

“Aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo”.

Nancy Rendon Valencia

Maricela López Serna

Director(a)

Bibiana Astrid Correa Goez

[bascorrea@poligran.edu.co](mailto:bascorrea@poligran.edu.co)

Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano

Septiembre 10 2025

## Tabla de contenido

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>8</b>
<b>CONTEXTO .....</b>	<b>12</b>
<b>JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>14</b>
<b>ANTECEDENTES.....</b>	<b>16</b>
<b>MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>34</b>
<i>Nivel literal.....</i>	<i>36</i>
<i>Nivel inferencial .....</i>	<i>36</i>
<i>Nivel crítico .....</i>	<i>37</i>
<i>La producción textual.....</i>	<i>37</i>
<i>Características de la producción textual.....</i>	<i>38</i>
<i>Modelos de producción textual .....</i>	<i>39</i>
<i>LA RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA LECTURA EN EL AULA: UN ENFOQUE INTEGRAL .....</i>	<i>42</i>
<b>PREGUNTA PROBLEMA.....</b>	<b>44</b>
<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>44</b>
<i>OBJETIVO GENERAL .....</i>	<i>44</i>
<i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....</i>	<i>44</i>
<b>MÉTODO .....</b>	<b>45</b>
<i>PARTICIPANTES .....</i>	<i>46</i>
<i>TÉCNICAS O INSTRUMENTOS .....</i>	<i>46</i>
<i>PROCEDIMIENTO .....</i>	<i>52</i>
<i>ESTRATEGIA DE ANÁLISIS .....</i>	<i>53</i>
<i>CONSIDERACIONES ÉTICAS .....</i>	<i>55</i>
<b>RESULTADOS .....</b>	<b>64</b>
<b>APORTES A LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.....</b>	<b>80</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>81</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>82</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>83</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>92</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán, ubicada en el municipio de Yumbo, con la aplicación de una estrategia pedagógica fundamentada con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Para cumplir con este objetivo, se realizó una prueba diagnóstica inicial que permitió conocer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y a partir de los resultados, se diseñó y se aplicó una propuesta pedagógica en los niveles de mayor dificultad, nivel inferencial, nivel crítico y la producción textual, las actividades de esta propuesta se articularon con el juego que promovieron el aprendizaje significativo, la participación activa y colaborativa mostrando un buen desempeño en la comprensión lectora y producción lectora en los estudiantes. La metodología utilizada en esta investigación fue la investigación Basada en el Diseño (IBD), que permite intervenir en contextos educativos reales y además permite realizar ajustes de acuerdo a los resultados obtenidos.

Se utilizó un enfoque mixto, combinando el análisis cualitativo, describiendo las percepciones y experiencias de los estudiantes en las actividades articuladas con el juego, el análisis cuantitativo permitió conocer de forma numérica los avances y la efectividad de la propuesta pedagógica. La población estuvo conformada por 30 estudiantes de grado tercero de básica primaria, de los cuales participaron 20 estudiantes, entre los 8 y 10 años de edad.

Los resultados obtenidos evidenciaron mejoras en las habilidades de la comprensión lectora y producción textual. Se recomienda continuar con la estrategia aplicándola en diferentes contextos y áreas del conocimiento, con el objetivo de afianzar y mejorar las competencias comunicativas en los estudiantes.

**Palabras claves:** Comprensión lectora, Aprendizaje Basado en Juegos, lectura, juego, estrategia pedagógica.

### ABSTRACT

This research project aims to improve reading comprehension among third-grade elementary school students at the Titán Educational Institution, located in the municipality of Yumbo, by applying a pedagogical strategy based on Game-Based Learning (GBL). To achieve this objective, an initial diagnostic test was conducted to determine the students' reading comprehension levels. Based on the results, a pedagogical proposal was designed and implemented at the most difficult levels: inferential level, critical level, and textual production. The activities in this proposal were combined with games that promoted meaningful learning and active and collaborative participation, demonstrating strong performance in reading comprehension and reading production among students. The methodology used in this research was Design-Based Research (DBR), which allows interventions in real-life educational contexts and also allows adjustments to be made based on the results obtained.

A mixed-methodological approach was used, combining qualitative analysis to describe students' perceptions and experiences in recreational activities, and quantitative analysis to obtain numerical information on the progress and effectiveness of the pedagogical proposal. The sample consisted of 30 third-grade elementary school students, 20 of whom were between the ages of 8 and 10.

The results showed improvements in reading comprehension and text production. It is recommended to continue applying the strategy in different contexts and areas of knowledge, with the goal of strengthening and improving students' communication skills.

**Keywords:** Reading comprehension, Game-Based Learning, reading, game, pedagogical strategy.

## Introducción

El fortalecimiento de la comprensión lectora es una propuesta importante en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes interpretar, reflexionar y construir significado a partir de textos, lo que afecta en su desempeño académico y en su formación integral. En la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo, se ha identificado que los estudiantes de grado tercero de básica primaria tienen dificultades en los niveles de la comprensión lectora y producción textual, lo cual evidencia la necesidad de plantear prácticas pedagógicas innovadoras.

En este contexto, el presente trabajo de grado tiene como objetivo diseñar e implementar una guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), encaminada a fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero de básica primaria. Esta propuesta busca articular el juego como estrategia pedagógica para motivar, promover y enriquecer el aprendizaje de la lectura de manera activa, creativa y participativa.

Esta investigación inicia con una problemática identificada, objetivo general y específicos que orientan la intervención, la justificación y el contexto a analizar. También se incluyen los antecedentes investigativos, organizados a nivel nacional e internacional, que fundamenta la temática de la propuesta pedagógica. Seguidamente, se presenta el marco teórico que aborda conceptos clave como la comprensión lectora, niveles de lectura, producción textual y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). También se detalla la metodología y el enfoque que orienta la investigación, así como las técnicas o instrumentos y procedimientos para el análisis de la información. Más adelante, se presenta el análisis de los resultados de la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes, para dar origen al diseño de la guía de actividades pedagógicas fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Posteriormente, se presentan las conclusiones, los aportes a la innovación educativa y las recomendaciones provenientes del proceso investigativo.

