

# **VALIDACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS ADAPTADOS AL DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, PARA NIVELES DE INICIAL Y PRIMARIA, DE ZONAS URBANAS Y RURALES DE LIMA, AREQUIPA E IQUITOS**

Silvia Adrianzen

## **RESUMEN**

La investigación tuvo como objetivo validar juegos educativos que fomenten y desarrollen habilidades relacionadas con la comprensión lectora. Es por ello que se llevó a cabo un programa experimental, que consistió en el diseño, desarrollo y fabricación de los 13 juegos educativos contextualizados, así como su aplicación en las aulas. La muestra, fueron 789 niños y niñas de inicial 5 años, primer y segundo grado de educación primaria, pertenecientes a escuelas públicas y privadas, de zonas rurales y urbanas, de tres regiones del Perú: Lima, Arequipa e Iquitos. Los resultados de la evaluación final indicaron que, después de utilizar los juegos educativos en el aula, las puntuaciones en comprensión lectora y habilidades asociadas se incrementaron en un 15,83 %, superando el porcentaje del 10% planteado como meta inicial. Esto evidencia la eficacia del uso de los juegos educativos para mejorar significativamente la comprensión lectora en los niños, logrado a través del empoderamiento de la metodología lúdica en los docentes, que fue un factor primordial para el logro de estos resultados.

**Palabras clave:** Comprensión lectora, juego educativo, material didáctico, material estructurado, metodología lúdica, educación inicial y primaria.

## **INTRODUCCIÓN**

El logro de una educación de calidad en el Perú es uno de los mayores retos por superar, cuando a nivel nacional se han examinado las capacidades relacionadas con la comprensión de textos y matemáticas de los estudiantes de educación básica. Los resultados obtenidos ponen en evidencia bajos desempeños, los cuales no logran ser revertidos a lo largo de la primaria y se mantienen durante la vida estudiantil. Los resultados de la Evaluación

Censal 2014 (Ministerio de Educación, 2015) en estudiantes de segundo grado de primaria nos permiten describir cómo los estudiantes han logrado o no los objetivos educativos a partir de la evaluación de ciertas habilidades o conocimientos, que se espera logren los estudiantes, los cuales están planteados por el currículo de estudios de Educación Básica Regular; sin embargo, no permiten conocer qué materiales y estrategias son las más eficaces para lograr el aprendizaje significativo de los alumnos, la influencia del entorno social, los estilos de enseñanza docente, los textos y métodos de enseñanza, las diferencias de acuerdo a diferentes variables; pues si el objetivo primordial es construir programas educativos más eficientes en la enseñanza, se requieren de diversos recursos que influyan en las distintas variables implicadas en el aprendizaje.



Revisión de materiales – Iquitos, Perú

Los docentes, a la hora de diseñar y planificar una clase, deben seleccionar los recursos y materiales didácticos más adecuados y efectivos para el logro de los objetivos de aprendizaje. En muchos casos no se asume la importancia del material adecuado para dar la clase, pero es fundamental elegir y tenerlos a disponibilidad porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Aunque existen materiales didácticos pertinentes para diferentes áreas de logro, que pueden facilitar al docente en el momento de impartir una clase, se hace complejo el decir cuáles de esos materiales son los más adecuados.



Reconocimiento de materiales – Arequipa, Perú

Según Rincón (2010) “los materiales didácticos constituyen un producto de mayor complejidad que se selecciona, elabora y usa, con un enfoque, una intencionalidad, un contenido y una técnica o una metodología específica, en el contexto de una situación de aprendizaje definida. Ya que tienen la finalidad de llevar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir” (p. 35). En ese sentido el material didáctico adquiere un aspecto funcional y dinámico, que permite realizar una serie de actividades de aprendizaje con objetivos definidos.

Cabe resaltar que los materiales didácticos, por sí mismos, son herramientas que cobran dinamismo y funcionalidad cuando se usan dentro de una actividad de aprendizaje; en este caso, nos centraremos en la actividad lúdica o juego educativo, cuya intención u objetivo es desarrollar habilidades cognitivas, motoras y emocionales. En diversos trabajos se ha puesto de relieve que el juego le permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, explorar y descubrir, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ampliar los horizontes de sí mismo y aprender a cooperar. Por lo que se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva y cooperativa en contextos escolares es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil.



