



PRISMA ODS
REVISTA MULTIDISCIPLINARIA
SOBRE DESARROLLO SOSTENIBLE
ISSN: 3072-8452

**JUEGOS DIDÁCTICOS
COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO DE LOS
ESTUDIANTES**

*EDUCATIONAL GAMES AS A STRATEGY
TO IMPROVE STUDENTS' ACADEMIC
PERFORMANCE*

AUTORAS

**ROSA VIVIANA DICA
ORTIZ**
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHYO
ECUADOR

**ANDREA STEFANIE
PALMA LEÓN**
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHYO
ECUADOR

**SILVIA NAIROBI CHICA
BUSTAMANTE**
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHYO
ECUADOR

**ROSALÍA MARISOL
DICA ORTIZ**
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHYO
ECUADOR

**MAIRA JOHANNA OLLOA
BUENAIRE**
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHYO
ECUADOR

Juegos Didácticos como Estrategia para Mejorar el Rendimiento Académico de los Estudiantes

Educational Games as a Strategy to Improve Students' Academic Performance

Rosa Viviana Dicao Ortiz

rosavivianadicaoortiz@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-1047-1884>

Universidad Técnica de Babahoyo

Babahoyo – Ecuador

Andrea Stefanie Palma León

andrea89raf@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-1040-7886>

Investigador Independiente

Babahoyo – Ecuador

Rosalía Marisol Dicao Ortiz

rosaliadicao@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-2578-0598>

Investigador Independiente

Babahoyo – Ecuador

Maira Johanna Olloa Buenaire

mariaj.buenaire@docente.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-7138-6184>

Ministerio de Educación

Babahoyo - Ecuador

Silvia Nairobi Chica Bustamante

chicabustamante2004@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-1339-062X>

Investigador Independiente

Babahoyo – Ecuador

Artículo recibido: 29/09/2026

Aceptado para publicación: 29/10/2026

Conflictos de Intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

La investigación tenía como finalidad determinar el impacto de los juegos didácticos como estrategia para el mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de 6to grado de educación general básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés. Para ello, se llevaron a cabo diferentes actividades fundamentadas en juegos didácticos, con el objetivo de consolidar lo aprendido y mejorar el rendimiento de los estudiantes. Se desarrolló un estudio de tipo cuasi experimental con un grupo experimental y un grupo de control. Los resultados mostraron diferencias en el rendimiento académico para ambos grupos, donde el grupo experimental se mostró a favor con 9,75 y el grupo control con 7,10. Así pues, se concluye que la utilización de juegos didácticos puede ser un aporte para el mejoramiento del rendimiento académico de los alumnos. Asimismo, resulta que a través de los juegos didácticos los estudiantes interactuaron con el contenido de manera más dinámica y se contó con su participación para promover el interés y la colaboración en el aula. Las actividades de juego hicieron que los estudiantes dijeran las ideas, respondieran las preguntas, y repasaran el conocimiento de un modo más activo y divertido. Estos resultados se alinean con varios hallazgos teóricos en valor de la relevancia de los juegos didácticos en el contexto educativo, ya que éstos logran motivar y vincular a los estudiantes con la dinámica de estudio. Por tanto, el estudio actual recomienda que los profesores adopten los juegos educativos en sus clases de forma estratégica para poder utilizar las ventajas de los mismos para consolidar conocimientos, aumentar la participación en clase, y promover el rendimiento académico de los alumnos.

Palabras clave: juegos didácticos, rendimiento académico, aprendizaje, participación estudiantil, motivación

ABSTRACT

The research aimed to determine the impact of educational games as a strategy for improving the academic performance of 6th-grade students at the Carlos Alberto Aguirre Avilés Educational Unit. To this end, various activities based on educational games were conducted with the goal of consolidating learning and enhancing student performance. A quasi-experimental study was carried out, involving both an experimental group and a control group. The results revealed differences in academic performance between the two groups: the experimental group achieved a score of 9.75, while the control group scored 7.10. Consequently, it is concluded that the use of educational games can contribute to improving students' academic performance. Furthermore, the use of educational games allowed students to interact with the content more dynamically, fostering their participation and encouraging interest and collaboration within the classroom. These game-based activities prompted students to express ideas, answer questions, and review material in a more active and enjoyable manner. These results align with theoretical findings regarding the value of educational games in an educational setting, as they effectively motivate students and engage them in the study process. Therefore, this study recommends that teachers strategically incorporate educational games into their lessons to leverage their benefits for consolidating knowledge, increasing class participation, and boosting student academic performance.

Keywords: educational games, academic performance, learning, student participation, motivation

INTRODUCCIÓN

La gamificación es una estrategia educativa potencialmente beneficiosa para el rendimiento de los estudiantes, ya que aplica técnicas y elementos típicos del juego que contribuyen a crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y activas (Parra Sánchez et al., 2025)

Según lo acotado por los autores, la gamificación es una técnica pedagógica que consiste en aplicar componentes de juegos en procesos educativos y busca aumentar la motivación del alumnado. Su uso aporta la posibilidad de crear experiencias educativas más dinámicas, activas y motivadoras haciendo que el alumnado se implique más en las actividades de aprendizaje.

“El uso de juegos en el aula puede ayudar a que los estudiantes aprendan mejor. Al participar en actividades entretenidas y activas, se interesan más y refuerzan lo que han aprendido.” Farez Quinga et al., (2025).

Los juegos educativos y las simulaciones pueden favorecer diferentes resultados de aprendizaje, especialmente el desarrollo de habilidades, cuando son incorporados de manera adecuada dentro del proceso educativo

En la institución educativa "Simón Bolívar" se han empleado los juegos didácticos como estrategia pedagógica con el objetivo de fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes de Educación General Básica. El uso de estos recursos durante las clases ha promovido la participación activa, la motivación y la interacción de los alumnos, convirtiéndose en una estrategia de apoyo para reforzar los conocimientos y mejorar el rendimiento académico (Facunda Toral, Chango Canchi, Cuasapud Morocho, & Cárdenas Quispe, 2025).

