

## Juegos didácticos de lengua y literatura para la atención a estudiantes con dislexia

### Language and literature teaching games for students with dyslexia

Brenda Tene Barahona <sup>1</sup> ([brendaisabelbara15@gmail.com](mailto:brendaisabelbara15@gmail.com)), (<https://orcid.org/0009-0009-9748-3929>)

Aranza Sánchez Gavica <sup>2</sup> ([aranzagavica@gmail.com](mailto:aranzagavica@gmail.com)), (<https://orcid.org/0009-0004-7352-3416>)

Nelly Hodelín Amable <sup>3</sup> ([nellynhode@gmail.com](mailto:nellynhode@gmail.com)), (<https://orcid.org/0009-0007-1499-130X>)

### Resumen

La atención a estudiantes disléxicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se inserta en las concepciones sobre educación inclusiva. El objetivo de la investigación realizada se orientó a diseñar y validar juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia, en estudiantes de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa Batzacón, Chimborazo, Ecuador. El proceso investigativo asumió el enfoque mixto de investigación con un nivel explicativo. La investigación se estructuró en las fases de diagnóstico, diseño de juegos didácticos en el área de lengua y literatura, y de implementación y validación de los juegos didácticos, mediante la integración del método de criterio de expertos y el experimento pedagógico. El diagnóstico inicial permitió constatar que los docentes no profundizan suficientemente en el tratamiento a los grados variables de dificultad para reconocer palabras aisladas o dentro de un contexto; y que no es suficiente el tiempo que se destina para la atención personalizada y diferenciada a los estudiantes que presentan trastorno de dislexia. La modelación de los juegos didácticos de lengua y literatura asume los fundamentos teóricos desde las concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador y en la educación inclusiva y la integración de los componentes personales del proceso. Los resultados evidenciados posibilitan sintetizar que los juegos didácticos diseñados son portadores de potencialidades para contribuir a que el estudiante logre desentrañar la relación entre el sonido y la grafía correspondiente, y de este modo, eliminar las causales fundamentales del trastorno de dislexia.

**Palabras clave:** dislexia, juegos didácticos, lengua y literatura

### Abstract

Attention to dyslexic students in the teaching-learning process is part of the conceptions of inclusive education. The objective of the research was to design and validate didactic games in the area of Language and Literature for the attention of Dyslexia in students in the third year of General Basic Education of the Batzacón Educational Unit, Chimborazo, Ecuador. The research process assumed a mixed research approach with an explanatory level. The research was structured in the phases of diagnosis, design of didactic games in the area of Language and

<sup>1</sup> Docente de la Unidad Educativa Batzacón, Chimborazo, Ecuador

<sup>2</sup> Docente de la Unidad Educativa Batzacón, Chimborazo, Ecuador

<sup>3</sup> Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayas, Ecuador

Literature, and implementation and validation of the didactic games, through the integration of the method of expert judgment and the pedagogical experiment. The initial diagnosis showed that teachers do not go into sufficient depth in the treatment of varying degrees of difficulty in recognizing isolated words or words within a context, and that not enough time is devoted to personalized and differentiated attention for students with dyslexia. The modeling of didactic games in Language and Literature assumes the theoretical foundations from the conceptions of the developmental teaching-learning process and in inclusive education and the integration of the personal components of the process. The results obtained make it possible to synthesize that the didactic games designed have the potential to help students to unravel the relationship between the sound and the corresponding spelling, and thus eliminate the fundamental causes of dyslexia.

**Key words:** dyslexia, didactic games, language and literature

### Introducción

La enseñanza-aprendizaje de la lectura constituye un proceso con alto nivel de profundidad y complejidad, lo cual demanda de los docentes una esmerada atención y prioridad para todos los estudiantes, de acuerdo con sus potencialidades y necesidades, sin limitarse a las primeras edades (Arteaga et al., 2020). El proceso lector requiere la implementación de estrategias integradas por procedimientos que incluyan objetivos, acciones, recursos didácticos y evaluación sistemática, todo ello manteniendo los más altos estándares de atención diferenciada a la diversidad escolar (Rodríguez et al., 2014).

En el contexto escolar, el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes manifiesta una significativa importancia para el aprendizaje de la lectura. Independientemente de lo anterior, es común que en el proceso se identifiquen estudiantes con bajo rendimiento lector, por causas asociadas, fundamentalmente, a los déficits de las habilidades de procesamiento fonológico, como la conciencia fonológica, la memoria fonológica y la denominación fonológica (Cano et al., 2022).

El bajo rendimiento lector en los estudiantes tiene una repercusión directa en su rendimiento académico, además de varias actividades de la vida social que requieren adecuados niveles de desarrollo de las habilidades lectoras. En los estudiantes con bajo rendimiento lector, la lectura oral se caracteriza por distorsiones, sustituciones u omisiones; tanto la lectura oral como la silenciosa se caracterizan por lentitud y errores en la comprensión (Redondo & Robayo, 2023).

En el espectro de las dificultades asociadas con la lectura se identifica la dislexia, la cual es reconocida como un trastorno específico del aprendizaje caracterizado porque el estudiante no es capaz de leer con similar fluidez, entonación y expresividad que sus coetáneos, aunque tiene los órganos sensoriales intactos, y un adecuado equilibrio emocional (Zuppardo et al., 2020). La dislexia constituye un trastorno del aprendizaje caracterizado por el conflicto en la lectura. Se presenta en estudiantes que poseen inteligencia y visión. Sus problemas implican el retraso que tiene una persona para aprender a hablar, leer y aprender nuevas palabras.

El diagnóstico de la dislexia en el ámbito pedagógico considera el rendimiento del estudiante en la lectura, en el que se evidencia la precisión lectora y la comprensión normalizada, tiene en cuenta, además, la edad cronológica del estudiante, su coeficiente de inteligencia y el grado de escolaridad en correspondencia con su edad. La dislexia ocasiona interferencias en el rendimiento académico de los estudiantes y en las actividades de su vida social que demandan realizar lecturas (Benito, 2001).

La atención a estudiantes disléxicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se inserta en las concepciones sobre educación inclusiva que caracterizan la generalidad de los sistemas educativos en la actualidad. En esta dirección, el reto mayor que enfrentan los docentes para la atención a la diversidad escolar es un reto metodológico. De ahí los esfuerzos en proponer estrategias que concreten el derecho de todos los estudiantes a que el sistema educativo en el cual están insertados satisfaga sus necesidades (Cano & Macías, 2022; Castro & Sevillano, 2022).

La actividad lúdica constituye una de las estrategias para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes disléxicos. La implementación de juegos didácticos permite el desarrollo de habilidades y capacidades en los estudiantes dada su contribución al aprendizaje significativo. Cuando los estudiantes aprenden y enseñan mediante juegos didácticos se fortalecen las esferas cognitiva, instrumental y volitiva del aprendizaje (Herrera, 2017; Jiménez & Díez, 2018).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias correspondientes al área de lengua y literatura en la Unidad Educativa Batzacón, se identificaron algunas insuficiencias en la atención a estudiantes disléxicos de tercer año; entre ellas se encuentran las siguientes.

- Se evidencia una tendencia a descuidar el proceso lector.
- Confusión de fonemas que tienen similitud morfológica o fonética, como la /a/ y la /o/ cuando están manuscritas.
- Se manifiestan confusiones en fonema que tienen semejanzas gráficamente, sobre todo, letra de imprenta, como la /d/ y la //.
- Omiten fonemas, adicionan otros, fundamentalmente, al final de palabra y en sílabas compuestas.
- Inversiones, reiteraciones y omisiones en las sílabas.
- Cambio del orden de las sílabas dentro de la palabra, fundamentalmente en sílabas compuestas.