Clase – Iquitos, Perú

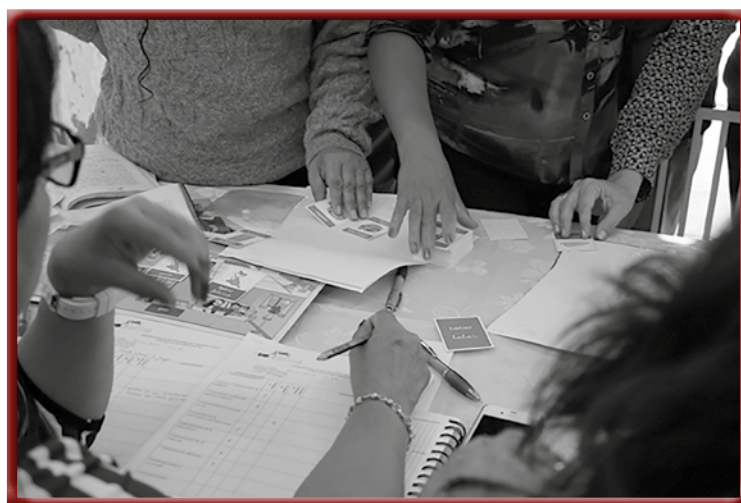
De acuerdo con Garaigordobil (2003) “las contribuciones del juego al desarrollo infantil pueden centrarse en: El juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos, desarrolla la coordinación motriz y la estructuración perceptiva, es motor de la inteligencia y la creatividad, origina y desarrolla estructuras mentales como la imaginación y la creatividad, es un poderoso instrumento de comunicación y socialización, promueve el desarrollo afectivo-emocional, el equilibrio psíquico y la salud mental” (p. 55). Es por ello, que este proyecto se basó en un programa educativo de validación, donde el juego pone en funcionamiento la capacidad intelectual y emocional, a fin de mejorar aptitudes y habilidades de la comprensión lectora, en niños del nivel inicial 5 años, primer y segundo grado de primaria, pertenecientes a escuelas públicas y privadas de zonas rurales y urbanas de nuestro país, a través del uso de los juegos educativos en el aula.

## METODOLOGÍA

Para realizar el proceso de validación de los juegos educativos se establecieron dos componentes debido a su importancia y relevancia, esto fue la *Validez Interna y Externa* (Jornet, Suarez y Pérez, 2000; en el primer caso se trata de demostrar que el desarrollo en las habilidades de comprensión lectora y uso de juegos educativos se debe a una relación causal, el comprobar esta parte de la validación permite señalar que los juegos educativos presentan *criterios de calidad de efectividad*, pues cumplen con los objetivos para el cual fueron diseñados. Por otra parte en el caso de la *Validez Externa*, el aplicar los juegos educativos en distintos contextos, permite generalizar los resultados obtenidos en distintos contextos lo cual permite la amplitud de aplicación de los juegos.



Revisión de materiales – Arequipa, Perú



Revisión de materiales – Arequipa, Perú

Para lograr los objetivos de validación se empleó un tipo de estudio cuantitativo mediante un diseño Cuasi Experimental con grupo control no aleatorizado, para realizar la prueba de efectividad de la propuesta educativa mediante el incremento de la comprensión lectora en base al uso de los juegos educativos, la que se llevó a cabo en tres etapas (Hernández, Fernández y Baptista, 2010); además la aplicación en diferentes lugares permite generalizar los resultados en distintos contextos:

1. Medición inicial de la Comprensión Lectora para los grupos experimental y de control, en niños inicial 5 años, primer y segundo grado de educación primaria, pertenecientes a escuelas públicas y privadas, de zonas rurales y urbanas, de tres regiones del Perú: Lima, Arequipa e Iquitos.
2. Programa experimental: Enseñanza en aula incluyendo 13 juegos educativos de HANS EDUCA adaptados al Diseño Curricular Nacional.
3. Medición final de Comprensión Lectora para los grupos experimental y de control, en niños de inicial 5 años, primer y segundo grado de educación primaria, pertenecientes a escuelas públicas y privadas, de zonas rurales y urbanas, de tres regiones del Perú: Lima, Arequipa e Iquitos.

Para la ejecución del proyecto se contó con la participación de 13 instituciones públicas y privadas, de zonas urbana y rural, 28 docentes de los niveles de educación inicial de 5 años y educación primaria (primer y segundo grado), así como la participación de 789 niños y niñas de dichos niveles.