“Desde la introducción de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza se ha pretendido potenciar el aprendizaje con base en tareas activas, participativas y motivadoras a fin de que los alumnos logren entender y reforzar los contenidos escolares. Su uso promueve la interacción, el involucramiento y el desarrollo de destrezas, lo cual hace que esta modalidad pueda ser considerada como una de las estrategias que ayuda a lograr un mejor rendimiento académico. Por otro lado, los juegos didácticos también posibilitan al profesor realizar diferentes actividades que se adaptan a las necesidades y características del alumnado, dejando de ser una enseñanza centrada en la exposición y significado de los contenidos para convertirse

en un modelo de aprendizaje por experiencias más significativo y vivenciado. En este contexto, la ludificación puede considerarse una estrategia docente que mejora el rendimiento de los estudiantes, sobre todo cuando se aplica para reforzar los aprendizajes mediante actividades dinámicas y motivadoras " (Bastardo Contreras & Cortez Merchán, 2023).

La investigación debe responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo influye los juegos didácticos en el rendimiento académico de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés en el año lectivo 2026-2027? Se ha detectado en la institución educativa que algunos estudiantes se encuentran desmotivados, con poca curiosidad y no logran mantener un buen nivel de rendimiento escolar durante las clases. Esto puede tener un efecto en la forma en que se aprenden y se utilizan los conocimientos. Por consiguiente, el objetivo del estudio es determinar la aplicación de los juegos didácticos como una estrategia para hacer las clases más amenas y participativas, que motiven a los estudiantes y mejoren su rendimiento académico.

Los juegos educativos son beneficiosos para los docentes y estudiantes del 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, ya que proporcionan la oportunidad de realizar las actividades académicas de una forma más dinámica, divertida y participativa. Su uso puede motivar a los alumnos, ayudar a entender los temas y reforzar lo aprendido. Al mismo tiempo, estos métodos hacen que los estudiantes tomen parte activa, contesten preguntas, cumplan con ejercicios y cooperativa de trabajo, lo que propicia un ambiente idóneo para el aprendizaje y la mejora en el rendimiento académico.

El método a emplear en el estudio se elaborará a partir de un enfoque mixto, ya que brindará resultados tanto cuantitativos como cualitativos en relación con el uso de juegos educativos y el rendimiento del estudiante. La investigación será exploratoria, descriptiva, documental y de campo. Al efecto se utilizarán técnicas e instrumentos específicos para estudiantes y profesores, tendientes a investigar la influencia de juegos educativos y el desempeño académico de los alumnos de 6to año de Educación Básica.

Se tiene como objetivo general estudiar el uso del juego educativo como estrategia para el fortalecimiento del rendimiento académico en los estudiantes de 6° Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés. Para ello, se analizarán cuestiones sobre la participación, motivación, comprensión del contenido y desempeño académico de los estudiantes. Con los resultados se podrá establecer si la utilización de juegos didácticos como

estrategia para trabajar el rendimiento académico es viable y si ayuda a propiciar un mayor dinamismo en las experiencias educativas, la población estuvo conformada por un total de 90 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra equivalente al 50%, correspondiente a 45 estudiantes.

De manera teoría se justifica como la selección de juegos educativos como una forma de mejorar el rendimiento académico, ya que pueden organizarse actividades dinámicas, interactivas y divertidas, que promueven la participación activa y hacen que el estudiante comprenda mejor el material. También, su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite la adquisición y/o el fortalecimiento de los conocimientos a través de experiencias significativas de aprendizaje respondiendo a diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los educandos. Por tanto, la aplicación en la enseñanza del juego como estrategia didáctica puede contribuir a mejorar el rendimiento académico, ya que propicia experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas y ayuda a una mayor comprensión del contenido académico, (Gaona Jiménez et al., 2024).

Para combatir la situación se sugiere la incorporación de juegos educativos en el aula, con la finalidad de incentivar a los estudiantes a través de un ambiente dinámico y participativo realizando refuerzo con las actividades los conocimientos que tienen. Con estas actividades se persigue motivar a los alumnos, hacerlos participar, fomentar la cooperación y facilitar la comprensión del contenido, todo ello contribuyendo a mejorar el rendimiento de los estudiantes de 6º curso de EGB.

Metodológicamente para llevar a cabo esta investigación se aplicará un diseño cuasiexperimental, por lo que dos grupos realizarán sus actividades de modo distinto. El grupo de control lo hará con estrategias tradicionales y el grupo experimental lo hará con ludificaciones. En un momento posterior, se medirá el desempeño académico de ambos grupos y se estudiarán los resultados para ver la influencia de los juegos didácticos en la performance académica del alumno.

Para atender el problema se formula el siguiente objetivo general:

- Implementar los juegos didácticos como estrategia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés.

Para lograr este objetivo, se plantean los siguientes objetivos específicos: a) Identificar los principios teóricos que sustentan el uso de juegos didácticos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes; b) Diagnosticar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de 6to año de Educación Básica; c) Diseñar actividades de aprendizaje con juegos didácticos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes; d) Utilizar juegos didácticos como una estrategia de apoyo en las tareas académicas; y e) Evaluar los resultados de la aplicación de los juegos didácticos para conocer su efectividad en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

METODOLOGÍA

Enfoque de Investigación

La investigación mixta es un tipo de diseño de investigación que es aplicable a nivel de diseño de estudio, niveles de análisis, etc. y que implica que el investigador decida usar en su investigación la combinación necesaria de los enfoques cualitativos y cuantitativos. Es un procedimiento sistematizado, empírico, crítico a través del cual se puede examinar una situación problemática bajo diversas ópticas (Avila Otero, 2019). En este sentido el enfoque mixto ayudará a establecer la influencia de los juegos didácticos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, considerando la obtención y estudio de datos concernientes a la utilización de estos métodos y a los logros y desempeño de los educandos.

Diseño de Investigación

Se conoce como estudio experimental al que se realiza manipulando intencionalmente la variable independiente para observar su efecto en una o más variables dependientes (Ramos, 2021). Según el autor, este diseño establecerá la relación entre la implementación de juegos didácticos y el rendimiento escolar de los alumnos de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés. Con este fin, se trabajará con un grupo experimental en el que se realizarán actividades educativas a través de juegos didácticos y un grupo control que seguirá con una metodología tradicional. Una vez finalizada la aplicación de las actividades, se compararán los resultados de ambos grupos para ver si el uso de los juegos didácticos mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

La investigación cuasiexperimental incluye el tener un grupo experimental, un grupo de control y la asignación no aleatoria de los participantes a ambos grupos (Ramos Galarza , 2021). Según el autor, con este diseño se podrá medir el impacto de la utilización de juegos educativos en el rendimiento escolar de los alumnos de sexto año de Educación Básica, tomando en consideración los resultados obtenidos previo y posteriormente a la realización de las actividades. Así, se podrá determinar si el empleo de juegos didácticos como estrategia educativa provoca mejora en el rendimiento académico de los alumnos.