Esta propuesta pedagógica busca mejorar el nivel de la comprensión lectora, la producción textual y también aportar a la innovación educativa, articulando estrategias activas y didácticas en el aula, promoviendo ambientes de aprendizaje motivadores e inclusivos. Se espera que el presente trabajo enriquezca las prácticas pedagógicas de los docentes y responda de forma positiva a las necesidades del contexto escolar.

## Planteamiento del problema

Yumbo es uno de los 42 municipios que pertenecen al Valle del Cauca y está ubicado al norte de la ciudad de Cali. En este municipio se encuentra la Institución Educativa Titán, cuya misión es responder a las necesidades educativas de su comunidad. Al igual que muchas otras instituciones, enfrenta dificultades relacionadas con la actualización y mantenimiento de recursos, así como la incorporación de tecnologías educativas que favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su enfoque metodológico es el Humanista Cognitivo, el cual orienta las prácticas pedagógicas hacia las necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un ambiente escolar participativo e inclusivo. Este modelo reconoce al estudiante como un ser integral, capaz de aprender de manera activa, a partir de sus experiencias, emociones y estructuras cognitivas. Rogers (1983) y Gardner (2001).

Según datos del Ministerio de Educación Nacional (2023), el 48 % de los estudiantes de tercer grado se ubicaron en el nivel más bajo de lectura crítica, lo que indica que únicamente logran identificar información explícita en un texto, sin capacidad de análisis o inferencia. Según datos institucionales de la Institución Educativa Titán (2024), los resultados no han sido satisfactorios, el 40 % de los estudiantes comprende la información de manera literal, el 46 % alcanza el nivel inferencial y solo el 14 % alcanza el nivel crítico, evidenciando dificultades en los niveles superiores de comprensión lectora.

Una de las prioridades de la Institución Educativa Titán, es mejorar en los índices de calidad en el área de español, especialmente en lo relacionado con la comprensión lectora. Se ha identificado que los estudiantes de tercer grado de básica primaria presentan dificultades significativas en esta competencia. A medida que avanzan en su proceso formativo, deben interactuar con textos cada vez más complejos, que exigen no solo la decodificación de palabras,

sino también la capacidad de interpretar, analizar y comprender la información de manera crítica y constructiva. Cassany (2006).

La comprensión lectora, al ser una habilidad fundamental para el desarrollo académico y cognitivo en las primeras etapas de formación, representa un desafío cuando no está bien consolidada. Muchos estudiantes enfrentan dificultades significativas para comprender lo que leen, lo cual puede tener implicaciones duraderas en su desempeño académico y desarrollo integral, esta situación se convierte en una amenaza (Solé, 1992). Al mismo tiempo, es una necesidad que debe ser atendida desde los primeros años escolares, especialmente en el grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo (Contreras & Morales, 2021).

Entre las causas que explican esta problemática se encuentra la falta de estrategias didácticas contextualizadas, pues la comprensión lectora no se desarrolla de manera voluntaria ni sencilla; requiere de una planificación pedagógica intencionada, ya que "la enseñanza de la comprensión lectora implica estrategias didácticas que permitan al estudiante interactuar con el texto de manera activa y reflexiva" (Solé, 1997, p. 45).

Otra causa relevante es la insuficiente capacitación del personal docente. Ortega (2023), señala que la formación docente es un aspecto importante en el desarrollo de habilidades lectoras: "Los maestros que no cuentan con actualizaciones pedagógicas constantes enfrentan dificultades para implementar estrategias efectivas" (p.78). Esta carencia se refleja en las prácticas tradicionales de los docentes que poco aprovechan las herramientas tecnológicas, lo cual genera desmotivación e indiferencia por parte de los estudiantes (Paztuña Crespo et al., 2022).

Sole (1992) afirma que la motivación y la formación docente son dos aspectos importantes para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora, de esta manera estos aspectos inciden negativamente en el acompañamiento de los aprendizajes de los estudiantes.

Vygotsky (1978) señala que el proceso de aprendizaje es social y cultural. Lo que significa que la ausencia de un hábito lector en el hogar afecta negativamente el desarrollo de las competencias lectoras. Los niños aprenden por imitación, y al no contar con modelos de lectura en casa, tienden a reproducir patrones de desinterés lector. En el municipio de Yumbo, se evidencia una diversidad económica y cultural significativa la cual también influye en los hábitos de lectura. Al analizar el contexto familiar de los estudiantes, Muchas familias no cuentan con los recursos para adquirir materiales de lectura, y aquellas que sí lo hacen, no siempre fomentan prácticas lectoras en el hogar.

El uso intensivo de dispositivos tecnológicos constituye otra causa que agrava la problemática. Actualmente, muchos niños acceden fácilmente a videojuegos y aplicaciones digitales sin ninguna restricción, lo que reduce la habilidad en los estudiantes al análisis crítico y a la lectura profunda. Fonseca (2023) argumenta que la facilidad para obtener información superficial, reduce la comprensión lectora, impide leer en profundidad y concentrarse más en la lectura. Asimismo, GreenField (2009) señala que los dispositivos electrónicos están modificando los procesos de aprendizaje de los niños, restando valor al libro como herramienta de aprendizaje.

La investigación realizada por Fernández (2022), encontró que los estudiantes de tercer grado presentan un rendimiento aceptable en el nivel literal, pero tienen dificultades en los niveles inferencial y crítico. También Ripoll (2021) en estudio realizado argumenta, la necesidad de mejorar las prácticas pedagógicas en lectura en el Valle del Cauca.

Estas investigaciones evidencian que la comprensión lectora es un desafío recurrente en el sistema educativo colombiano.

## Contexto

Yumbo es un municipio que cuenta con una gran variedad de empresas y fábricas, lo que le ha permitido ser reconocida como la capital industrial del Valle del Cauca. Actualmente de acuerdo a las proyecciones del DANE, Yumbo tiene aproximadamente, 108.895 habitantes (Telencuestas, 2025). Yumbo es un municipio que ha demostrado grandes avances a nivel, económico, social, cultural y educativo, cuenta con áreas urbanas y rurales donde su población es muy diversa en cuanto a costumbres y a sus niveles socioeconómicos. A nivel cultural Yumbo es un municipio donde se realizan muchas festividades, en las cuales se pueden apreciar la música, la danza y la gastronomía típica de este, lo que ha permitido el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo social que actualmente tiene el municipio.