A partir de las manifestaciones identificadas se determinó como problema de investigación: ¿cómo atender el trastorno de dislexia en estudiantes de tercer año, desde el área de lengua y literatura en la Unidad Educativa Batzacón? A partir de la precisión del problema se proyectó como objetivo de la investigación: diseñar y validar juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia en estudiantes de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa Batzacón, Chimborazo, Ecuador.

## Materiales y métodos

El enfoque de investigación asumido por los autores se corresponde con el denominado enfoque mixto, que se materializa en recolectar y analizar datos de naturaleza cuantitativa y cualitativa, con la finalidad de desplegar un proceso de análisis, integración y discusión conjunta (Hernández-Sampieri et al., 2018). De modo específico, se siguen las pautas investigativas desarrolladas por Ortiz et al. (2020) en las condiciones del proceso de enseñanza-aprendizaje en una institución educativa de la educación general básica en El Ecuador.

A partir de delimitar el alcance del proceso científico desarrollado, este se identifica como una investigación explicativa. Este nivel de investigación, en el contexto específico en que se ha desarrollado, no se limita a describir la atención al trastorno de dislexia en estudiantes de tercer año desde el área de lengua y literatura, sino que profundiza en las causales de las insuficiencias detectadas de modo facto-perceptual y, además, fundamenta una propuesta de juegos didácticos en el área mencionada para la atención de la dislexia en estos estudiantes.

La validación científica de los juegos didácticos que se aportan como resultado principal de la investigación se realizó mediante la combinación del método de criterio de expertos y el experimento pedagógico. El método de criterio de expertos posibilitó la valoración de la pertinencia de los juegos didácticos. El experimento pedagógico, por su parte, ofreció el marco para valorar la factibilidad de aplicación de los juegos didácticos, a partir de la descripción, explicación e interpretación del proceso de su aplicación en la Unidad Educativa Batzacón.

A partir de la determinación del objetivo de la investigación, el proceso desarrollado se estructuró en las siguientes fases.

1. Fase de diagnóstico del proceso de atención a estudiantes disléxicos. Esta fase se desarrolló mediante la aplicación de cuestionarios de entrevista a padres, así como entrevistas a docentes. Además, se realizó la observación científica al desarrollo de actividades del proceso pedagógico con estudiantes de tercer año con trastorno de dislexia.
2. Fase de diseño de juegos didácticos en el área de lengua y literatura. En esta fase se elaboraron los juegos didácticos para la atención de la dislexia en los estudiantes de tercer año. Para el diseño de los juegos didácticos fue utilizado, fundamentalmente, el método de modelación sistémica que posibilitó concebirlos con enfoque de sistema, al considerar sus componentes estructurales, sus funciones y las relaciones sinérgicas entre ellos.
3. Fase de implementación y validación de los juegos didácticos. Se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos y el experimento pedagógico. Luego de diseñados los juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia en estudiantes de tercer año, se sometieron al criterio de expertos con vistas a su valoración y mejora. Una vez acometidas las mejoras derivadas de la consulta a expertos, se implementaron los juegos didácticos siguiendo una estrategia que lo concibe como un proceso de indagación caracterizado por un riguroso, sistemático y detallado examen comparativo de las medición inicial y final.

La singularidad del proceso investigativo desarrollado condujo a la realización de un muestreo intencional no probabilístico. Los criterios de inclusión tenidos en cuenta por los investigadores para la selección intencionada de los estudiantes de la muestra son los siguientes: cursar el tercer año de la educación general básica, durante el año académico 2023; haberse detectado un diagnóstico de dislexia por un personal competente; y contar con el consentimiento informado de los padres de los estudiantes para participar en el estudio.

A partir de la consideración de los criterios de inclusión fueron seleccionados 4 estudiantes que constituyen el 100% de los que cumplen los referidos criterios, a partir de no enfrentar negativas de padres para participar en el estudio. En la muestra se incluyen, además, tres docentes que desarrollan su actividad profesional con estos estudiantes en la Unidad Educativa Batzacón

En la unidad educativa se les informó a las autoridades académicas, a los docentes involucrados directamente en el estudio, así como a los familiares de los estudiantes el alcance, objetivo y la naturaleza del proceso investigativo.

Fueron aplicados los siguientes instrumentos en el proceso científico realizado.

- Cuestionario de entrevista a padres, para identificar características generales del proceso lector de los estudiantes, en el contexto familiar y en otras actividades no docentes.
- Cuestionario de entrevista a docentes, para profundizar en los rasgos estables del proceso de la lectura en los estudiantes, la identificación y confirmación de su diagnóstico de dislexia. Se indagó respecto a la sintomatología de la dislexia y la consideración de posibles variables que pueden estar relacionadas con la mejora del proceso lector en estudiantes disléxicos.
- Guía de observación científica, de actividades del proceso pedagógico con estudiantes de tercer año con trastorno de dislexia, para caracterizar dicho proceso, identificar logros e insuficiencias, con vistas a determinar acciones para su mejora.
- Cuestionario a expertos, para obtener criterios de validez respecto a la pertinencia de los juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia en estudiantes de la muestra.

Los instrumentos diseñados, dada la diversidad de sus tipologías, fueron sometidos al análisis del índice de fiabilidad. Para ello, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach con el objetivo de medir la fiabilidad de las escalas de medida para las magnitudes observables, construidas sobre la base de las variables investigadas. De igual manera, se aplicaron técnicas de consistencia prueba-reprueba, alineación de constructo y correlación de criterios,

Los valores obtenidos con el Alfa de Cronbach, de acuerdo con las propuestas de Ortiz et al. (2021) y de Fernández et al. (2022), indican que los instrumentos diseñados alcanzan altos niveles de fiabilidad. Se efectuó, además, un análisis de la correlación entre cada ítem y el total de ellos para verificar si al eliminar algún ítem se ampliaba el nivel total de fiabilidad, lo cual no fue necesario realizar.

El procesamiento, análisis y valoración de los datos se realizó mediante la utilización del programa *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS versión 21 para *Windows*). Se llevó a

cabo un análisis de nivel descriptivo para cada ítem de los cuestionarios y un análisis específico para los ítems cuyos resultados fueron más significativos estadísticamente. Se tuvo en cuenta el estudio de medias y desviaciones típicas para el análisis de las respuestas de las personas a las que se aplicaron los cuestionarios elaborados.

En la tarea investigativa referida a la obtención de criterios de validez respecto a la pertinencia de los juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia en estudiantes de la muestra, se buscó establecer el consenso de un grupo de expertos. Fueron tomados en cuenta sus valoraciones, críticas y recomendaciones para validar los juegos didácticos como un recurso didáctico que promueve la motivación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante una actividad lúdica que incentive la participación y estimulación del estudiante, contribuyendo a su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor (Goswami, 2015).

Las pautas para la evaluación por expertos se desarrollaron sobre la base de asumir el aporte de Michalus et al. (2015). Fueron seleccionados expertos en las áreas de educación, didáctica, psicopedagogía y logopedia. La validez de contenido de estas pautas se verificó mediante el método de índice de validez de contenido, obteniendo un valor superior al 0.86, lo que indicó un alto grado de consenso entre los expertos sobre la relevancia y adecuación de los criterios establecidos.