Tipo de Investigación

La investigación exploratoria se utiliza generalmente cuando el problema de investigación está en sus primeras etapas y se necesita alguna aproximación para entender, identificar características, y obtener una mejor comprensión del fenómeno (Haro, 2024) . Según el autor, este enfoque de la investigación posibilita investigar situaciones poco conocidas y provee datos que apoyan el crecimiento del estudio. Para el presente trabajo se abordará, en este sentido, la utilización de los juegos didácticos y su incidencia en el rendimiento académico de los alumnos de 6° año de Educación Básica, a partir de las percepciones de los docentes y alumnos expresadas en instrumentos de recolección de datos, con la intención de determinar de qué forma esas estrategias pueden influir para el mejoramiento del desempeño.

“El enfoque cuantitativo descriptivo utiliza herramientas estadísticas para analizar y caracterizar un fenómeno (Hernandez, 2020). Su propósito es ofrecer una descripción de las particularidades de una situación”. En este estudio, servirá para examinar cómo se emplean los juegos didácticos en las actividades de aprendizaje y cuál es el rendimiento académico de los alumnos de sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés. Para ello, se tendrán en cuenta factores como la participación, el interés, la comprensión de los temas y el desempeño escolar.

La investigación explicativa trata de explicar qué causa un fenómeno, y se emplea para identificar causas y efectos con el fin de analizar por qué y cómo está ocurriendo una situación específica (Caicedo, 2024). En este trabajo se podrá estudiar el impacto de los juegos didácticos en el rendimiento de los alumnos evaluando si el uso de estas estrategias educativas contribuye a que mejoren en sus actividades académicas y en la obtención de conocimientos.

La investigación documental se basa en localizar, elegir y examinar información de fuentes académicas confiables, como libros, artículos científicos, tesis y otros materiales especializados. Este proceso permite construir una base sólida para el estudio (Alvarado, 2020). En este trabajo se consultarán diversas publicaciones sobre los juegos didácticos y el rendimiento académico, a fin de reunir los aportes teóricos que sustenten la investigación.

En los estudios de investigación, la investigación de campo se emplea para reunir información en el lugar donde se realiza el fenómeno de estudio, para obtener así datos de primera mano (Ruiz, 2024). En virtud de lo anterior, la presente investigación de campo posibilitará estudiar la aplicación de los juegos didácticos en el aula en el contexto de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés. Se obtendrá información sobre la ejecución de estas estrategias, sobre la participación de los alumnos y su desempeño académico, obteniéndose datos concernientes a la realidad educativa donde se desarrolla la investigación.

Métodos

Métodos Teóricos

Método inductivo – deductivo

El proceso deductivo es el que se inicia con la afirmación general y termina con la particular (Avila, 2023). Según el autor este procedimiento posibilita que se confronten los resultados alcanzados con los principios teóricos para elaborar conclusiones. En el presente trabajo se utilizará el método deductivo para considerar los postulados relativos a los juegos educativos y el desempeño académico y, seguidamente, contrastarlos con los resultados alcanzados por los alumnos de 6° año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés.

El método inductivo es un proceso que consiste en analizar situaciones particulares para llegar a conclusiones generales y que permite generar conocimientos a partir de la observación de hechos específicos (Paredes, 2018). La técnica inductiva en este estudio se utilizará para procesar la información que se recopile de las experiencias y resultados de los estudiantes al momento de la aplicación de los juegos didácticos, y se busca determinar de qué manera estas estrategias pueden influir en el rendimiento académico de los alumnos.

El método analítico es aquel en que se observa un fenómeno aisladamente, es decir, se estudian sus diferentes partes o momentos para luego unirlos y obtener conclusiones de carácter general (Portilla, 2022). En esta investigación, dicho método posibilitará examinar individualmente ciertos elementos concernientes a la utilización de juegos educativos, la intervención de los alumnos y su desempeño académico, para así entender cómo se vinculan dichas partes.

El método sintético consiste en recrear el fenómeno a estudio a partir de los elementos descompuestos, reagrupándolos para obtener una visión integral de la situación objeto de análisis (Uleam, 2022). Con base en lo anterior, el método sintético va a integrar los resultados alcanzados en relación con la utilización de juegos didácticos y el desempeño académico de los educandos, a fin de ofrecer una visión integradora de los resultados y formular conclusiones en función de la contribución de dichas estrategias en el desempeño académico de los estudiantes de 6to año de Educación Básica.

Métodos Empíricos

La encuesta es una técnica de investigación que se utiliza para recopilar información de una muestra de individuos o grupos sobre sus comportamientos, creencias, actitudes u otra información de interés para una investigación (Lopez Romo, 2018). Para el presente estudio, la encuesta se utilizará por su eficiencia y facilidad para recopilar información relacionada con el uso de los juegos didácticos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés.

Métodos matemáticos – estadísticos

Uso de métodos matemáticos-estadísticos Los métodos matemáticos-estadísticos son necesarios para clasificar, tratar y analizar los datos en una investigación (Lopez, 2022). En la presente investigación se utilizará el programa estadístico SPSS, por cuanto permite aplicar los procedimientos necesarios para procesar los datos obtenidos a través de los instrumentos (Perez, 2021), "se efectuará además un análisis de los resultados para precisar la relación entre el uso de juegos educativos y los logros en la educación de los alumnos",

Población

Para (Tamara Otto, 2011), la población es el grupo de individuos de una sociedad o en otro grupo en particular, del cual se extrae una muestra para hacer un estudio. En el presente estudio

la población estará constituida por los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés durante el año lectivo 2026-2027.

Tabla 1. Población

<i>ELEMENTOS</i>	<i>CANTIDAD</i>	<i>PORCENTAJE</i>
Estudiantes	90	100%
Total	90	100%

Fuente: elaboración propia.