En el nivel educativo el municipio con el crecimiento económico, ha realizado inversiones en cuanto a infraestructura lo que ha generado oportunidades permitiendo un desarrollo sostenible, es decir estable y duradero. Las instituciones educativas del sector oficial del municipio de Yumbo son 13 en la actualidad, una de estas instituciones educativas es la escuela Titán, esta es una institución que tiene como objetivo dar respuesta a las necesidades educativas de su comunidad estudiantil. Actualmente la institución educativa tiene 1.500 estudiantes distribuidos en tres sedes en los diferentes niveles (jardín, transición, primero a quinto de básica primaria y bachillerato). Los estudiantes de grado once cuentan con una articulación con el SENA, ofreciendo de esta manera una educación integral con el objetivo de formar a los estudiantes como personas competentes con la capacidad de enfrentar los desafíos de la sociedad actual.

EL enfoque educativo de la institución es Humanista Cognitivo, con este enfoque las practicas pedagógicas de los docentes van encaminadas y orientadas hacia las necesidades y

ritmos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un ambiente escolar participativo e inclusivo.

## **Justificación**

Este proyecto pretende mejorar la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial, crítico y producción textual, implementando una metodología basada en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo, en el grado tercero. Las evaluaciones iniciales y las observaciones docentes han evidenciado que los estudiantes presentan dificultades para extraer información explícita e inferir significados en los textos, lo que impacta negativamente en su desempeño académico y desarrollo cognitivo. Esta situación se ve agravada por la falta de motivación hacia la lectura, influenciada por un enfoque pedagógico tradicional que no conecta con el contexto sociocultural de los estudiantes.

En este sentido, el presente proyecto se fundamenta en lineamientos y políticas nacionales que promueven la mejora de la comprensión lectora, tales como el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE), que busca fortalecer las competencias lectoras en todos los niveles educativos, y la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), que enfatiza la importancia del desarrollo de habilidades comunicativas. Además, se enmarca en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje (2006) y los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana (1998), los cuales orientan el proceso de enseñanza de la lectura, enfatizando el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas. Asimismo, se considera el impacto de evaluaciones nacionales, como las pruebas SABER, cuyos resultados han impulsado estrategias de fortalecimiento en comprensión lectora dentro del sistema educativo colombiano.

Para responder a esta problemática, el proyecto plantea la implementación de estrategias basadas en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como una alternativa innovadora y adaptada a las necesidades de los estudiantes. Estas metodologías ofrecen un enfoque interactivo y

colaborativo, que puede despertar el interés por la lectura y generar un ambiente de aprendizaje significativo. Al incorporar juegos y dinámicas competitivas en el aula permite que los estudiantes se sientan más motivados, participen activamente y mejoren su capacidad para identificar información literal, desarrollar inferencias en los textos y realizar análisis de manera crítica. La integración del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) no solo contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas, promoviendo un ambiente educativo más inclusivo y participativo.

Finalmente, este proyecto responde a la necesidad de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tal como lo promueve la Política Nacional de Educación 2022-2026. La incorporación de plataformas y herramientas interactivas permitirá a los estudiantes desarrollar competencias digitales mientras mejoran su comprensión lectora Gros (2008), creando un entorno educativo más dinámico y acorde con las necesidades actuales.

## **Antecedentes**

### **Antecedentes investigativos**

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) se ha consolidado como una estrategia efectiva para fortalecer diversas competencias en los estudiantes, especialmente en el ámbito de la lectoescritura y la comprensión lectora. Diferentes estudios nacionales e internacionales han abordado esta temática, evidenciando los beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las habilidades lectoras.

El apartado de antecedentes de investigación se organizó en dos categorías, Internacionales y Nacionales. Este rastreo se realizó consultando diferentes repositorios académicos tales como: Google académico, Scielo, Dialnet, CREA, Remeri, RED, Repositorios latinoamericanos. La búsqueda en estos repositorios se realizó usando palabras claves como ABJ, juego, comprensión lectora siendo estos conceptos los más relevantes en esta investigación. En la consulta de estos antecedentes se evidenciaron investigaciones con aportes y hallazgos significativos, en cuanto al uso del Aprendizaje Basado en el juego como una herramienta eficaz para el mejoramiento de la comprensión lectora en el proceso educativo.

Es necesario mencionar, que la búsqueda de los antecedentes internacionales, en algunos repositorios fue difícil su consulta, ya que estas eran escasas y, además, se tuvo limitaciones porque tenía restricciones para acceder a ellas, lo que generó dificultades para indagar diversos documentos.

### **2.1.1 Antecedentes Internacionales.**

En los antecedentes internacionales, las investigaciones evidencian resultados fundamentales de las estrategias pedagógicas innovadoras para el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria. Estas investigaciones demuestran que el uso del juego mejora la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes, al fomentar experiencias interactivas dentro del aula.

A nivel internacional Aleman et al. (2021), en su trabajo de investigación, titulado estrategias didácticas para el fortalecimiento de la lectura, cuyo objetivo principal es analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua durante el segundo semestre del año 2020. La metodología usada se desarrolló en dos etapas, la primera es el diagnóstico para determinar necesidades educativas, mediante el paradigma cualitativo y la segunda etapa es el proceso para proponer la posible solución al problema encontrado, haciendo uso del enfoque mixto, al describir el contexto educativo de forma cualitativa y cuantitativa. La población está constituida por 64 estudiantes, de los cuales 38 son niñas y 26 corresponden al sexo masculino y la muestra se seleccionó 20 estudiantes, equivalente al 31% de la población total de tercer grado (A y B). Este estudio generó los siguientes resultados acerca del juego didáctico, algunos docentes concuerdan que son técnicas de enseñanza para que los estudiantes aprendan de forma lúdica y otros consideran que son técnicas participativas con el fin de estimular el aprendizaje. Se concluye que el juego es una actividad didáctica que debe estar presente en la etapa escolar de cada estudiante, no solo para la recreación, sino también para cumplir con una intención pedagógica. Su principal aporte es destacar la importancia de las estrategias didácticas innovadoras, especialmente en habilidades lectoras.