A continuación, se observa la distribución de alumnos por grado y lugar se observan en las tablas 1, 2 y 3. En la Tabla 1 se aprecia que 278 (35,27%) de estudiantes pertenecen al nivel inicial de 5 años y 511 (64,73%) son estudiantes de primer y segundo grado de primaria.

**Tabla 1.**

Distribución de alumnos según grado.

	Frecuencia	Porcentaje
INICIAL	278	35.27%
PRIMARIA	511	64.73%
Total	789	100.00%

En la tabla 2, se observa que 172 (21,79%) de estudiantes pertenecen a Iquitos, 202 (25,64%) estudiantes a Arequipa y 415 (52,56%) estudiantes a Lima.

**Tabla 2.**

Distribución de estudiantes según lugar.

Lugar	Frecuencia	Porcentaje
Iquitos	172	21.79%
Arequipa	202	25.64%
Lima	415	52.56%
Total	511	100.00%

En la tabla 3, se observa que los estudiantes de inicial de Iquitos son 49 (6,22%) en Arequipa son 88 (11,19%) y en Lima son 141 (17,82%). En el caso del nivel primaria los estudiantes de Iquitos son 111 (17,82%) en Arequipa son 131 (16,61%) y en Lima son 269 (34,04%).

**Tabla 3.**

Distribución de estudiantes según nivel y lugar.

Nivel	Lugar	Frecuencia	Porcentaje
INICIAL	Iquitos	49	6.22%
	Arequipa	88	11.19%
	Lima	141	17.82%
PRIMARIA	Iquitos	111	14.12%
	Arequipa	131	16.61%
	Lima	269	34.04%
Total		789	100.00%

Para el completamiento de los objetivos del proceso de validación se empleó como instrumento de evaluación la Batería Psicopedagógica EVALÚA 0 para estudiantes de inicial de 5 años con el propósito de examinar el nivel de habilidades en Memoria Verbal Recepción Auditiva y Articulación, Habilidades Fonológicas, Letras y Números, Palabras y Frases.

En el caso de estudiantes de primer grado y segundo grado para realizar la medición inicial y final, se utilizó la Batería Psicopedagógica EVALÚA 1 para, que permitan verificar los cambios en comprensión lectora. Como recurso para realizar los cálculos y conocer el incremento en comprensión lectora y la comparación entre grupos control y experimental así como las variaciones entre la evaluación inicial y final se utilizó un programa estadístico informático.

Asimismo, como actividad fundamental del programa experimental se realizaron talleres de capacitación periódicas para los docentes y directivos de las instituciones educativas participantes, quienes se sensibilizaron y empoderaron de la metodología lúdica aplicada en el aula, así como la importancia del uso del material didáctico concreto para el desarrollo de habilidades, enfocándose en la comprensión lectora.

## Resultados

A continuación se muestran las tablas que nos indican las diferencias en los promedios obtenidos en las habilidades relacionadas con la comprensión lectora antes y después

de la aplicación del programa experimental a los grupos experimental y grupos control conformados por niños y niñas de los niveles inicial 5 años, primer y segundo grado de educación primaria, pertenecientes a escuelas públicas y privadas, de zonas rurales y urbanas, de tres regiones del Perú: Lima, Arequipa e Iquitos.

**Tabla 1.**

Resultados estadísticos de la evaluación antes de aplicar el programa con juegos educativos, en estudiantes de inicial de 5 años según grupo experimental y control.

Áreas de evaluación	Media		t	Significación (bilateral)	Diferencia de medias
	Exp.	Con.			
Memoria verbal	19,09	18,63	3,545	,071	0,46
Recepción auditiva y articulación	50,61	51,72	1,813	,073	-1,11
Habilidades fonológicas	32,14	31,42	3,095	,403	0,72
Letras y números	12,14	9,89	-,630	,530	2,25
Palabras y frases	12,05	11,71	4,745	,300	0,34

\*Sig. <0.05

En la tabla 1, se presenta el estadístico T de Student que nos permite conocer si la diferencia de medias es significativa, para afirmar esto es necesario que la significatividad bilateral deba ser menor que 0,05. Al observar los resultados obtenidos podemos concluir que en el caso de memoria verbal, recepción auditiva y articulación, habilidades fonológicas, letras y números y palabras y frases, la diferencia no es significativa.

De este modo se comprueba que antes de utilizar los juegos educativos el grupo experimental y control tenían el mismo nivel en las habilidades básicas para la comprensión lectora.