Muestra

Una muestra es un grupo de elementos que representan a una población más grande y que se elige para estudiar las características de toda la población (Argibay, 2019). En la presente investigación, la muestra se seleccionará a través de un muestreo no probabilístico, en función de una serie de criterios relacionados con el rendimiento académico de los alumnos, el nivel de motivación y participación en el aula, y la conveniencia de aplicar técnicas de enseñanza que refuercen el rendimiento de los estudiantes. La muestra se compondrá de estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, en el periodo 2026-2027.

Tabla 2. Muestra

<i>ELEMENTOS</i>	<i>CANTIDAD</i>	<i>PORCENTAJE</i>
Estudiantes	45	100%
Total	45	100%

Fuente: elaboración propia.

DESARROLLO

Antecedentes

La investigación en Perú, Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática, (Ricce Salazar & Ricce Salazar, 2021, p. 16) es una de las investigaciones que indica que los juegos didácticos son una herramienta que ayuda a promover el aprendizaje en los estudiantes. El uso de ellos en la educación ayuda a la participación, la motivación y la retención de los conceptos

matemáticos, y se ha convertido en un medio para hacer más interactivos los ejercicios y mejorar el aprendizaje de los alumnos.

El estudio realizado en España, titulado como Serious games en Educación Primaria, elaborado por (Sánchez Rivas, Colomo Magaña, Ruiz Palmero, & Sánchez Rodríguez, 2020), aborda la aplicación de juegos educativos en la escuela como estrategia para el incremento del aprendizaje de los alumnos de Primaria. El trabajo se llevó a cabo en una escuela con alumnos de cuarto curso y puso de relieve una mejora significativa en el grupo que se implicó con la propuesta basada en juegos, lo que indica que esta tipología de recursos puede contribuir al refuerzo del aprendizaje y favorecer experiencias educativas más dinámicas.”

Los hallazgos demuestran que la implicación en juegos educativos puede favorecer el aprendizaje de los estudiantes. La investigación con estudiantes de cuarto grado mostró una mejora sustancial en el grupo que participó en actividades centradas en juegos. Estos resultados indican que los juegos educativos pueden ser una estrategia eficaz para fortalecer el aprendizaje y para desarrollar experiencias educativas más dinámicas, participativas y motivadoras.

El estudio elaborado por Farez Quinga et al. (2025) en Ecuador, con el título "El juego didáctico como recurso pedagógico vinculado al rendimiento académico en Educación Básica", el estudio señala que “el juego didáctico es un recurso pedagógico efectivo relacionado con el aumento del rendimiento académico en estudiantes de educación básica”, señalando que su implementación promueve que los estudiantes aprendan más, estén motivados y participen”.

En un estudio realizado por Rodríguez Bozquez et al. (2024), efectuado en Ecuador ya específicamente en la Unidad Educativa “9 de Octubre”, con el título Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de sexto año de educación básica, realizado por Rodríguez Bozquez et al. (2024) señala que “los juegos didácticos” contribuyen a afianzar el aprendizaje de los educandos, presentándose un aumento en el rendimiento escolar y en la obtención de los aprendizajes esperados al ser utilizados en el aula.

La gamificación

La implementación de estrategias de gamificación puede mejorar la motivación de los estudiantes y puede tener una relación positiva con su rendimiento académico al introducir procesos de aprendizaje más activos y dinámicos., (Figueroa Oquendo, 2024).

El autor afirma que la aplicación de estrategias de gamificación podría motivar a los estudiantes, promover su rendimiento académico y el involucramiento, debido a que incorpora actividades de aprendizaje más activas, dinámicas y participativas. De este modo, se da la oportunidad a los estudiantes de tener una participación más directa en su educación y aprendizaje de una manera más significativa.

Juegos didácticos

“Los juegos didácticos son una técnica de enseñanza que puede promover la participación activa de los alumnos y propiciar ambientes de aprendizajes más dinámicos, apoyando tanto la formación de capacidades cognitivas como el fortalecimiento de los aprendizajes.” (Facunda Toral et al., 2025).

Según lo mencionado los juegos didácticos constituyen una técnica de enseñanza que facilita la inclusión activa del alumno y permite el desarrollo de escenarios de aprendizaje más animados. También favorece la atención, memoria y razonamiento, como capacidades cognitivas, y en ese sentido fortalece el aprendizaje. Por ello, los juegos didácticos se convierten en una estrategia que permite que el proceso de enseñanza se torne activo, dinámico y significativo para el estudiante.

Diseño de actividades con juegos didácticos

La elaboración de actividades a través de juegos educativos tiene la ventaja de poder combinar objetivos educativos con dinámicas de juego las cuales fomentan la participación activa, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, siendo esto siempre que dichas actividades se elaboren tomando en consideración las necesidades y características del grupo (Cárdenas Pérez & Sánchez Hidalgo, 2026) .

Según lo mencionado por los autores el diseño de actividades con juegos educativos permite fusionar los objetivos de enseñanza con mecánicas de juego, haciendo que los estudiantes sean

participantes activos y estén más motivados mientras aprenden. También los autores indican que dichas actividades deben ser diseñadas en función a las necesidades y características de los estudiantes, para que los juegos resulten apropiados y aporten efectivamente al desarrollo de sus aprendizajes.

Uso de los juegos didácticos en diversas modalidades educativas

Los juegos educativos pueden ser utilizados en modalidades educativas distintas, ya sea que se impartan de manera presencial o a distancia, puesto que facilitan la realización de actividades dinámicas e interactivas que contribuyen a que los alumnos participen, se motiven y aprendan. (Silva Zambrano, 2022).

Según la autora, los juegos educativos pueden utilizarse tanto en la educación presencial como a distancia, adaptándose a diferentes modalidades de enseñanza. Estas estrategias permiten desarrollar actividades más dinámicas, interactivas y atractivas para los estudiantes. Además, favorecen la participación activa y aumentan la motivación durante el proceso de aprendizaje. Su aplicación facilita la comprensión de los contenidos de una manera más entretenida y significativa. Por ello, los juegos educativos constituyen un recurso útil para fortalecer el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa.

Estrategia para integrar los juegos didácticos en el aula de clase

Incorporar juegos educativos en el aula ayuda a crear experiencias de aprendizaje más entretenidas y participativas. Al interactuar, practicar y mantenerse motivados, los estudiantes asimilan los contenidos de forma activa (Facunda Toral et al., 2025).