Los criterios considerados en la valoración de los expertos evaluaron la pertinencia de los juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia en estudiantes. De acuerdo con lo anterior y la naturaleza de la investigación, se asume como pertinencia de los juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia, la cualidad que expresa su adecuación para explicar de forma precisa la dirección del proceso de atención de la dislexia, a partir de la coherencia de su estructura, y la consistencia del contenido de sus componentes.

Consecuentemente con el enfoque de investigación asumido, para la apreciación de dicha cualidad en los juegos didácticos, se tuvieron en cuenta los indicadores siguientes.

- Adecuación con que los juegos didácticos contribuyen a la dirección del proceso de atención de la dislexia en estudiantes.
- Coherencia de la estructura de los juegos didácticos. La operacionalización de este indicador consideró como criterios la adecuación de la estructuración general de los juegos didácticos en las orientaciones e instrucciones y la trama de juego.
- Consistencia del contenido de los componentes de los juegos didácticos. Los componentes que se consideraron en la operacionalización de este indicador fueron los siguientes: meta y objetivo, reglas a cumplir, tareas didácticas a desarrollar, reto o desafío, y material didáctico a emplear.
- Suficiencia de los juegos didácticos. Los criterios con que fue operacionalizado este indicador están referidos a su contribución para atender la dislexia en estudiantes de tercer año de educación general básica, y su correspondencia con las materias del área de lengua y literatura.



El análisis y síntesis de las valoraciones y recomendaciones aportadas por el panel de expertos implicó la revisión minuciosa de las retroalimentaciones cualitativas y cuantitativas proporcionadas en correspondencia con los juegos didácticos suministrados para su valoración. Se evaluaron las coincidencias y discrepancias entre las perspectivas de los expertos y los hallazgos del diagnóstico inicial.

## Resultados y discusión

### Diagnóstico del proceso de atención a estudiantes de tercer año con dislexia

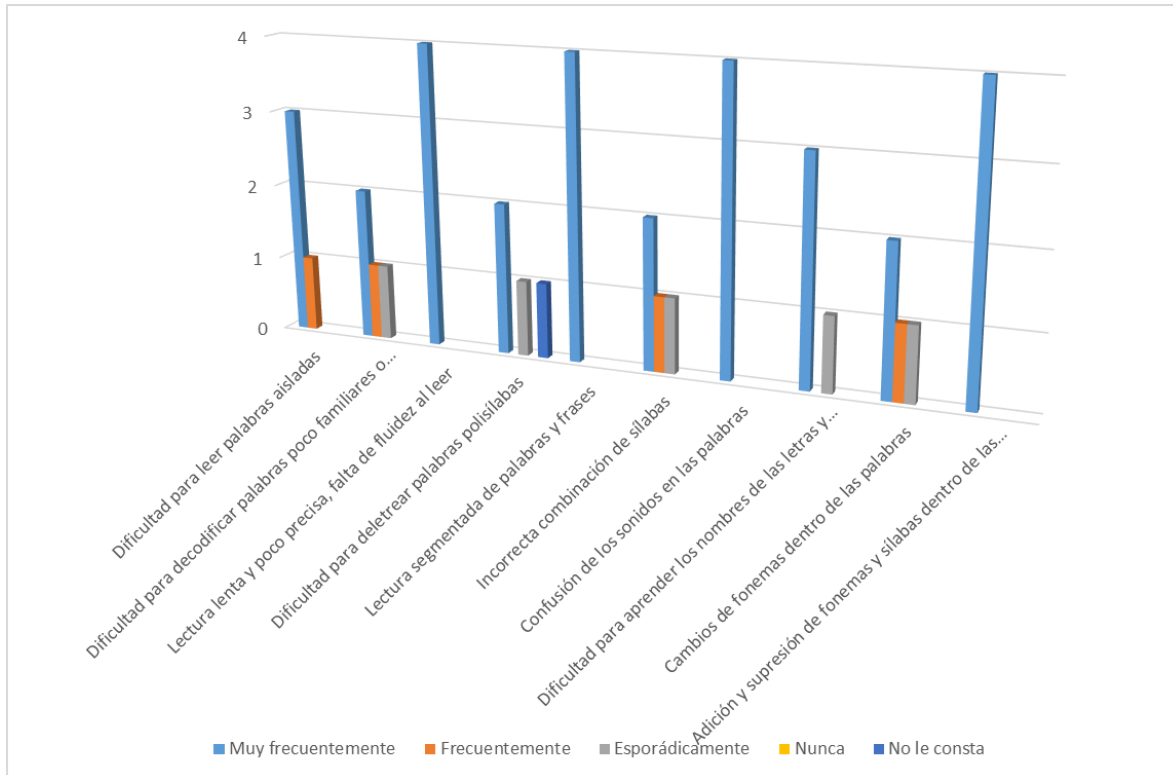
La fase de diagnóstico en el proceso investigativo, fue llevada a cabo mediante la aplicación de cuestionarios de entrevista a padres, así como entrevistas a docentes. En esta fase se aplicó, además, una guía de observación científica al desarrollo de actividades del proceso pedagógico con estudiantes con estudiantes de tercer año con trastorno de dislexia.

El cuestionario de entrevista se aplicó a 6 padres, toda vez que asistieron ambos padres de dos estudiantes. El cuestionario fue concebido para identificar las características generales del proceso lector de los estudiantes en el contexto familiar y en otras actividades no docentes, y se estructuró en los siguientes ítems.

- Dificultad para leer palabras aisladas.
- Dificultad para decodificar en forma precisa palabras poco familiares o desconocidas.
- Lectura lenta y poco precisa, falta de fluidez al leer.
- Dificultad para deletrear palabras polisílabas.
- Lectura segmentada de palabras y frases.
- Incorrecta combinación de sílabas.
- Confusión de los sonidos en las palabras.
- Dificultad para aprender los nombres de las letras y relacionar dichos nombres con los sonidos.
- Cambios de fonemas dentro de las palabras.
- Adición y supresión de fonemas y sílabas dentro de las palabras.

Los padres entrevistados expresaron sus consideraciones sobre las características generales del proceso lector de sus hijos en el contexto familiar y en otras actividades no docentes, otorgando en cada caso una categoría de muy frecuentemente, frecuentemente, esporádicamente, nunca, no les consta. En el proceso de la entrevista se les explicó y ejemplificó cada una de las características puestas a su consideración. Los resultados de la valoración de los padres entrevistados respecto a la frecuencia con la cual se manifiestan en sus hijos las características generales del trastorno de dislexia se presentan en la figura 1. En la tabla de frecuencias base para el gráfico de la figura 1, se consideró como unidad al estudiante, no a los padres entrevistados.

Figura 1. Valoración de los padres sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en sus hijos



Fuente: elaboración propia

Las respuestas de los padres precisaron que las características: lectura lenta y poco precisa, falta de fluidez al leer; lectura segmentada de palabras y frases; confusión de los sonidos en las palabras; y adición y supresión de fonemas y sílabas dentro de las palabras, se manifiestan muy frecuentemente en los 4 estudiantes. Las características asociadas con: dificultad para leer palabras aisladas, y dificultad para aprender los nombres de las letras y relacionar con los sonidos, se manifiestan muy frecuentemente en 3 de los estudiantes.

