enseñanza innovadoras que deben aplicar para incentivar la comprensión lectora, la gramática, la escritura y la expresión oral para promover la autonomía de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.

Los resultados respaldaron que los juegos digitales educativos pueden llegar a ser herramientas valiosas. Su impacto depende de la forma en que se integran dentro de las metodologías docentes, lo que refuerza la importancia de la capacitación del profesorado, ya que ofrece una variedad de actividades personalizadas a los estilos de aprendizaje, transformando la educación y preparando a los estudiantes para que sean el cambio del futuro.

Conclusiones

En síntesis, los resultados del estudio confirmaron que los juegos digitales educativos son herramientas eficaces para fortalecer las metodologías de enseñanza en Lengua y Literatura, pues su uso no solo fomenta la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también mejora la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas. En particular, los juegos digitales facilitan la comprensión de conceptos complejos de manera interactiva, promoviendo la participación activa del estudiante en su propio aprendizaje, no obstante su efectividad depende en gran medida de la integración adecuada dentro de la planificación docente empleada en la institución educativa.

La planificación del material didáctico es un factor clave para garantizar el éxito de los juegos digitales en el aula, pues los docentes encuestados reconocen la necesidad de incorporar estos recursos en sus estrategias pedagógicas, ya que crean ambientes de aprendizaje más dinámicos y enriquecedores. Sin embargo, para maximizar su impacto es fundamental seleccionar materiales didácticos adecuados como juegos que se alineen a los objetivos de aprendizaje y que se adapten a las necesidades específicas de los estudiantes.

El estudio evidenció que la adopción de modelos pedagógicos innovadores, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en problemas, potencia el uso efectivo de los juegos digitales en el aula, pues los docentes destacaron que estas metodologías favorecen clases más participativas y significativas, promoviendo el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico; sin embargo, para optimizar su implementación se recomienda combinar los juegos con estrategias activas que fomentan la interacción y el aprendizaje autónomo por parte de los estudiantes.

Por otro lado, uno de los principales desafíos identificados en la investigación fue la falta de capacitación docente en el uso de herramientas digitales, pues si bien los juegos educativos pueden mejorar el aprendizaje, su impacto depende del nivel de preparación del docente para integrarlos de manera efectiva. Por ende, se recomienda la implementación de programas de formación continua en competencias digitales que incluyan estrategias para adaptar los juegos educativos a distintos estilos de aprendizaje con niveles de dificultad.

Asimismo, se destacó la importancia de la interactividad en el aula como un elemento clave para mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, pues para que los juegos digitales sean efectivos es esencial que los docentes realicen un seguimiento continuo del progreso del estudiante y ajusten las estrategias según las necesidades. Esto implica la integración de los sistemas de evaluación que permitan medir el impacto del uso de los juegos digitales en el fortalecimiento de los procesos de aprendizajes de los estudiantes.

Los datos obtenidos indicaron que los juegos digitales educativos no solo facilitan la comprensión de contenidos de Lengua y Literatura, sino que también promueven el desarrollo de habilidades transversales como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Para potenciar estos beneficios, se recomienda diseñar actividades complementarias que refuercen los

aprendizajes adquiridos a través de los juegos digitales educativos, promoviendo su aplicación en contextos reales del ámbito escolar.

Los resultados de la encuesta sintetizaron que la incorporación de juegos digitales educativos en el aula mejora las metodologías de enseñanza, generando ambientes de aprendizaje más atractivos y participativos, pues para optimizar su aplicación estas herramientas en el área de Lengua y Literatura deben ser planificadas y respaldadas por estrategias pedagógicas adecuadas y programas de formación docente en el uso de tecnología.



Referencias

- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://zenodo.org/records/3820949>
- Arango, A. y Sanabria, I. (2022). El método de estudio de casos en la enseñanza de las ciencias naturales. *Praxis & Saber*, 12(31), 1-15. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2216-01592021000400001&script=sci_arttext
- Chango, B., Chancusig, M., García, K., y Haro, A. (2023). Chi Cuadrado y tablas de contingencia aplicado en SPSS. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(E3), 499-514. <https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/329/727>
- Chicaiza, D., y Guerrero, K. (2024). Realidad virtual un viaje para motivar a la lectoescritura en estudiantes del subnivel medio. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(9), 1056- 1074. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/8091/7062>
- López Aguado, M. y Gutiérrez, L. (2019). Cómo realizar e interpretar un análisis factorial exploratorio utilizando SPSS. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, 12(2), 1-14. <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2019.12.227057/28912>
- López García, M., Loor, A., Llaguano, B., y Solano, I. (2023). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo del subnivel medio. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 7(1), 381-388. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8882721>
- Medialdea, A. (12 de julio de 2019). Cómo elaborar material didáctico. *Red Educa*.
<https://redsocialededuca.net/como-elaborar-material-didactico>
- Meza, M., Loor, B., y Vega, J. (2024). Los materiales didácticos innovadores en el desarrollo de las destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa*, 7(13), 16-39. <http://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/199/338>
- Montero, B. (2020). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Morocho, T., y Paida, C. (2021). Los recursos didácticos aportan una metodología activa. *Revista Illari*, (9). <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2620/1/592-Texto%20del%20art%3%adculo-2308-1-10-20211129.pdf>
- Pin, P. y Mendoza, F. (2023). Habilidades creativas en el uso de

herramientas tecnológicas para la enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 7(1), 7985-8008. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5025>

Zapata, V., López, G., Calle, L., Pintado, L., y Bizueta, S. (2021). Juegos

didácticos y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de educación primaria. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 3(1), 266-287. <http://acvenisproh.com/revistas/index.php/prohominum/article/view/224/362>





Este texto está protegido bajo una licencia internacional [Creative Commons](#) 4.0.

Usted es libre para Compartir—copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material—para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) – [Texto completo de la licencia](#)