Según lo acotado por los autores integrar juegos de aprendizaje en el aula crea experiencias educativas más divertidas, muy dinámicas y con más participación. Dichas estrategias hacen que los estudiantes se comprometan con las actividades realizadas. También les permite jugar mientras se hacen preguntas y ponen en práctica, que pueden ayudar a entender y interiorizar mejor el contenido. Juegos que ayudan a mantener la motivación y el interés en las clases. Por tanto, son un recurso didáctico que puede favorecer la consolidación de los aprendizajes.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son estrategias para optimizar el aprendizaje de los alumnos, pero para ello se requiere de una buena planificación y exposición del tema, para medir el conocimiento de los alumnos y dar retroalimentación inmediata y ajustar lo enseñado en función de los resultados (Ileana, 2019).

Para (Fernandez, 2019) los procesos de enseñanza y aprendizaje son la interacción entre el maestro y el estudiante, para facilitar la adquisición de conocimientos, así mismo se adecuan a las necesidades e intereses de cada estudiante.

De acuerdo con los autores, los procesos de enseñanza y aprendizaje son el corazón de la educación, el maestro es la enseñanza, que guía a los alumnos en el aprendizaje, las actividades, estrategias y métodos, por otro lado, el aprendizaje es lo que el alumno obtiene del maestro, a través de la realización de actividades, experiencias y habilidades.

Rol de los juegos didácticos en el aprendizaje

Los juegos educativos tienen un papel relevante en el aprendizaje, ya que contribuyen a que el estudiante se involucre activamente, desarrolle habilidades y entienda los contenidos a través de juegos, actividades dinámicas y motivadoras, (Ricce Salazar & Ricce Salazar, 2021)

Las autoras mencionan que los juegos educativos juegan un papel crucial en el aprendizaje una vez que permiten a los estudiantes participar de manera activa en las actividades. También influyen positivamente en la evolución de distintos talentos y facilitan el aprendizaje de los contenidos al hacer que éstos pasen por experiencias reales. Esto hace que las clases sean más dinámicas y motivadoras para los alumnos. En consecuencia, el aprendizaje puede darse en una manera más entretenida y con mayor significado. Por tanto, los juegos educativos son un recurso didáctico que puede ayudar a mejorar el aprendizaje.

Percepción estudiantil sobre los juegos didácticos

La percepción de los estudiantes en relación con la aplicación de juegos educativos puede ser positiva ya que estas actividades alteran la dinámica tradicional en las aulas y propician más oportunidades de participación e interacción. Games also make students actively participate in activities, arouse their interest in contents, and train their abilities through more interesting and

inspiring experiences. Asimismo, puede contribuir a generar un clima más agradable de aprendizaje, donde los estudiantes se motivan a involucrarse, a compartir sus saberes y a aprender colaborativamente (Facunda Toral et al., 2025).

Los autores manifiestan que la aplicación de juegos educativos puede generar una percepción positiva en los estudiantes, debido a que modifica la dinámica tradicional de las clases y brinda mayores oportunidades de participación e interacción. Además, estas actividades despiertan el interés por los contenidos y permiten desarrollar habilidades mediante experiencias más entretenidas y motivadoras. Los juegos también favorecen un ambiente agradable de aprendizaje, donde los estudiantes pueden compartir sus conocimientos y trabajar de manera colaborativa. Por ello, su utilización puede contribuir a fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.

Evaluación del desempeño académico con los juegos didácticos

Los juegos didácticos permiten evaluar el desempeño académico de forma práctica, es decir, se pueden observar los conocimientos y habilidades que los estudiantes van adquiriendo a lo largo de las actividades de aprendizaje. Con estas estrategias, el maestro puede determinar las fortalezas, debilidades y el progreso de cada estudiante, así como monitorear la aplicación de los conocimientos adquiridos para resolver diversas situaciones. Los juegos didácticos también crean un entorno más interactivo para la evaluación, promueven la participación y ofrecen una alternativa a las evaluaciones tradicionales para recopilar información sobre el desempeño de los estudiantes. (Rodríguez Bozquez et al., 2024).

Según lo mencionado, las actividades lúdicas ofrecen una forma ágil y participativa de conocer cómo avanzan los estudiantes en su aprendizaje. Mientras juegan, el docente puede reconocer qué saben, qué habilidades han desarrollado y en qué aspectos necesitan apoyo. También es posible observar cómo aplican lo aprendido al enfrentarse a distintos desafíos. Así, estas dinámicas fomentan la participación y complementan los métodos de evaluación habituales, además de ayudar a impulsar el aprendizaje.

Retos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

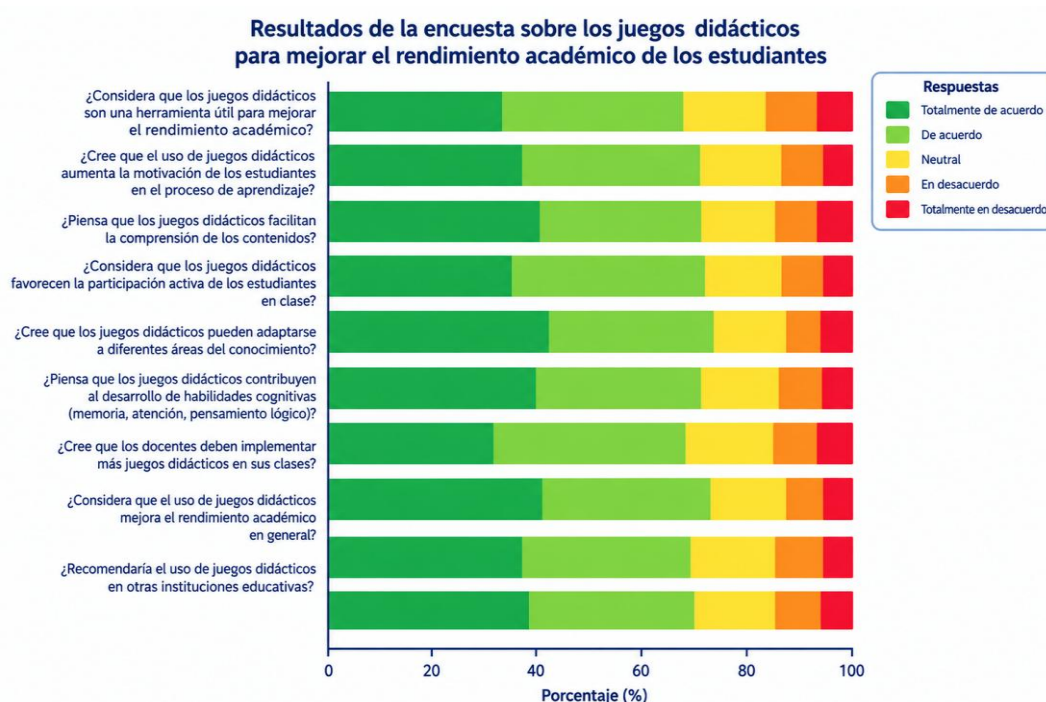
Según (Perez, 2021) "el desafío importante en la instrucción es el pase de métodos tradicionales o pasivos que personalizan el aprendizaje. Pero todavía hay muchos docentes que

utilizan esquemas de enseñanza tradicionales que no concuerdan con el contexto y son extremadamente rígidos, especialmente en situaciones como el aislamiento."