En la tabla 2, se presenta el estadístico T de Student que nos permite conocer si la diferencia de medias es significativa, para afirmar esto es necesario que la significatividad bilateral deba ser menor que 0,05. Al observar los resultados obtenidos podemos concluir que en el caso de memoria verbal, habilidades fonológicas y palabras y frases, la diferencia es significativa. De este modo se comprueba que después de utilizar los juegos educativos, el grupo experimental presenta un mejor nivel en las habilidades básicas para la comprensión lectora.



**Tabla 2.**

Resultados estadísticos de la evaluación después de aplicar el programa con juegos educativos, en estudiantes de inicial de 5 años según grupo experimental y control.

Áreas de evaluación	Media		t	Significación (bilateral)	Diferencia de medias
	Exp.	Con.			
Memoria verbal	22,73	20,51	3,545	,001	2,22
Recepción auditiva y Articulación	54,25	53,60	1,813	,073	0,66
Habilidades fonológicas	35,76	33,95	3,095	,003	1,82
Letras y números	15,77	13,94	-,630	,530	1,83
Palabras y frases	12,05	11,71	4,745	,300	0,34

\*Sig. <0.05

**Tabla 3.**

Resultados estadísticos de la evaluación inicial antes de aplicar el programa con juegos educativos, en estudiantes de primer y segundo grado según grupo experimental y control.

Áreas de evaluación	Media		t	Significación (bilateral)	Diferencia de medias
	Exp.	Con.			
Memoria y atención	25,44	26,13	-,403	,688	-,691
Ortografía visual	12,45	11,75	,390	,697	,709
Exactitud lectora	57,62	58,02	-,064	,949	-,400
Comprensión lectora	20,73	21,09	-,174	,862	-,364

\*Sig. <0.05

En la tabla 3, se presenta el estadístico T de Student que nos permite conocer si la diferencia de medias es significativa, para afirmar esto es necesario que la significatividad bilateral deba ser menor que 0,05. Al observar los resultados obtenidos podemos concluir que en el caso de memoria y atención, ortografía visual, exactitud lectora y comprensión lectora la diferencia no es significativa. De este modo se comprueba que antes de utilizar los juegos educativos el grupo experimental y control tenían el mismo nivel en las habilidades básicas de aprendizaje.

**Tabla 4.**

Resultados estadísticos de la evaluación inicial después de aplicar el programa con juegos educativos, en estudiantes de primer y segundo grado según grupo experimental y control.

Áreas de evaluación	Media		t	Significación (bilateral)	Diferencia de medias
	Exp.	Con.			
Memoria y atención	30,58	28,19	1,389	,168	2,381
Ortografía visual	12,13	11,00	,598	,551	1,125
Exactitud lectora	71,53	59,51	1,412	,161	12,018
Comprensión lectora	27,68	20,40	2,845	,005*	7,27

\*Sig. <0.05

En la tabla 4, se presenta el estadístico T de Student que nos permite conocer si la diferencia de medias es significativa, para afirmar esto es necesario que la significatividad bilateral deba ser menor que 0,05. Al observar los resultados obtenidos podemos concluir que en el caso de memoria y atención, ortografía visual y exactitud lectora la diferencia no es significativa: Por el contrario en comprensión lectora la diferencia es significativa dado que el grupo experimental tiene 7 272 más puntos que el grupo control. De acuerdo a estos resultados se comprueba que después de utilizar los juegos educativos el grupo experimental y control tenían el mismo nivel en las habilidades básicas de aprendizaje.

## DISCUSIÓN

Cada juego educativo está orientado a desarrollar un número de habilidades específicas, siendo algunos juegos más versátiles y ricos que otros, los que en conjunto claramente complementan y enriquecen las estrategias que se aplican en el aula; y en su conjunto permiten fomentar el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora.

Se considera juegos educativos a los juegos propuestos por Hans Educa para realizar en el nivel inicial la lectura de palabras, letras o números, además de estimular habilidades básicas como la percepción y memoria, con el fin de poder reconocer las características de los grafemas y numerales, de estos recursos y el aprovechamiento de los mismos, permitiendo desarrollar las habilidades básicas y la madurez para el aprendizaje de la lectoescritura.