Por otro lado, Rivera et al (2023), en su artículo Modelo de estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora en niños(as) de 05 años de PRONOEI-Perú, se propone un modelo de estrategias didácticas orientado al desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de cinco años pertenecientes a los PRONOEI de la UGEL Ayabaca, en el año 2021. En cuanto a la metodología, la investigación es de tipo básico, con un diseño no experimental-propositivo, que permitió generar conocimiento para comprender un fenómeno, como la comprensión lectora. La población estuvo conformada por 83 niños(as) de cinco años pertenecientes a los PRONOEI de la UGEL Ayabaca, mientras que la muestra incluyó a 68 niños(as), seleccionados mediante un método específico. Los resultados evidenciaron que el modelo de estrategia didáctica propuesto se fundamenta en bases teóricas como el constructivismo, el aprendizaje significativo, el enfoque cognitivo y el enfoque por competencias, así como en los distintos niveles de comprensión lectora. Para su implementación, se emplean cuentos y leyendas originarios de la comunidad, y las promotoras comunitarias aplican estrategias como la lectura comentada, modelada y dramatizada, además del uso de estrategias cognitivas, metacognitivas y de administración de recursos. Se concluye que la aplicación de este modelo de estrategia didáctica contribuye a la mejora de la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y criterial. En este sentido, el modelo de estrategia didáctica *Abuelitos* representa una propuesta valiosa, ya que integra elementos culturales propios de la comunidad con enfoques pedagógicos basados en teorías del aprendizaje. El uso de cuentos y leyendas locales no solo fortalece la comprensión lectora en sus distintos niveles, sino que también fomenta la identidad cultural y el aprendizaje significativo. No obstante, un aspecto que podría enriquecer aún más la propuesta es la incorporación de tecnologías digitales como audio cuentos, videos interactivos o plataformas como Genially. Estas herramientas permitirían mejorar la experiencia de los niños, promoviendo una mayor interacción

y reforzando su aprendizaje de manera lúdica. Asimismo, facilitarían a las promotoras comunitarias la diversificación de sus métodos de enseñanza y el fortalecimiento de la motivación y atención de los niños.

Según Torres (2017), en su estudio "Aprendo Jugando" para mejorar la comprensión lectora en niños de tercer grado de primaria en la I.E. N. °0002 Israel Uriarte Bellavista – San Martín, se propuso demostrar la efectividad de dicho programa en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de tercer grado. El estudio, de tipo aplicativo, empleó un diseño cuasi-experimental con dos grupos no equivalentes: un grupo experimental y un grupo control. Para evaluar el impacto del programa "Aprendo Jugando" en la comprensión lectora, se realizaron mediciones en dos momentos: pretest y postest, comparando los resultados entre ambos grupos. La muestra estuvo conformada por 20 niños de tercer grado de la I.E. N.°0002 Israel Uriarte Bellavista - San Martín, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico e intencional. Estos fueron divididos en dos grupos de 10 estudiantes cada uno: el grupo experimental, que recibió la intervención, y el grupo control, que no participó en el programa. La selección se realizó en consulta con las docentes, considerando a niños con dificultades en la comprensión lectora. Para garantizar la validez del estudio, se establecieron criterios de inclusión y exclusión. En el grupo experimental, se exigió una asistencia mínima del 85% a las sesiones, excluyendo a quienes superaban el 15% de inasistencias o presentaban dificultades severas en los procesos básicos de lectura. Por otro lado, en el grupo control, se incluyeron únicamente los niños que asistieron al pretest, excluyendo a aquellos que no cumplían con este requisito. El programa "Aprendo Jugando", basado en el aprendizaje significativo y el constructivismo, tuvo un impacto positivo en la comprensión lectora de los niños del grupo experimental. Para evaluar los avances, se utilizó la prueba ECLE-1 antes y después de la intervención. Tras 12 sesiones de una hora cada una, el análisis de los resultados evidenció una mejora significativa en la

comprensión lectora de los niños que participaron en el programa, confirmando su efectividad. El estudio concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas como "Aprendo Jugando" mejora significativamente la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado con dificultades semánticas en la lectura. La metodología empleada permitió que los niños desarrollaran mejores habilidades de comprensión en comparación con el grupo control, lo que respalda la importancia de integrar enfoques lúdico-pedagógicos en el aula. Asimismo, se sugiere que la incorporación de herramientas digitales como aplicaciones interactivas, videos educativos, audio cuentos y plataformas como Genially o Kahoot podría fortalecer la motivación de los estudiantes y diversificar las estrategias de enseñanza. Además, la integración de elementos de gamificación haría que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva y significativa. Finalmente, sería relevante evaluar si la combinación de estrategias lúdicas tradicionales y digitales potencia aún más la comprensión lectora, permitiendo adaptar el programa a las nuevas generaciones y sus formas de aprendizaje.

Por su parte, Vásquez et al (2020), en su estudio estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria, tuvo como objetivo determinar la efectividad de un programa de actividades lúdicas en la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria. En cuanto a la metodología, se empleó un diseño cuasi-experimental con una población conformada por 72 estudiantes. Los resultados evidenciaron que, antes de la aplicación del programa, la mayoría de los estudiantes en ambos grupos se encontraba en el nivel inicial de comprensión de textos. No obstante, tras la implementación de las estrategias lúdicas, se observó una mejora significativa, ubicándose los estudiantes en los niveles bueno y excelente dentro de la escala de evaluación. El estudio concluyó que el programa resultó efectivo, destacándose su impacto en el desarrollo de las dimensiones literal e inferencial de la comprensión lectora. Como aporte adicional, se plantea que el uso de plataformas tecnológicas

permite diseñar actividades más dinámicas y adaptadas a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, la integración de juegos de realidad aumentada o lecturas interactivas con narraciones animadas podría fortalecer la comprensión en los niveles literal, inferencial y crítico, incentivando una participación más activa en el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, Zuazo (2017) llevó a cabo un estudio sobre estrategias lúdico-didácticas, esta investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño experimental. La población estuvo conformada por niños de 4 años pertenecientes a una institución educativa particular del distrito de Piura. De esta población, se seleccionó una muestra de 12 niños mediante un muestreo no probabilístico intencional. Los resultados evidenciaron diferencias significativas en el nivel de comprensión lectora antes y después de aplicar la estrategia lúdico-didáctica basada en la lectura de imágenes, lo que se confirmó a través del valor de  $< 0.05$  obtenido mediante la prueba de Wilcoxon. Estos hallazgos permitieron concluir que la implementación de estrategias lúdico-didácticas, particularmente la lectura de imágenes resulta eficaz para mejorar la comprensión lectora en niños del nivel inicial. La diferencia significativa entre los resultados pre y post intervención refuerza la idea de que el aprendizaje basado en el juego y la exploración visual facilitan el desarrollo de habilidades lectoras en edades tempranas. Dado el impacto positivo de estas estrategias, se recomienda su aplicación en contextos educativos similares y su integración en programas de enseñanza para fortalecer la comprensión lectora desde los primeros años de escolaridad. Además, este enfoque cobra especial relevancia en la educación inicial, ya que permite respetar el desarrollo natural del niño y potenciar su curiosidad, creatividad y motivación por la lectura. Se sugiere continuar investigando sobre el impacto de otras estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectura y la escritura, con el fin de consolidar metodologías que favorezcan un aprendizaje significativo desde la primera infancia.