Según el autor, el difícil proceso de enseñanza-aprendizaje motivación y compromiso con una población estudiantes carente de recursos y materiales para ellos, y esto culmina en que los mismos tienen dificultades para mantenerse en la carrera.

RESULTADOS

Figura 1. Análisis de resultados del diagnóstico



Fuente: elaboración propia.

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, muestran una buena aceptación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que promueven la motivación, participación activa, comprensión de contenidos y habilidades cognitivas. El 34% de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo en que los juegos didácticos son una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico y el 34% estuvo de acuerdo. Los resultados reflejan una actitud positiva hacia la integración de elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, en relación con la motivación de los estudiantes, aproximadamente el 38 % manifestó estar totalmente de acuerdo en que los juegos didácticos aumentan la motivación durante el aprendizaje, mientras que el 34 % estuvo de acuerdo. Asimismo, respecto a la comprensión de los contenidos, el 41 % estuvo totalmente de acuerdo y el 31 % de acuerdo. Estos resultados indican que los juegos didácticos pueden contribuir a generar clases más dinámicas, participativas y comprensibles para los estudiantes de sexto año de básica.

De la misma forma, los resultados indicaron que un 40% de los estudiantes afirmaron estar totalmente de acuerdo de que los juegos educativos ayudan en la formación de sus habilidades cognitivas como la memoria, atención y pensamiento lógico y un 32% dijo estar de acuerdo con ello. También un 33% manifestaba total acuerdo y un 37% acuerdo para que los profesores utilicen más juegos educativos en clase. Esto pone de manifiesto la necesidad de emplear estrategias lúdicas para consolidar el aprendizaje y la participación de los estudiantes.

Se propone incorporar juegos didácticos en las actividades escolares, como trivias, rompecabezas, ejercicios de memoria, desafíos en equipo y dinámicas interactivas. Con esta iniciativa, se busca fortalecer el desempeño académico de los estudiantes de sexto de básica y ofrecerles experiencias de aprendizaje más participativas y motivadoras. Así, podrán adquirir conocimientos de forma significativa mientras desarrollan sus habilidades y colaboran con sus compañeros.

Actividad 1: La ruleta del conocimiento

El propósito de esta actividad es mejorar el rendimiento de los estudiantes, involucrarlos y hacerlos aprender mediante jugar instructivamente la ruleta del conocimiento. Para esta actividad se realizará una ruleta con preguntas relacionadas con los temas vistos en clase, por lo que cada estudiante tendrá la oportunidad de girar la ruleta y responder a la pregunta que le toque. Se trata en esta propuesta de que los alumnos repasen los contenidos, fomenten el razonamiento y se impliquen en la clase de un modo activo y divertido.

Figura 2. Actividad 1: Ruleta del conocimiento



Fuente: elaboración propia.

Actividad 2: Bingo educativo

El propósito de la actividad es ayudar a mejorar la universidad de los estudiantes y de esta forma aumentar el conocimiento del estudiante a través de bingo. Para esta tarea, el docente preparará cartones con palabras, conceptos o respuestas relacionadas con el material que se trabajó en clase, y el estudiante debe marcar la respuesta en el cartón cuando el docente formula una pregunta o da pistas para que los estudiantes se identifiquen en sus cartones. Con este juego de atención memoria y comprensión de contenido, se pretende que los estudiantes actúen, al mismo tiempo que se motivan e interesan por aprender.

Figura 3. Actividad 2: Bingo educativo



Fuente: elaboración propia.

Actividad 3: La carrera del saber

El propósito de este juego es mejorar el rendimiento académico, el trabajo en equipo y las habilidades para resolver problemas a través del juego educativo de la carrera del saber. Para ello se formarán equipos de alumnos que deberán ir avanzando por un tablero formado por varias casillas y en las que tendrán que contestar a preguntas o realizar ejercicios relacionados con las materias impartidas en clase. En ésta se busca que los estudiantes repasen la materia, colaboren entre ellos y desarrollen habilidades para razonar en un juego dinámico y atractivo.

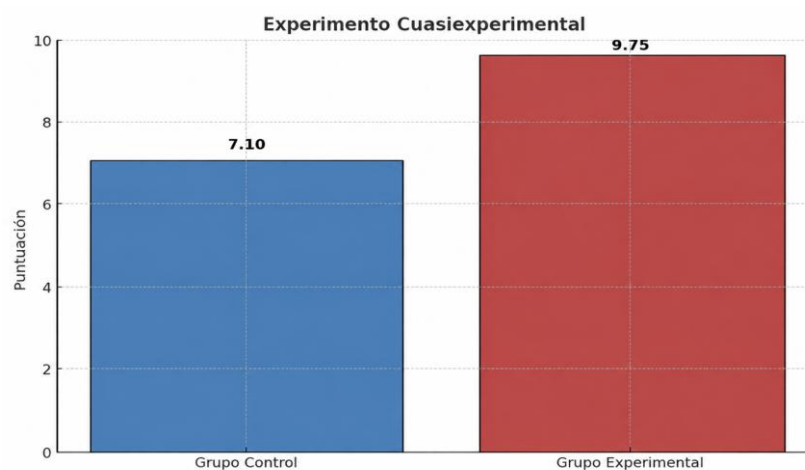
Figura 4. Actividad 4: La carrera del saber



Fuente: elaboración propia.

Resultados de la aplicación de los juegos didácticos

Figura 5. Resultados obtenidos



Fuente: elaboración propia.