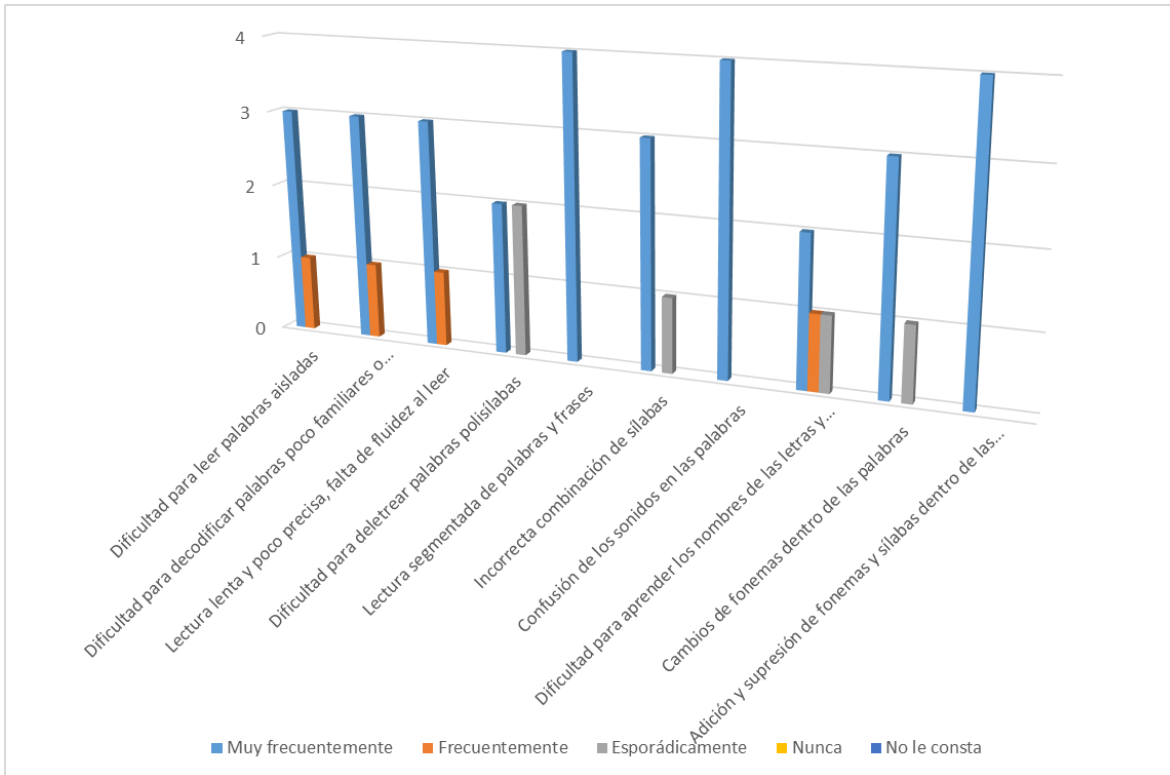
Del resto de las características generales del trastorno de dislexia: la dificultad para decodificar palabras poco familiares o desconocidas se considera muy frecuentemente en 2 de los estudiantes; en otro estudiante frecuentemente; y en el otro estudiante esporádicamente. Esta misma valoración se realiza para las características: incorrecta combinación de sílabas; y cambios de fonemas dentro de las palabras. La dificultad para deletrear palabras polisílabas es reconocida muy frecuentemente en 2 de los estudiantes, y en los demás, uno esporádicamente y el otro no les consta a los padres.

El cuestionario de entrevista aplicado a 3 docentes se realizó con el objetivo de profundizar en los rasgos estables del proceso de la lectura en los estudiantes, la identificación y confirmación de su diagnóstico de dislexia. Se indagó respecto a la sintomatología de la dislexia y la consideración



de posibles variables que pueden estar relacionados con la mejora del proceso lector en estudiantes disléxicos. Los resultados derivados de la entrevista a los docentes se exponen en el gráfico de la figura 2.

Figura 2. Valoración de los docentes sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en los estudiantes.



Fuente: elaboración propia

La valoración de los docentes sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en los estudiantes mantuvo una correspondencia, de manera general, con las valoraciones realizadas por los padres. Sobre las características: lectura segmentada de palabras y frases; confusión de los sonidos en las palabras; y adición y supresión de fonemas y sílabas dentro de las palabras, consideran que se manifiestan muy frecuentemente en los 4 estudiantes.

Referido a las características: dificultad para leer palabras aisladas; dificultad para decodificar palabras poco familiares o desconocidas; y lectura lenta y poco precisa, falta de fluidez al leer, consideran que, en 3 estudiantes se manifiestan muy frecuentemente, mientras que en otro se manifiesta frecuentemente. De modo similar, valoran la frecuencia de manifestación de las

características: incorrecta combinación de sílabas; y cambios de fonemas dentro de las palabras, de las que opinan que se aprecian muy frecuentemente en tres estudiantes, en tanto en el restante se evidencia esporádicamente.

Consideraron además los docentes entrevistados que las características: dificultad para deletrear palabras polisílabas; y dificultad para aprender los nombres de las letras y relacionar con los sonidos, se presentan muy frecuentemente en 2 estudiantes, mientras que en los otros 2 se manifiesta frecuentemente y esporádicamente.

La guía de observación científica al desarrollo de actividades del proceso pedagógico con estudiantes de tercer año con trastorno de dislexia, permitió a los investigadores caracterizar dicho proceso, identificar logros e insuficiencias y determinar acciones de mejora. Fueron observadas siete actividades docentes en las cuales se constató, de manera general, la necesidad de considerar las individualidades y características de los estudiantes con trastorno de dislexia.

Fueron identificadas manifestaciones del proceso entre las que se encuentran las siguientes.

- Se identifican estudiantes con dificultades en el desarrollo de la conciencia fonológica, incluyendo segmentación, combinación de sílabas y la manipulación de los sonidos en las palabras.
- Los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de la conciencia sintáctica, incluyendo la manipulación de los diferentes elementos sintácticos del lenguaje.
- Se evidencian dificultades para aprender los nombres de las letras y relacionar los nombres con los sonidos.
- Los estudiantes evidencian dificultades para desarrollar la memoria fonológica, que le permita guardar información de palabras y sonidos en la memoria.
- Se identificaron dificultades de los estudiantes para nombrar en forma rápida objetos familiares, colores o letras del alfabeto.

Como síntesis de la fase de diagnóstico del proceso de atención a estudiantes disléxicos, la aplicación de cuestionarios de entrevista a padres, así como entrevistas a docentes y la observación científica al desarrollo de actividades del proceso pedagógico con estudiantes de tercer año permitió inferir las principales causas de las dificultades identificadas. Entre las causas se constata que los docentes no profundizan suficientemente en el tratamiento a los grados variables de dificultad para reconocer palabras aisladas o dentro de un contexto; y, además, que no es suficiente el tiempo que se destina para la atención personalizada y diferenciada a los estudiantes que presentan trastorno de dislexia.

### **Diseño de juegos didácticos de lengua y literatura para la atención a estudiantes con dislexia**

En la fase de diseño de juegos didácticos en el área de lengua y literatura, se elaboraron los juegos didácticos para la atención de la dislexia en los estudiantes de tercer año. Para el diseño de los juegos didácticos fue utilizado, fundamentalmente, el método de modelación sistémica que

posibilitó concebirlos con enfoque de sistema considerando sus componentes estructurales, sus funciones y las relaciones sinérgicas.

La modelación de los juegos didácticos de lengua y literatura asume los fundamentos teóricos desde las concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. Se sustenta, además, en la educación inclusiva y la integración de todos los componentes personales del proceso. Se consideraron como antecedentes fundamentales las propuestas de Grazia-Bonfante (2013), de Torres-Carrion et al. (2016) y de Villacís (2019).