Según Acurio Ponce et al (2019), el estudio "Creo, juego y aprendo con estrategias y recursos para mejorar la comprensión lectora" plantea el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras y participativas para fortalecer la comprensión lectora inferencial en estudiantes de grado tercero. Para ello, se propone el uso de actividades lúdicas y recreativas que estimulen el pensamiento crítico y analítico. La investigación se enmarca en un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), ya que combina el análisis de datos numéricos sobre el nivel de comprensión lectora con la interpretación de su impacto en el aprendizaje. Se clasifica como aplicada, pues busca ofrecer una solución práctica mediante una guía de estrategias didácticas. Además, es un estudio de campo de carácter descriptivo, ya que analiza las causas y consecuencias de las dificultades en la comprensión lectora y propone estrategias específicas para abordarlas. La población del estudio estuvo conformada por 63 personas, incluyendo estudiantes y posiblemente docentes. Se analizaron diversos niveles de comprensión lectora, entre ellos el literal, inferencial, crítico-valorativo, apreciativo y creativo. Los hallazgos evidenciaron que los estudiantes presentan dificultades para sintetizar, comprender, analizar y reflexionar sobre el contenido de los textos. Ante esta problemática, se diseñó una guía de estrategias didácticas con actividades recreativas, participativas, innovadoras y significativas, orientadas a promover la interacción activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Los resultados obtenidos permitieron concluir que la aplicación de estrategias didácticas basadas en el juego y la participación mejora la comprensión lectora, fortalece las habilidades del pensamiento y potencia las competencias comunicativas de los estudiantes. A través de la motivación y la estimulación de destrezas lectoras, los estudiantes se convierten en agentes activos, dinámicos y competentes en su propio proceso de aprendizaje. El principal aporte de esta investigación radica en el diseño de una guía metodológica que integra actividades lúdicas y recreativas para mejorar los niveles de comprensión lectora menos consolidados, como el apreciativo, inferencial y creativo. Asimismo,

se resalta la importancia de implementar estrategias innovadoras que favorezcan un aprendizaje significativo y fomenten la autonomía lectora en los estudiantes.

De igual manera, el trabajo realizado por Franco (2024), titulado aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes del sexto año, teniendo como objetivo diseñar una guía de actividades de aprendizaje basado en juegos para mejorar el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de sexto grado de primaria. Empleando diferentes métodos entre ellos teóricos como el análisis -síntesis, inductivo -deductivo para la incursión en las esencias de las variables -aprendizaje basado en juegos y lectoescritura, también métodos del nivel empírico, principalmente un test, encuesta, entrevista y ficha de observación. La población fueron los estudiantes y docentes de sexto grado de primaria de la escuela “Manuel Octavio Rivera” del cantón Montecristi y se tomó como muestra la selección específica de estudiantes y docentes. Como principal resultado se identificaron deficiencias significativas en la lectoescritura de los estudiantes de sexto grado, especialmente en el dominio de la ortografía (grafemas que generan confusión como *b/v, s/x, c/z, y/l*), en la comprensión de palabras y en el desarrollo del vocabulario. En conclusión, esta investigación determina que el aprendizaje basado en juegos es una estrategia eficaz para mejorar la lectoescritura en los estudiantes, ya que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera dinámica y motivadora, ayudando a superar las deficiencias identificadas en lectura y escritura. Aportando esta investigación herramientas innovadoras para fortalecer la comprensión de textos y enriquecer el vocabulario, al integrar el juego como método para interiorizar las reglas ortográficas y semánticas.

Zamora (2021), en su artículo El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en la Educación General Básica Elemental, tuvo como objetivo principal evaluar las estrategias basadas en juegos y su impacto en

la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica “Capitán Edmundo Chiriboga”. Para ello, se analizaron diversas metodologías que integran el uso del juego en el aprendizaje. En cuanto a la metodología, la investigación aplicó un enfoque cualitativo-cuantitativo y empleó métodos bibliográficos, aplicados y descriptivos. Asimismo, se utilizaron técnicas como el método descriptivo, deductivo, inductivo, analítico-sintético y estadístico, los cuales permitieron alcanzar los objetivos específicos. Por otro lado, la población del estudio incluyó estudiantes, docentes y padres de familia del subnivel elemental, lo que permitió obtener una visión integral del problema. Respecto a los resultados, el estudio estableció un marco teórico sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y su impacto en la enseñanza de la lectura y escritura en niños de 6 a 8 años. Además, se identificaron dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura, así como estrategias docentes y actividades que resultaban complejas para los estudiantes. Como consecuencia, se diseñó y validó un plan de capacitación en estrategias didácticas basadas en juegos, el cual fue bien recibido por docentes y representantes, con un 83% de aprobación. En conclusión, la investigación permitió establecer un marco teórico sobre el ABJ, identificar dificultades en la enseñanza de Lengua y Literatura y diseñar un plan de capacitación docente, el cual fue validado con alta aceptación. Por lo tanto, se evidencia la necesidad de seguir promoviendo estrategias lúdicas en el aula para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, el uso del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la enseñanza de Lengua y Literatura representa una oportunidad clave para mejorar el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes. Aunque los docentes ya emplean estrategias didácticas como pictogramas y cuentos, todavía persisten dificultades en el aprendizaje. En este sentido, se hace necesario fortalecer la formación docente con enfoques más dinámicos e interactivos, como el ABJ, los cuales pueden potenciar la comprensión lectora, la