Con base en los resultados después de la intervención con estudiantes de sexto año de EGB en la U.E. Carlos Alberto Aguirre Avilés mediante juegos didácticos, se constató trabajar con dos grupos: experimental y control. El grupo de control, enseñado a través del método tradicional, alcanzó un (resultado final) de 7,10/10 y el grupo experimental, que fue enseñado y evaluado usando juegos educativos, obtuvo un resultado final de 9,75/10. Esto es una diferencia positiva de 2,65, por lo tanto, los estudiantes que participaron en actividades lúdicas obtuvieron mejores resultados académicos.

Según estos resultados, se muestra que el uso de juegos didácticos tiene un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la participación activa, motivación, comprensión, cooperación, y desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes. Por ende, su aplicación puede incidir en el mejor desempeño académico y en la conformación de un aprendizaje más dinámico, ameno y significativo para el sexto año de básica.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio concuerdan con los que muestran los beneficios de los juegos educativos como estrategia para potenciar el aprendizaje del estudiante. (Ricce Salazar & Ricce Salazar, 2021) argumentan que los juegos didácticos potencian la participación, motivación y retención de los conceptos matemáticos, por lo tanto, se fortalecen como estrategia para generar actividades más dinámicas y contribuir al aprendizaje. Esta afirmación se relaciona con los datos en este estudio en el que el grupo experimental que utilizó juegos, alcanzó un promedio de 9,75/10, mientras que el grupo control que usó la metodología tradicional recibió 7,10/10, revelando una diferencia positiva entre ambos grupos de 2,65 en favor del grupo experimental.

Igualmente, en el estudio realizado en España por (Sánchez Rivas, Colomo Magaña, Ruiz Palmero, & Sánchez Rodríguez, 2020) sobre juegos educativos en la Educación Primaria, evidenciaron una mejora significativa en el alumnado que realizó actividades relacionadas con juegos. Estos resultados están de acuerdo con los resultados de este estudio, en donde los alumnos que recibieron la intervención en juegos educativos se presentan mejores resultados académicos que los que recibieron la enseñanza tradicional. Esto significa que la aplicación de estrategias lúdicas puede tener impacto en el aprendizaje y generar procesos educativos más dinámicos y participativos.

Farez Quinga et al. (2025) de la misma manera, se considera que el juego didáctico es una herramienta pedagógica eficaz para mejorar el rendimiento escolar y que además estimula la motivación y la participación del educando. Esta postura coincide con los resultados alcanzados, ya que la utilización de juegos didácticos involucró un mejor desenlace en el grupo experimental. Igualmente, los estudios de Rodríguez Bozquez et al. (2024) evidencian que los alumnos tienen una buena disposición para hacer uso de juegos educativos, ya que les ayuda a motivarse, entender contenidos y crear diferentes tipos de técnicas cerebrales. Estos hechos se corresponden con los resultados obtenidos en este trabajo, en el que el empleo de las actividades lúdicas propició en el aula un aprendizaje más dinámico, participativo, y significativo.

En síntesis, los resultados indican que los juegos didácticos pueden ser un recurso eficaz para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica. La diferencia de 2,65 puntos entre quienes participaron en estas actividades y el grupo de control sugiere que aprender jugando puede influir favorablemente en el rendimiento académico. También fomenta la participación, el interés por las clases, la comprensión de los contenidos, el trabajo colaborativo y diversas capacidades cognitivas. Por esta razón, sería conveniente que los docentes integraran propuestas como trivias, rompecabezas, juegos de memoria, retos grupales y otras actividades interactivas en sus clases.

CONCLUSIONES

En síntesis, se concluye que los juegos educativos fueron una estrategia efectiva para el mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, según los objetivos establecidos en la investigación. Con la realización de las etapas para la identificación de bases teóricas, análisis de contexto, diseño, implementación y evaluación, se evidenciaron logros significativos en la participación, motivación, comprensión y rendimiento de los estudiantes.

Los resultados del sondeo mostraron que los juegos didácticos fueron bien recibidos por los estudiantes, ya que estos materiales hacen que las actividades educativas se realicen de un modo más dinámico, motivador e interactivo. También ayudan a entender los temas y a desarrollar capacidades cognitivas, tales como la memoria, la atención y el pensar lógico.

Los juegos didácticos también contribuyeron a que se dieran ambientes de aprendizaje más activos, participativos y colaborativos, donde los alumnos juegan un papel activo en la construcción de sus conocimientos. Este enfoque metodológico contribuyó a atenuar ciertas limitaciones de la enseñanza tradicional, al introducir actividades de aprendizaje centradas en las necesidades, intereses y grado de implicación de los estudiantes.

También la actuación facilitó evidenciar que el empleo de los juegos educativos propicia el aprendizaje significativo y las capacidades académicas. La adición de juegos de preguntas, dinámicas de grupo, rompecabezas, juegos de memoria, desafíos educativos y demás ejercicios lúdicos sirvió para incrementar la motivación, la interacción y comprensión de los temas vistos en clase.

Para concluir, los juegos didácticos se consolidan como un recurso pedagógico eficaz para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados del cuasiexperimento indican que el grupo control alcanzó 7,10/10, mientras que el grupo experimental obtuvo 9,75/10, presentando una diferencia positiva de 2,65 puntos. Por lo que respecta al sexto curso de primaria, se advierte la necesidad de incluir los juegos educativos en la práctica docente y potenciar la formación del profesorado para su correcta utilización, para conseguir así un aula más dinámica, participativa, creativa y significativa.