Niños disfrutando en plena clase – Iquitos, Perú

En el caso del nivel primario los juegos utilizados permiten el desarrollo de competencias asociadas a la exactitud en la lectura de palabras y oraciones, reconocer la escritura correcta de las palabras asociadas a imágenes, además de estimular la atención y memoria para detectar aspectos específicos de los textos utilizados (cuentos e historias contextualizados); de este modo se comprueba que el juego puede utilizarse como una técnica para la comprensión de lecturas en el aula, además lograr que los alumnos experimenten los conocimientos a través de situaciones vivenciales directas. El poder seleccionar los juegos acordes a los objetivos de aprendizaje, en base a los intereses del grupo, permite crear un ambiente cooperativo, promoviendo una escuela más democrática y creativa, dado que los niños no son solo pasivos receptores de conocimientos, sino que se logra una comprensión y utilidad adecuada a su entorno.

Es importante señalar que el uso de los juegos educativos requiere de capacitación mediante talleres vivenciales de empoderamiento de la metodología lúdica a los docentes; esta actividad fue primordial ya que impulsó y fortaleció los procesos de enseñanza y aprendizaje. De este modo los docentes estuvieron preparados y confiados en sus propias habilidades, ya orientadas y contextualizadas al contexto y realidad de sus niños, así como sus conocimientos sobre la aplicación de los juegos educativos orientados a la comprensión lectora en actividades educativas en el aula.

La participación y "actitud del maestro en el aula es fundamental para el éxito del proceso de "aprendizaje enseñanza" del niño, por lo que nuestro enfoque fue empoderar y sensibilizar

al maestro sobre la importancia del juego para el niño, y como herramienta valiosa para el proceso de enseñanza en el aula.



Clase a maestros – Arequipa, Perú

Esta capacitación se centró en el uso de los juegos educativos seleccionados en el programa, de acuerdo con las habilidades necesarias para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, direccionándolo a las necesidades del niño y sus características según su contexto y realidad. La contextualización y adaptación de los contenidos de los juegos es un criterio que se debe considerar al diseñar cualquier tipo de juego educativo, ya que permite la identificación con el contexto sociocultural, que impacta emocionalmente tanto al niño como al maestro, y facilita la construcción del conocimiento.

El incremento de la comprensión lectora en los niños, contenida a través de los resultados de las evaluaciones al inicio y al finalizar el programa de actividades, no solo se debe al uso de los juegos educativos de forma estratégica y sistematizada, sino que su uso va más allá de los objetivos cognitivos perseguidos, dándole un espacio vital a la emoción positiva y motivación de los estudiantes y docentes que vivieron experiencias significativas y particulares en cada sesión de aprendizaje aplicada; ya que se generó motivación natural, permitiendo la presencia del neurotransmisor de la "dopamina" relacionado con la memoria, atención, aprendizaje y motivación, lo que incrementó las posibilidades de un proceso placentero y beneficioso.



Clase – Arequipa, Perú

Estos resultados hacen ver que el aprendizaje, a través del juego, estimula la renovación pedagógica, permitiendo enlazar actividades lúdicas con actividades dedicadas a lograr las competencias señaladas en el plan curricular, o de un programa de estudios de los aprendizajes asociados a la lectura y comprensión lectora. El niño en el juego puede experimentar y observar las relaciones entre los objetivos del juego y las habilidades requeridas; esto se hace de modo intuitivo, pero en el contexto del aula de clases esta actividad se organiza, para que pueda desarrollarse como una competencia en los niños.

Considerando que el mundo habitual del niño es el juego, por lo que sus intereses se centran en la acción lúdica y por ende esta ocupa gran parte de su tiempo, confirmamos lo que proponen varias investigaciones realizadas desde una perspectiva psicopedagógica en referencia a la educación, que establecen que el juego educativo enseña a los alumnos a lograr “hábitos, habilidades y destrezas”.

En el presente trabajo se refuerza la idea de que el juego educativo, a partir del desarrollo de materiales lúdicos, se puede utilizar de manera efectiva como una estrategia y recurso educativo de gran influencia en el aprendizaje escolar.

## REFERENCIAS

- Garaigordobil, M. (2003). *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Ministerio de Educación (2015). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes 2014 (ECE 2014)*. Lima: MINEDU.
- Jornet, J., Suárez, J. y Pérez, A. (2000). La validez en la evaluación de programas. *Revista de Investigación Educativa*, Vol. 18, Nº 2, pp. 341-356.
- Morante, M. y Costa, M (2008). *Guía de ilustración para la industria del juguete*. Madrid: AIJU.
- Rincón, A. (2010). *Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación preescolar*. Memoria de grado para optar el título de Licenciatura en Educación. Mérida: Universidad de los Andes.
- Ziemendorff, S. (2003). *Guía de validación de materiales educativos*. Chiclayo: PROAGUA-GTZ.