creatividad y la asociación fonema-grafema, garantizando así un aprendizaje más significativo y motivador para los niños.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Según la tesis realizada por Nomesque (2021), titulada aprendizaje basado en juegos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la motivación, hábitos de lectura y la comprensión lectora de estudiantes de grado segundo. El cual tuvo como objetivo implementar estrategias de aprendizaje basado en juegos que conlleven a los estudiantes a la motivación por la lectura creando hábitos de lectura que contribuyan a fortalecer los procesos de la comprensión lectora. Esta tesis se realizó aplicando una metodología de la investigación cualitativa diseño de Investigación – Acción. La muestra de la propuesta de investigación se hizo con 17 estudiantes de grado segundo cuyas edades están entre 7 y 8 años. La investigación arrojó como resultado que el juego es la mejor estrategia para la enseñanza, porque potencializa el dominio de los conceptos académicos y fomenta la motivación para aprender. Como conclusión la aplicación del uso del juego como estrategia didáctica se convierte en la mejor herramienta para el aprendizaje en niños de grado segundo. Además, esta investigación contribuye al mejoramiento de la comprensión lectora porque tiene en cuenta las necesidades de los estudiantes y proporciona un aprendizaje significativo e integral.

Asimismo, Zapata (2020) en su tesis titulada el juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero. Esta tesis tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica. Se utilizó una metodología con enfoque cualitativo y el tipo de investigación que corresponde a este proyecto es la Investigación Acción. Se llevó a cabo en la Institución Educativa Provenza Sede B,

con la participación de 21 estudiantes del grado primero. Como hallazgo de esta investigación se puede afirmar que el juego propicia el desarrollo de habilidades básicas para el aprendizaje, promoviendo un avance importante en las competencias lectoras. Se puede concluir que el juego como estrategia didáctica fortalece el desarrollo de la lectura y la escritura. Así se evidenció con los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Provenza Sede B, en la que, desde la interacción con una secuencia didáctica mediada por sesiones pedagógicas con estrategias lúdicas, los escolares demostraron actitud positiva hacia el aprendizaje. El aporte más significativo de esta es que el uso del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la lectoescritura representa una innovación al transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y motivadora

Según, Navia et al (2023). El aprendizaje basado en juegos (ABJ) como alternativa para fortalecer la prelectura en estudiantes de grado transición. En este sentido, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) se ha consolidado como una estrategia efectiva para fortalecer el proceso pre lector en niños de grado transición. A través de un enfoque cualitativo con apoyo cuantitativo, se analizó la influencia de esta metodología en el desarrollo de habilidades pre lectoras, utilizando observaciones, entrevistas y pruebas diagnósticas, complementadas con datos numéricos sobre el progreso de los estudiantes. El estudio se llevó a cabo con una muestra de 20 a 30 niños seleccionados mediante un muestreo intencional, considerando su nivel de desarrollo pre lector. Los resultados evidenciaron avances significativos en diversas áreas clave. En primer lugar, se observó una mejora en la identificación y manipulación de sonidos, especialmente en la segmentación silábica y la rima, lo que favoreció el reconocimiento temprano de palabras. Asimismo, los niños lograron un incremento en el reconocimiento de letras y grafemas, facilitando su familiarización con el alfabeto. El uso de juegos didácticos se destacó como un recurso fundamental para fortalecer la asociación entre los sonidos y sus representaciones

escritas. A medida que los niños participaban en actividades lúdicas, su vocabulario se expandía y mejoraba su capacidad para interpretar y anticipar el significado de los textos, desarrollando así una comprensión más profunda de las narrativas. Otro aspecto relevante fue el aumento de la motivación y la participación. La integración del ABJ en el proceso de enseñanza generó un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, lo que incentivó el interés de los niños por la lectura y redujo su resistencia a la enseñanza formal. Además, se evidenció que esta metodología permite personalizar la enseñanza, adaptándola al ritmo de cada estudiante y favoreciendo un aprendizaje más significativo y autónomo. En conclusión, el aprendizaje basado en juegos se consolida como una estrategia eficaz para fortalecer las habilidades pre lectoras en niños de grado transición. Su implementación facilita el desarrollo de la conciencia fonológica, el reconocimiento de letras y la comprensión de textos, proporcionando una base sólida para la alfabetización temprana. Además, al incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, se favorece una actitud positiva hacia la lectura. Desde nuestra perspectiva, es fundamental la participación de docentes y familias, promoviendo espacios de actividades de juego, dentro y fuera del aula, a fin de reforzar las habilidades pre lectoras de manera constante. El impacto positivo del ABJ también se refleja en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. La interacción a través del juego fomenta la cooperación, la comunicación y la resolución de problemas, promoviendo un entorno inclusivo y colaborativo.

En esta misma línea, los autores Morales et al (2024). En su artículo de investigación con, juegos para fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Crítico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto, tiene como objetivo, desarrollar una propuesta pedagógica basada en juegos para fortalecer los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico) en estudiantes de cuarto grado del Colegio Sagrado Corazón, ubicado en el municipio de Paz de Ariporo, Casanare. A través de esta estrategia, se buscó mejorar el desempeño lector de los

estudiantes, incrementar su interés por la lectura y analizar la relación entre el juego y la atención en la comprensión textual. El estudio adoptó un enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción, dado que implicó la intervención directa en el aula mediante la implementación de juegos educativos y la evaluación de su impacto en la comprensión lectora. Se emplearon diversas técnicas de recolección de datos, como cuestionarios, observación participante y diarios de campo, lo que permitió obtener información detallada sobre la evolución del aprendizaje de los estudiantes. La población estuvo conformada por estudiantes de cuarto grado del Colegio Sagrado Corazón. La muestra, seleccionada de manera intencional, incluyó 29 estudiantes, quienes participaron activamente en el desarrollo de la propuesta pedagógica. El estudio evidenció que, antes de la intervención, los estudiantes presentaban niveles de comprensión lectora mayoritariamente básicos y medios en los tres niveles evaluados (literal, inferencial y crítico). Tras la implementación de la estrategia lúdica, se observaron mejoras significativas en todos los niveles de comprensión lectora, destacándose un avance notable en la comprensión inferencial, que inicialmente representaba la mayor dificultad para los estudiantes. Además de la mejora en la comprensión lectora, la investigación destacó un incremento en la motivación y el interés de los estudiantes por la lectura. El componente lúdico favoreció la inmersión en los textos, promoviendo una actitud más positiva hacia el aprendizaje y fortaleciendo habilidades cognitivas como la atención y la reflexión crítica. Los hallazgos del estudio confirman la eficacia del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Se evidenció que el aprendizaje basado en juegos no solo facilita el desarrollo de habilidades lectoras, sino que también transforma la lectura en una experiencia más atractiva y significativa para los estudiantes. Asimismo, la estructura secuencial de los juegos resultó fundamental para el éxito de la propuesta, ya que permitió una progresión ordenada en el aprendizaje y una evaluación más precisa del impacto de la intervención. Finalmente, la

implementación de esta estrategia lúdica generó un cambio en la percepción de la lectura, promoviendo una mayor participación de los estudiantes y consolidando un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