REFERENCIAS

Bastardo Contreras, X. J., & Cortez Merchán, A. S. (2023). *La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares*. Revista científica Ciencia y tecnología . doi: <https://doi.org/10.47189/rcct.v23i38.603>

Farez Quinga, A. X., Flores Chasi, M. R., Figueroa de la Rosa, O. E., Enríquez Sanmartín, M. Y., & García Morales, N. M. (2025). *El juego didáctico como recurso pedagógico asociado al rendimiento académico en Educación Básica*. Revista Prospherus. doi: <https://doi.org/10.63535/2camr128>

Figueroa Oquendo, A. (2024). *La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador*. Revista Cátedra. doi: <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>

- Parra Sánchez, R. D., Remache Morocho, J. A., & González Márquez, J. L. (2025). *La Gamificación y su efectividad en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica*. Revista LATAM. doi: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4083>
- Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (2021). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática*. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. doi: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Rodríguez Boquez, L. M., Loor Valencia, J. L., Riofrío Flores, R. A., Mendoza Cornejo, M. I., & Erazo Mora, J. G. (2022). *Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de sexto año de educación básica*. Revista Multidisciplinaria Ciencia Latina. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14622
- Alvarado. (2020). *Investigacion documental*. Obtenido de <https://bonga.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/2af35a4b-2abf-4f78-a550-0a4e4764e674/content>
- Argibay, J. (2019). *Muestra de investigacion. Subjetividad y procesos cognitivos*, <https://www.scielo.org.ar/pdf/spc/v13n1/v13n1a01.pdf>.
- Avila. (2023). *Aplicación del método deductivo en la resolución de problemas matemáticos*. Repositorio ULEAM. Obtenido de https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4490/1/ULEAM-HT-0157.pdf?utm_source
- Avila Otero, A. (2019). *Enfoques de investigacion. En Métodos para el diseño del proyecto de Investigación*. Obtenido de researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Caicedo, J. (2024). *Investigacion explicativa*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAxXvQzABHwLvMOAQFnoECBgQAQ&usq=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDIjUGmVPKJ>

Cárdenas Pérez, S., & Sánchez Hidalgo, M. (2026). *Diseño y Aplicación de Juegos Didácticos Como Estrategia Pedagógica para la Lectoescritura en Segundo Grado de la Escuela de "Educación Básica República de Italia"*. Revista científica Ciencia y tecnología. doi: <https://doi.org/10.47189/rcct.v26i50.1001>

Castro. (2021). *Uso de la magificacion en entornos virtuales: casos de exitos y estrategias innovadoras*. <https://vocol.com/es/articulos/articulo-el-uso-de-gamicacion-en-entornos-de-aprendizaje-casos-de-exito-y-estrategias-innovadoras-198207>.

Facunda Toral, J. D., Chango Canchi, E. P., Cuasapud Morocho, J. J., & Cárdenas Quispe, D. A. (2025). *Los juegos de mesa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de Educación General Básica*. doi: <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i3.329>

Fernandez, R. (2019). *Fundamentos del proceso educativo enseñanza, aprendizaje y evaluación a distancia*. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331431248005.pdf>.

Gaona-Jiménez, J. M., Becerra-García, E. B., Ordoñez-Viera, E. S., & Cabezas-Bastidas, S. M. (2024). *El juego como estrategia didáctica para el logro de aprendizajes significativos en ciencias naturales en tercer año de educación básica*. KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria. doi: <https://doi.org/10.53877/803eey98>

Haro, A. (2024). *Investigación exploratoria*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAxXvQzABHWLvMOAQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDIjUGmVPKJ>

Hernandez, S. (2020). *Desarrollo de la Perspectiva Teórica*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://sga.unemi.edu.ec/media/archivocompendio/2021/08/12/archivocompendio_202181223225.pdf&ved=2ahUKEwjK9vKp7OaKAxVqTTABHYGqLUw4ChAWegQIEhAB&usg=AOvVaw1qufCGgvtcs_FysdvHTli1

Ileana, S. (2019). *Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352003000600018&script=sci_arttext.

- Lopez. (2022). *Aplicación de métodos estadísticos en investigaciones académicas*. Obtenido de https://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/7822?utm_source
- Lopez Romo, H. (2018). *Metolodogia de la encuesta. En Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Obtenido de https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf
- Paredes, S. (2018). *El método inductivo en la investigación científica*. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a3329e47-cbd3-488a-9fb3-70f873d647d1/content>
- Perez. (2021). *Importancia del análisis crítico en la interpretación de datos estadísticos*. Pontificia Universidad Politecnica del Ecuador. Repositorio Digital Institucional de la Escuela Politécnica Nacional. Obtenido de https://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/7822?utm_source
- Perez. (2021). *Retos de enseñanza y aprendizaje*. https://scholar.google.es/scholar?cluster=14745082301064180593&hl=es&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1732845594905&u=%23p%3DkYXoP-oPuXIJ, https://scholar.google.es/scholar?cluster=14745082301064180593&hl=es&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1732845594905&u=%23p%3DkYXoP-oPuXIJ.
- Portilla. (2022). *Aplicacion del metodo analitico*. Obtenido de <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3886/52400.pdf?sequ>
- Ramos. (2021). *Diseños de investiugacion experimental*. [file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20(1).pdf).
- Ramos Galarza , C. (2021). *Diseños de investigacion experimental*. CienciAmérica. Obtenido de [file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20(1).pdf)
- Ruiz, J. (2024). *Investigacion de campo*. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAXvQzABHwLvMOAQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDljUGmVPKJ>.

Sánchez Rivas, E., Colomo Magaña, E., Ruiz Palmero, J., & Sánchez Rodríguez, J. (2020). *Serious games en Educación Primaria. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga*. doi: <https://hdl.handle.net/10630/20345>

Silva Zambrano, I. (2022). *Juegos didácticos como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés en estudiantes de tercer año de básica en la escuela "Modesto Peñaherrera" Cotacachi Imbabura. Revista Científica Dejando Huellas. Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3f96ab93-5d68-45c6-a2c7-dfe252b2d090/content>*

Tamara Otto. (2011). *La poblacion de estudios. Metodologia de investigacion. International Journal of Morphology*, https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext&tlng=pt.

Uleam. (2022). *Metodo analitico-Sintetico. Studocu. Obtenido de https://www.studocu.com/ec/document/universidad-laica-eloy-alfaro-de-manabi/metodologia-de-investigacion/metodo-analitico-sintetico/40033943?utm_source*

© Los autores. Este artículo se publica en Prisma ODS bajo la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Esto permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio, incluidos fines comerciales, siempre que se otorgue la atribución adecuada a los autores y a la fuente original.



 : <https://doi.org/10.65011/prismaods.v5.i5.382>

Cómo citar este artículo (APA 7ª edición):

Dicao Ortiz, R. V., Palma León, A. S., Dicao Ortiz, R. M., Olloa Buenaire, M. J., & Chica Bustamante, S. N. (2026). Juegos Didácticos como Estrategia para Mejorar el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Prisma ODS: Revista Multidisciplinaria Sobre Desarrollo Sostenible*, 5(5), 833-860. <https://doi.org/10.65011/prismaods.v5.i5.382>