Para la implementación de los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje se establecen las siguientes pautas generales.

- La participación de los estudiantes en los juegos didácticos debe propiciar el desarrollo de la conciencia fonológica, el conocimiento grafofonémico, la estructura del lenguaje, así como los modelos lingüísticos con sus correspondientes procesos.
- El docente debe guiarse por una planeación sustentada en una lógica funcional secuencial ajustada a la naturaleza del lenguaje humano y las particularidades de su desarrollo en cada estudiante.
- La atención individualizada a los estudiantes será realizada mediante la instrucción multisensorial, de modo que integre el empleo simultáneo de los canales sensoriales auditivo, visual, cinético y táctil.

Para contribuir a la solución del problema científico identificado se diseñaron los siguientes juegos didácticos.

### **Creando palabras**

Se realizará como el juego típico de cartas. Los estudiantes seleccionan una carta sin verla previamente, en la cual está contenida una palabra con cuatro letras, por ejemplo /p a r a/. A partir de dicha palabra, debe crear otra cambiando una sola letra, por ejemplo /p a s a/. Puede desarrollarse con un solo estudiante que va creando nuevas palabras, o en grupos en que cada estudiante ocupa un turno. Los ganadores serán los que logren crear la mayor cantidad de palabras. Es importante que el estudiante lea correctamente en alta voz las palabras.

### **Formación de palabras con cartas**

Los estudiantes seleccionan una carta sin verla previamente, en ella está contenida una instrucción; por ejemplo: verbo, sustantivo propio, palabra de cinco letras, palabra que comiencen con /c/, palabra que termine en /z/, entre otras. Puede desarrollarse con un solo estudiante que va creando nuevas palabras, o en grupos en que cada estudiante ocupa un turno. Los ganadores serán los que logren crear la mayor cantidad de palabras. Es una actividad muy útil para desarrollar la conciencia fonológica. Es importante que el estudiante lea correctamente en alta voz las palabras.

## **A buscar la letra**

Se le proporciona al estudiante un texto que no debe ser muy extenso. Se le orienta que busque en el texto una letra específica; por ejemplo, la /d/, y la encierre en un círculo o la subraye. Posteriormente, se revisan los aciertos y desaciertos del estudiante. Gana el estudiante que logre identificar todas o la mayor cantidad de letras. Es importante seleccionar letras que quizás el estudiante no las reconoce. Durante el desarrollo del ejercicio se debe sistematizar el sonido de la letra buscada, ya sea sola o mediante combinaciones con otras letras.

## **Cadena de palabras**

Inicialmente, se crea un orden de participación, preferentemente mediante un círculo. Un adulto o un propio estudiante inicia el juego diciendo una palabra; por ejemplo /camisa/. El estudiante que sigue debe reconocer la sílaba con la cual termina la palabra y pronunciar otra palabra que inicie con dicha sílaba; por ejemplo /salado/, el próximo estudiante reconoce la última sílaba y pronuncia una palabra que inicie con ella; por ejemplo /domingo/ y, de esta manera sucesivamente. Puede seleccionarse ganador al estudiante que siempre pueda aportar una nueva palabra, aunque se sugiere destacar cuando se crea la cadena más larga, o sea la cadena que incluye la mayor cantidad de palabras.

## **Sopa de palabras**

Se trata de la tradicional sopa de palabras, también denominada sopa de letras. En una cuadrícula llena de letras se “esconden” palabras para que los estudiantes las busquen. Las palabras pueden ubicarse de forma vertical, horizontal y diagonal, lo cual puede ser objeto de gradación por niveles de dificultad. Puede realizarse individualmente o por equipos. Gana el estudiante o el equipo que identifique todas o la mayor cantidad de palabras. Es importante que el estudiante lea correctamente en alta voz las palabras encontradas.

## **Descubre las diferencias**

Se elaboran tarjetas en las cuales se escriben varios grupos de palabras similares. Los grupos pueden estar constituidos por dos, tres o cuatro palabras en dependencia del grado de desarrollo de la habilidad de lectura en los estudiantes; por ejemplo /campana/ /campaña/; otro ejemplo puede ser /mercado/, /marcado/, /mezclado/. El estudiante debe marcar con un color, encerrar en un círculo o subrayar las letras diferentes. Es importante que el estudiante lea correctamente en alta voz las palabras.

## **De las sílabas a la palabra**

En diferentes tarjetas se escriben sílabas. El estudiante irá seleccionando las tarjetas con sílabas para formar palabras. Puede realizarse de forma individual o por equipos. Gana el estudiante o el equipo que forme la mayor cantidad de palabras, y se puede estimular también a los que formen las palabras con la mayor cantidad de sílabas. Es importante que el estudiante diga el significado de las palabras formadas y las lea correctamente en voz alta.

## Validación de los juegos didácticos de lengua y literatura para la atención a estudiantes con dislexia

La fase de validación de los juegos didácticos de lengua y literatura para la atención a estudiantes con dislexia se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos y el método experimental en su variante de experimento pedagógico. A partir de la elaboración de la primera versión de la propuesta de juegos didácticos, se sometieron a la consulta por expertos con vistas a su valoración y mejora. En la aplicación del método de criterio de expertos se cumplieron los siguientes pasos.

1. Creación de una relación preliminar de los posibles expertos.
2. Selección de los expertos.
3. Definición del objetivo de la consulta.
4. Elaboración del cuestionario para los expertos.
5. Aplicación del cuestionario para la consulta.
6. Procesamiento estadístico de los datos y obtención de la información.
7. Elaboración de las conclusiones.
8. Ejecución de las modificaciones a las propuestas, derivadas de la consulta.

La experiencia profesional en relación con la atención de la dislexia, la experiencia en la impartición de materias en el área de lengua y literatura, la preparación en juegos didácticos, y la preparación académica y científica fueron los criterios que se tuvieron en cuenta para la selección de los posibles expertos. Se aplicó un cuestionario, al que respondieron 12 de los 14 posibles expertos preseleccionados, para determinar su coeficiente de competencia ( $k$ ), que se obtiene de la aplicación de la fórmula:  $K = \frac{1}{2}(K_c + K_a)$ , donde  $K_c$  es el coeficiente de conocimiento que tiene el experto sobre la temática que se aborda y  $K_a$  es el coeficiente de argumentación. Finalmente, se seleccionaron 9 expertos; de ellos, 8 obtuvieron puntuaciones entre 0,8 y 1,0, lo que los acredita con un coeficiente de competencia alto, el experto restante obtuvo puntuaciones de 0,70 que lo califica con un coeficiente medio.

Las características más relevantes del grupo de expertos se resumen en que tienen una experiencia docente promedio de 25 años en la impartición de materias en el área de lengua y literatura y un conocimiento profundo en la atención a estudiantes con dislexia. Poseen conocimiento y experiencia respecto al diseño e implementación de juegos didácticos en el proceso pedagógico. 2 son doctores en Ciencias Pedagógicas; 6 tienen el título académico de máster; y uno es licenciado.

Para obtener las valoraciones y sugerencias de los expertos sobre la pertinencia de los juegos didácticos se les suministró un cuestionario. En función de las respuestas se les facilitó la escala siguiente: muy adecuado (MA), bastante adecuado (BA), adecuado (A), poco adecuado (PA) y no adecuado (NA). Asimismo, se les pidió que ofrecieran libremente otros criterios. Los ítems del cuestionario aplicado a los expertos incluyeron los criterios que operacionalizan los siguientes indicadores.