En esta línea, Anzola (2022) llevó a cabo una investigación con estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Departamental Rufino Cuervo, en Chocontá, Cundinamarca, con el propósito de fortalecer la comprensión lectora inferencial a través de un blog educativo basado en el aprendizaje lúdico. Su estudio, de enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), combinó la exploración de experiencias y percepciones de los estudiantes con el análisis de datos cuantificables, permitiendo evaluar el impacto de las estrategias implementadas. El diseño metodológico correspondió a una investigación-acción educativa, dado que buscó intervenir directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la implementación de estrategias basadas en juegos digitales y no digitales. Adicionalmente, se incorporó un componente experimental, lo que permitió comparar el desempeño de los estudiantes antes y después de la aplicación de dichas estrategias. La población del estudio incluyó a estudiantes de tercer grado, seleccionándose una muestra de 20 participantes con mayores dificultades en lectoescritura y con afinidad hacia el uso de herramientas tecnológicas y metodologías lúdicas. Los resultados evidenciaron que la incorporación del blog y los juegos como estrategias pedagógicas favoreció significativamente el desarrollo de la comprensión lectora inferencial. Antes de la intervención, los estudiantes mostraban dificultades en la interpretación de textos, especialmente en la identificación de ideas implícitas y en la inferencia de significados a partir del contexto. Sin embargo, tras la implementación de la estrategia, se observó una mejora notable en estas habilidades, lo que sugiere que el uso del juego y las TIC puede potenciar la capacidad de los niños para realizar inferencias y comprender textos de manera más profunda. En conclusión, el estudio de Anzola (2022) reafirma que el aprendizaje basado en juegos y el uso de herramientas

digitales, como el blog, constituyen estrategias efectivas para mejorar la comprensión lectora inferencial en estudiantes de educación primaria. Además de fortalecer las habilidades lectoras, estas metodologías incrementan la motivación, el interés por la lectura y la autonomía en el aprendizaje. Por ello, es fundamental que docentes y familias continúen promoviendo el uso de recursos lúdicos y tecnológicos como parte del proceso educativo, garantizando así un aprendizaje más significativo e integral. Esta investigación contribuye a la consolidación de un modelo educativo más dinámico e interactivo, que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Al integrar el juego y la tecnología, se promueve la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, elementos clave para la formación integral de los estudiantes. Finalmente, la investigación brinda una base para futuras intervenciones en otros niveles educativos, reforzando la importancia de combinar metodologías activas con recursos digitales para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Arrieta et al (2023). En el artículo de investigación del juego como una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. El cual tiene como objetivo analizar el impacto del juego como estrategia didáctica en el fortalecimiento del proceso lector de los estudiantes, evaluando su influencia en la comprensión literal de los textos y su nivel de concentración e interés en la lectura. Para este estudio se utilizó un enfoque cualitativo-cuantitativo (mixto), ya que analiza la incidencia del juego en el proceso lector a partir de la observación de los estudiantes y la recolección de datos numéricos sobre su desempeño en comprensión literal de textos, con una investigación descriptiva y experimental, ya que busca describir la influencia de la lúdica en la lectura y, a su vez, implementa estrategias didácticas para medir su impacto en la comprensión lectora. La población estuvo conformada por estudiantes de educación básica (primaria y secundaria) de una institución educativa específica y como muestra, un grupo de 50 estudiantes distribuidos de la siguiente manera: 25 estudiantes de primaria (grados 3°, 4° y 5°),

25 estudiantes de secundaria (grados 6°, 7° y 8°). Este estudio evidenció un avance significativo en la comprensión de textos en los diferentes niveles educativos tras la implementación de estrategias lúdicas, mayor motivación e interés por parte de los estudiantes, además los docentes consideraron que el uso del juego en la enseñanza de la lectura facilitó el aprendizaje y lo hizo más atractivo. A manera de conclusión la implementación de juegos en el aula mejora la concentración y la capacidad de análisis de los textos, favoreciendo un aprendizaje más profundo. Como aporte a la innovación este estudio demostró que el uso del juego mejora las habilidades lectoras, generando motivación, interés en los estudiantes, además evidencia que esta metodología promueve en el aula un aprendizaje más significativo e interactivo.

Otro estudio realizado por Rodríguez (2021) titulado, el juego digital como estrategia pedagógica para la comprensión lectora en estudiantes de grado quinto. El cual presenta como objetivo determinar si una estrategia pedagógica mediada por un juego digital contribuye al mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de la institución Educativa Instituto Santuario, además el enfoque metodológico de esta propuesta de investigación es el mixto, este modelo representa el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo, el tipo de investigación que se utilizará será el diseño de ejecución secuencial, donde en una primera fase se recolectan los datos de un método ya sea cualitativo o cuantitativo y en una segunda fase se recoge y analiza los datos del otro método. La población corresponde a los estudiantes de la Institución Educativa Instituto Santuario, Risaralda, Colombia y la muestra está conformada por 12 estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Instituto Santuario, Risaralda, Colombia y fue seleccionada mediante la técnica de muestreo por conveniencia. Los hallazgos encontrados en el análisis de resultados sugieren para el nivel de comprensión lectora literal que existió una leve mejoría en la efectividad de las respuestas del pos-test que fue el 94,6% comparado con el 92% del pre-test. Esto indica,

que hubo una mejoría del 2,6% en la efectividad de las respuestas durante el pos-test. Pese a que no existió un fortalecimiento significativo desde los resultados del pos-test, si se evidenciaron cambios importantes desde lo cualitativo como, por ejemplo, la capacidad para reproducir segmentos de los párrafos de los textos de manera literal y la identificación de personajes y elementos de los textos trabajados. Esta investigación facilitó elementos importantes como resultado, que permitieron demostrar que la implementación de una estrategia pedagógica mediada por juegos digitales contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado quinto, en los niveles literal, inferencial y crítico. El principal aporte de este proyecto de investigación es la afirmación de que el uso de juego digital es una buena estrategia para mejorar la comprensión lectora y el desarrollo de los tres niveles de comprensión lectora tanto el literal, como el inferencial e incluso en mayor proporción el nivel crítico que es una de las falencias de los estudiantes en la actualidad.