- Adecuación con que los juegos didácticos contribuyen a la dirección del proceso de atención de la dislexia en estudiantes.
- Coherencia de la estructura de los juegos didácticos. La operacionalización de este indicador consideró como criterios la adecuación de la estructuración general de los juegos didácticos en las orientaciones e instrucciones y la trama de juego.
- Consistencia del contenido de los componentes de los juegos didácticos. Los componentes que se consideraron en la operacionalización de este indicador fueron los siguientes: meta y objetivo, reglas a cumplir, tareas didácticas a desarrollar, reto o desafío, y material didáctico a emplear.
- Suficiencia de los juegos didácticos. Los criterios con que fue operacionalizado este indicador están referidos a su contribución para atender la dislexia en estudiantes de tercer año de educación general básica, y su correspondencia con las materias del área de lengua y literatura.

Como resultado de la aplicación del cuestionario se alcanzó la matriz de frecuencias de las respuestas de los expertos que se presenta en la tabla 1.

Tabla 1. Matriz de frecuencias de las respuestas de los expertos

Juegos didácticos	Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	No adecuado	Total
Creando palabras	3	4	2	0	0	9
Formación de palabras con cartas	4	3	2	0	0	9
A buscar la letra	3	3	3	0	0	9
Cadena de palabras	5	3	1	0	0	9
Sopa de palabras	3	4	2	0	0	9
Descubre las diferencias	4	3	2	0	0	9
De las sílabas a la palabra	5	4	0	0	0	9
Total	27	24	12	0	0	63

Fuente: elaboración propia

Al efectuar un análisis de la matriz de frecuencias derivada de la consulta a expertos es posible determinar que la distribución de las respuestas se concentra en las categorías muy adecuado y bastante adecuado. Al realizar el procesamiento estadístico, se obtuvieron los resultados que se presentan en la tabla 2.



Tabla 2. Puntos de corte para cada categoría

Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	No adecuado
0.92	0.55	0.42	0.00	0.00

Fuente: elaboración propia

El análisis de los puntos de corte calculados permite identificar el valor correspondiente a cada rango de la escala determinada. La escala permite determinar el valor correspondiente para cada uno de los juegos didácticos puestos a la consideración de los expertos. Al comparar estos resultados con los puntos de corte antes calculados, se establece la categoría propuesta para cada uno de los juegos didácticos diseñados, lo cual se presenta en la tabla 3.

Tabla 3. Categoría asignada a cada una de las estrategias elaboradas

Juegos didácticos	Categoría
Creando palabras	Bastante adecuado
Formación de palabras con cartas	Muy adecuado
A buscar la letra	Bastante adecuado
Cadena de palabras	Muy adecuado
Sopa de palabras	Bastante adecuado
Descubre las diferencias	Muy adecuado
De las sílabas a la palabra	Muy adecuado

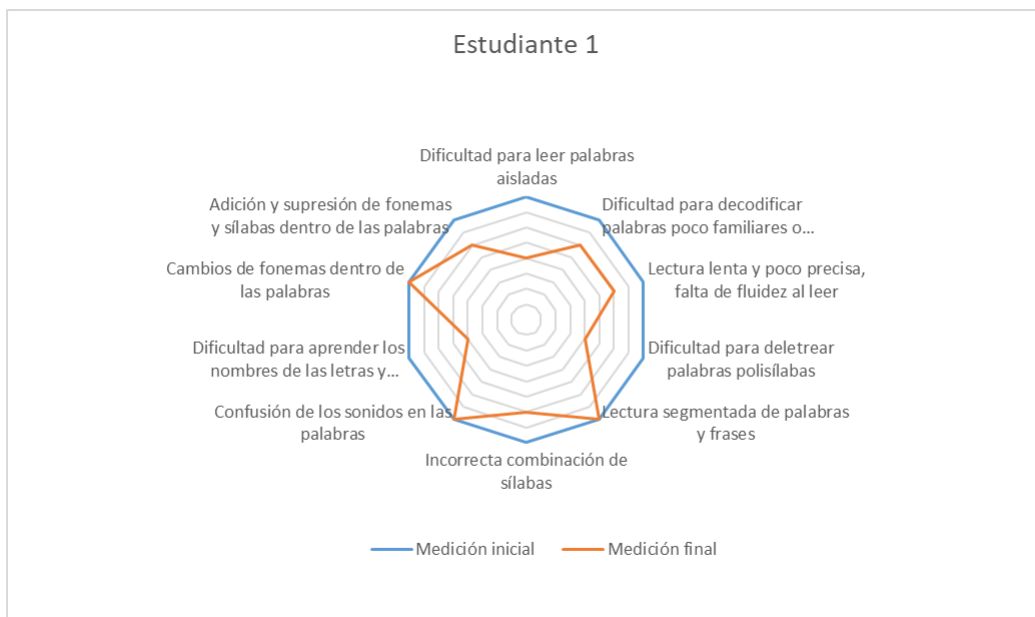
Fuente: elaboración propia

Las valoraciones realizadas por los expertos evidenciaron una generalidad en la coincidencia de los criterios emitidos y de las opiniones expresadas. Se unifican criterios al considerar que los juegos didácticos tienen potencialidades para desarrollar la conciencia fonológica, a partir de contribuir a que el estudiante logre detectar, segmentar, combinar y manipular los sonidos del lenguaje oral. Consideran, además, que los juegos didácticos diseñados entrañan potencialidades para la instrucción basada en el seguimiento de procesos. Valora el modo en que el juego didáctico promueve el análisis por parte de los estudiantes sobre la forma en que transcurren sus procesos o estrategias durante la decodificación, el reconocimiento de palabras y la comprensión de lo que se lee.

Una vez realizada la valoración, por los expertos, de los juegos didácticos diseñados se procedió a su perfeccionamiento, considerando las valoraciones y recomendaciones realizadas en el proceso de consulta. Con posterioridad a la realización de la mejora, se inició la implementación de los juegos didácticos diseñados en el proceso pedagógico. Los investigadores realizaron una medición final sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en los estudiantes, mediante la aplicación a los docentes del cuestionario elaborado a tales efectos.

Se les solicitó a los docentes que se centraran en las transformaciones positivas manifestadas en cada estudiante. Los resultados evidenciados en la aplicación del instrumental científico en el estudiante 1, se sintetizan en la figura 3, considerando como unidad de análisis cada estudiante por separado.

Figura 3. Comparación de las mediciones sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en el estudiante 1



Fuente: elaboración propia

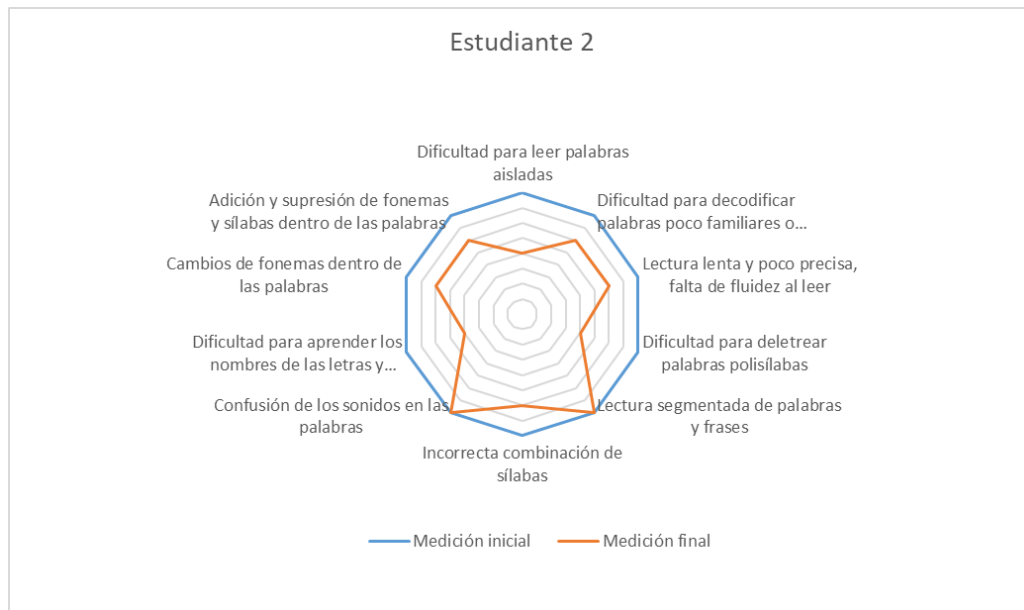
El estudiante 1 en la medición inicial alcanzó una valoración de muy frecuentemente en todas las características generales del trastorno de dislexia. Al analizar la secuencia del radio que representa la medición final, se identifican valores iguales en las características: lectura segmentada de palabras y frases; confusión de los sonidos en las palabras; y cambios de fonemas dentro de las palabras, lo cual evidencia que se mantienen en esos aspectos el mismo estado no deseado de la medición inicial.

Se determina una evolución positiva en el estado de las características: dificultad para leer palabras aisladas; dificultad para deletrear palabras polisílabas; y dificultad para aprender los nombres de las letras y relacionar con los sonidos. La representación del radio correspondiente a

la medición final no refleja valores atípicos estadísticamente y denota una discreta disminución de la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en este estudiante.

La comparación de las mediciones sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en el estudiante 2 se exponen en el gráfico contenido en la figura 4.

Figura 4. Comparación de las mediciones sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en el estudiante 2



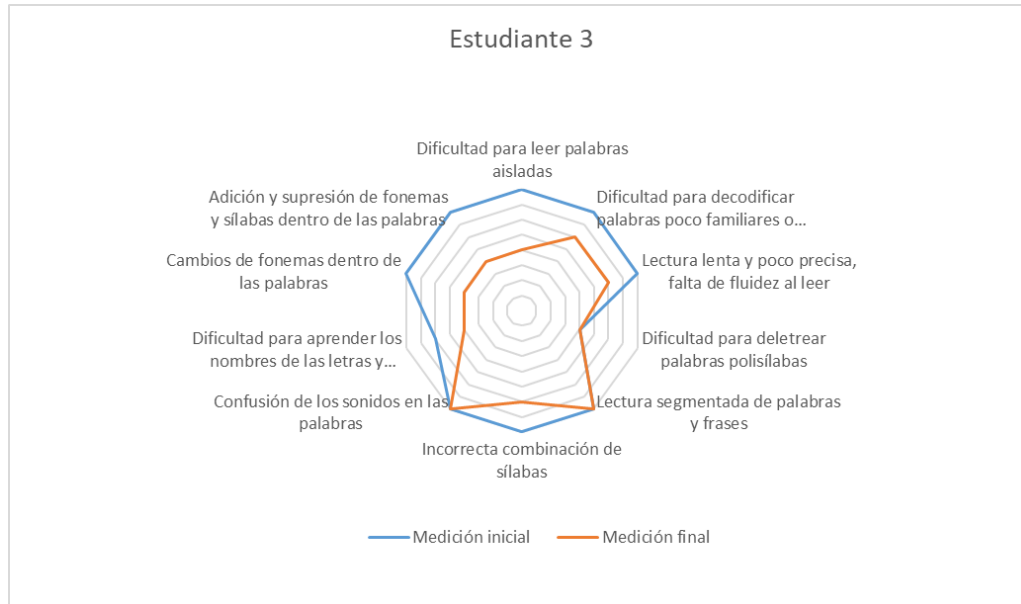
Fuente: elaboración propia

Los criterios valorativos de los docentes sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de Dislexia en el estudiante 2 denotan una evolución positiva en el estado de este estudiante, el cual en la medición inicial alcanzó una valoración de muy frecuentemente en todas las características evaluadas. La medición referida con: lectura segmentada de palabras y frases; y confusión de los sonidos en las palabras, denotó que se mantienen en esos aspectos el mismo estado no deseado de la medición inicial.

Sin embargo, en las características: dificultad para leer palabras aisladas; dificultad para deletrear palabras polisílabas; y dificultad para aprender los nombres de las letras y relacionar con los sonidos, disminuyó notablemente el nivel de frecuencias con que se manifiestan en su proceso lector, lo cual es indicativo de la validez de los juegos didácticos.

En la figura 5 se presentan las mediciones sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en el estudiante 3.

Figura 5. Comparación de las mediciones sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en el estudiante 3.



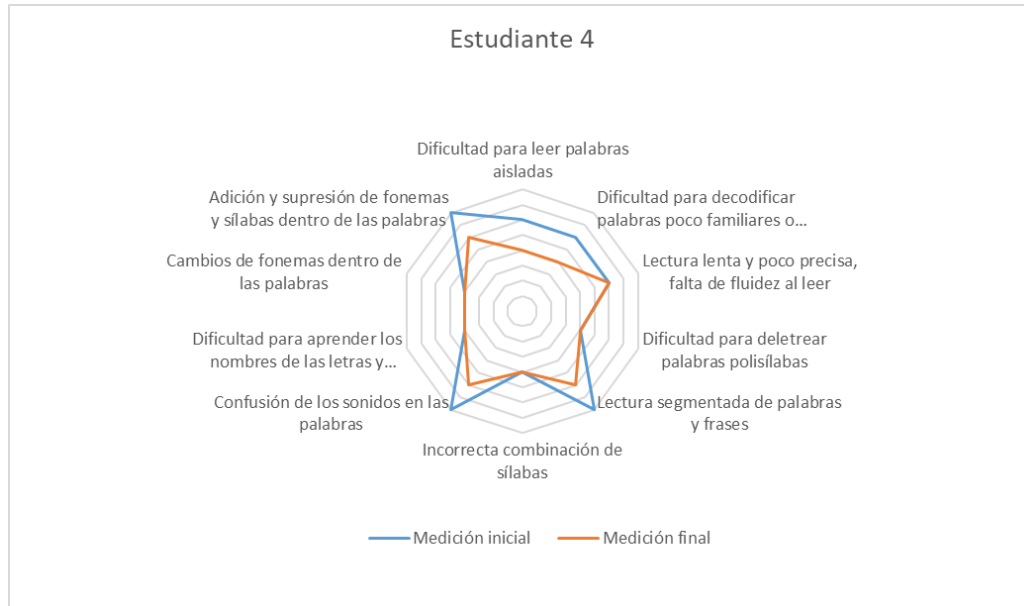
Fuente: elaboración propia

El estudiante 3 en la medición inicial alcanzó una valoración de muy frecuentemente en la mayoría de las características generales del trastorno de dislexia. Al analizar la secuencia del radio que representa la medición final, se identifican valores iguales en las características: lectura segmentada de palabras y frases; y confusión de los sonidos en las palabras; lo cual evidencia que se mantienen en esos aspectos el mismo estado no deseado de la medición inicial.

Se determina una evolución positiva en el estado de las características: dificultad para leer palabras aisladas; cambios de fonemas dentro de las palabras; y adición y supresión de fonemas y sílabas dentro de las palabras. La representación del radio correspondiente a la medición final no refleja valores atípicos estadísticamente y denota una disminución de la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en este estudiante.

La comparación de las mediciones sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de Dislexia en el estudiante 4 se exponen en el gráfico contenido en la figura 6.

Figura 6. Comparación de las mediciones sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en el estudiante 4.



Fuente: elaboración propia

Los criterios valorativos de los docentes sobre la frecuencia con que se manifiestan las características generales del trastorno de dislexia en el estudiante 4 denotan una evolución positiva en el estado de este estudiante, el cual en la medición inicial alcanzó una valoración de muy frecuentemente en tres las características evaluadas.

En las características dificultad para leer palabras aisladas; dificultad para decodificar palabras poco familiares o desconocidas; y adición y supresión de fonemas y sílabas dentro de las palabras, disminuyó notablemente el nivel de frecuencias con que se manifiestan en su proceso lector, lo cual es indicativo de la validez de los juegos didácticos.

Los resultados evidenciados mediante la integración del método de criterio de expertos y el método de experimento pedagógico, posibilitan sintetizar que los juegos didácticos diseñados son portadores de potencialidades para desarrollar el conocimiento grafofonémico, mediante su contribución para que el estudiante logre desentrañar la relación entre el sonido y la grafía correspondiente. Se sustenta en la premisa que las palabras están compuestas de sonidos y los sonidos se escriben con letras en un orden determinado.

Se evidencia, además, potencialidades en los juegos didácticos para la instrucción sobre los modelos del lenguaje, a partir de su contribución para reconocer que las palabras y las oraciones son portadoras de significados.

## Conclusiones

La atención a estudiantes disléxicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se inserta en las concepciones sobre educación inclusiva, con el reto mayor que enfrenta para los docentes la atención a la diversidad escolar. De ahí, los esfuerzos en proponer estrategias que concreten el derecho de todos los estudiantes a que el sistema educativo satisfaga sus necesidades.

El objetivo de la investigación realizada se orientó a diseñar y validar juegos didácticos en el área de lengua y literatura para la atención de la dislexia en estudiantes de tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa Batzacón, Chimborazo, Ecuador.

El proceso investigativo asume el enfoque mixto de investigación con un nivel explicativo, que se materializa en recolectar y analizar datos de naturaleza cuantitativa y cualitativa, con la finalidad de desplegar un proceso de análisis, integración y discusión conjunta a partir del cual se fundamenta una propuesta de juegos didácticos.

La investigación científica desarrollada se estructuró en las fases de diagnóstico del proceso de atención a estudiantes disléxicos, de diseño de juegos didácticos en el área de lengua y literatura, y de implementación y validación de los juegos didácticos, mediante la integración del método de criterio de expertos y el experimento pedagógico.

El diagnóstico inicial del proceso de atención a estudiantes disléxicos permitió inferir las principales causas de las dificultades identificadas, entre las cuales se constata que los docentes no profundizan suficientemente en el tratamiento a los grados variables de dificultad para reconocer palabras aisladas o dentro de un contexto; y, además, que no es suficiente el tiempo que se destina para la atención personalizada y diferenciada a los estudiantes que presentan trastorno de dislexia.

La modelación de los juegos didácticos de lengua y literatura asume los fundamentos teóricos desde las concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador y se sustenta, además, en la educación inclusiva y la integración de todos los componentes personales del proceso.

Los resultados evidenciados mediante la integración del método de criterio de expertos y el método de experimento pedagógico posibilitan sintetizar que los juegos didácticos diseñados son portadores de potencialidades para desarrollar el conocimiento grafofonémico, mediante su contribución para que el estudiante logre desentrañar la relación entre el sonido y la grafía correspondiente, y de este modo, contribuir a eliminar las causales fundamentales del trastorno de dislexia.

## Referencias

- Arteaga, D. V. M., Parra, M. E. G., & Mohedano, A. R. E. (2020). Estrategias de enseñanza de la comprensión lectora aplicadas y percibidas: un estudio con docentes y estudiantes de cuarto grado de educación básica de Manabí-Ecuador. *Investigaciones sobre lectura*, (14), 149-180.
- Benito, M. D. (2001). Dislexia: un estudio sobre las características de los alumnos disléxicos en un entorno bilingüe. *Revista de educación*, (324), 217-229.



- Cano, J. M. S., & Macías, L. M. C. (2022). Plan de actividades didácticas para promocionar la inclusión de estudiantes con dislexia de básica superior. *Polo del conocimiento*, 7(9), 298-335.
- Cano, S. R., Benito, V. D., & Villaverde, V. A. (2022). Áreas de desarrollo para intervención en dislexia. *Ocnos: revista de estudios sobre lectura*, 21(1), 3.
- Castro, S. S., & Sevillano, M. Á. P. (2022). Eficacia de un juego serio digital para la mejora de la comprensión lectora y el rendimiento académico. *Investigaciones sobre lectura*, 1(17), 40-66.
- Goswami, U. (2015). Neurociencia y Educación: ¿podemos ir de la investigación básica a su aplicación? Un posible marco de referencia desde la investigación en dislexia. *Psicología educativa*, 21(2), 97-105.
- Grazia-Bonfante, C. (2013). *Propuesta de intervención didáctica personalizada por la Dislexia* [tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio Institucional. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1434>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.
- Jiménez-Porta, A. M., & Díez-Martínez, E. (2018). Impacto de videojuegos en la fluidez lectora en niños con y sin dislexia. El caso de Minecraft. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa - RELATEC*, 17(1). <https://doi.org/10.17398/1695-288X.17.1.77>
- Fernández, L. C., Borrero, R., & Vega, M. G. (2022). Validación de un instrumento para el diagnóstico de estrategias institucionales de enfrentamiento al cambio climático. *Opuntia Brava*, 14(4).
- Michalus, J. C., Sarache Castro, W. A. & Hernández, G. (2015). Método de expertos para la evaluación ex-ante de una solución organizativa. *Visión de futuro*, 19(1), 0-0.
- Redondo, M. C., & Robayo, D. (2023). *Recursos educativos que fortalecen el proceso lectoescritor en niños con dislexia*. [trabajo de grado, Universidad del Atlántico]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12834/1407>
- Rodríguez, V. M. A., Caballero, Á. A., & Santana, A. M. M. (2014). Rendimiento lingüístico y procesos lectores en alumnado con Trastorno Específico del Lenguaje. *Revista española de pedagogía*, (259), 477-490.
- Ortiz, W., Díaz, L. B. S., & Revelo, E. R. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. *Opuntia Brava*, 12(4), 68-83.



Ortiz, W., Ortega Chávez, W., Valencia, L. E., González, Á. E., & Gamarra, S. (2021). La educación estadística del ingeniero: reto de la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 307-318.

Torres-Carrion, P., González González, C., & Basurto-Ortiz, J. E. (2016). Diseño de un juego serio para la mejora de la conciencia fonológica de los niños con dislexia. In *IEEE 11 Congreso Colombiano de Computación*.

Villacís, M. I. (2019). *Estrategias didácticas para la atención a estudiantes de básica elemental y media con dislexia, en la Unidad Educativa "Riobamba"* [tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1110>

Zuppardo, L., Rodríguez, A., Pirrone, C. y Serrano, F. (2020). Las repercusiones de la dislexia en la autoestima, en el comportamiento socioemocional y en la ansiedad en escolares. *Psicología Educativa*, 26(2), 175-183. <https://doi.org/10.5093/psed2020a4>