Según Roa (2021), en su investigación titulada, estrategia didáctica para la comprensión lectora mediante las tic y el aprendizaje basado en juego, en estudiantes de grado tercero. Cuyo objetivo de implementar una estrategia didáctica mediada por TIC y orientada al aprendizaje lúdico para fomentar el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Enrique Olaya Herrera de la ciudad de Neiva, Huila. Este estudio se desarrolló una metodología de carácter mixto, con estrategia concurrente de triangulación, identificando las categorías cuantitativas de comprensión lectora a nivel literal, a nivel inferencial y rendimiento académico, y las categorías cualitativas de hábito lector y motivación en el aprendizaje. La población asociada a la propuesta es de 25 estudiantes del grado tercero, de los cuales la muestra será este mismo número (no organizada aleatoriamente), este grupo está compuesto por 25 estudiantes que oscilan entre los 7 y los 9 años, de los cuales 20 son mujeres y 5 son hombres. Dando como resultado que implementar una estrategia didáctica

mediadas por TIC y orientada al aprendizaje lúdico, con base en el juego, ayuda a mejorar la comprensión lectora en estudiantes del grado tercero. Se concluye que el uso de una estrategia didáctica mediada por TIC proporciona una mejora significativa, tanto en la comprensión literal como inferencial en la mayoría de los estudiantes. El principal aporte de esta investigación radica en que el uso de las TIC beneficia y son una forma de facilitar los cambios y de impulsar la dinamización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, de manera interactiva y significativa.

Los estudios analizados evidencian que el aprendizaje basado en juegos (ABJ) constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. Investigaciones nacionales e internacionales han demostrado que la implementación de juegos, tanto digitales como no digitales, potencia el desarrollo de habilidades lectoras en distintos niveles: literal, inferencial y crítico. habilidades cognitivas más profundas y fomenta una mayor autonomía en el aprendizaje.

En términos generales, el aprendizaje basado en juegos no solo fortalece la comprensión lectora, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, como la cooperación, la comunicación y el pensamiento crítico. Por esta razón, se considera fundamental que los docentes continúen explorando y aplicando metodologías innovadoras que integren el juego con el uso de herramientas tecnológicas, con el propósito de mejorar la calidad educativa y garantizar experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y efectivas.

## **Marco Conceptual**

Este marco teórico tiene como objetivo principal respaldar esta investigación, enfocada en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de primaria mediante el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). La habilidad de leer comprensivamente es fundamental no solo para el entendimiento de textos, sino también para el desarrollo del pensamiento crítico, el análisis y el aprendizaje significativo. Llorens-Esteve (2015) destaca que la comprensión lectora es crucial para el crecimiento personal y profesional, lo que subraya su importancia en la educación primaria.

Frecuentemente, la falta de motivación de los estudiantes hacia la lectura se atribuye a metodologías tradicionales. Autores como Lerner (2001), Perkins (2000) y Solé, (1992) enfatizan que la lectura va más allá de la decodificación de palabras, implicando una interacción activa con el texto, la definición de un propósito y la construcción de sentido. En este contexto, el uso de estrategias dinámicas es esencial. El ABJ surge como una alternativa divertida y eficaz, fomentando la participación estudiantil, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades lectoras, además de estimular el pensamiento crítico y creativo.

### **Comprensión lectora**

La comprensión lectora es la habilidad de interpretar y entender textos, extrayendo tanto la información explícita como la implícita. Según Solé (1992), se trata de un proceso activo y complejo en el cual el lector construye significado a partir de la interacción de sus conocimientos previos y la información contenida en el texto. Este proceso no solo implica la decodificación de palabras, sino también la integración de ideas, la elaboración de inferencias y la interpretación de significados.

Goodman (1997) plantea que la comprensión lectora es un proceso activo de construcción de sentido, en el cual el lector moviliza múltiples estrategias para interpretar el texto, como la predicción y la verificación de hipótesis, con el fin de lograr una interpretación coherente del texto. Esta perspectiva enfatiza que comprender un texto va más allá de decodificar palabras: implica activar el pensamiento, anticiparse, contrastar ideas y generar significados.

Además, Cassany (2006) sostiene que leer con comprensión supone un acto reflexivo que demanda atención, análisis crítico y capacidad para establecer relaciones entre ideas, aspectos esenciales para el desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas. Desde esta visión, la comprensión lectora no solo fortalece el desempeño académico, sino que también potencia habilidades necesarias para la vida cotidiana y el ejercicio ciudadano.

En conjunto, estas perspectivas resaltan que leer con sentido se convierte en una experiencia activa que favorece la autonomía, el pensamiento crítico y la formación integral del estudiante, aspectos fundamentales en el contexto educativo contemporáneo.

La comprensión lectora es una habilidad fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes interactuar con distintos tipos de textos y construir significados a partir de ellos. Este proceso se puede clasificar en tres niveles principales: literal, inferencial y crítico. Cada uno de estos niveles desempeña un papel esencial en la forma en que los lectores acceden, interpretan y valoran la información escrita.

### ***Niveles de comprensión lectora***

El proceso lector no se limita a una única acción, sino que se desarrolla a través de distintos niveles que requieren diversas capacidades cognitivas. Estos niveles son: literal, inferencial y crítico.

#### ***Nivel literal***

Este nivel hace referencia a la capacidad del lector para identificar y recordar información que aparece de manera explícita en el texto. Involucra la recuperación de datos concretos, hechos, personajes y escenarios tal como fueron presentados por el autor. Según Cassany (2006), en esta etapa el lector se enfoca en lo que el texto comunica de forma directa, sin necesidad de interpretaciones o análisis complejos. La comprensión literal constituye la base sobre la cual se construyen los niveles superiores de interpretación.

#### ***Nivel inferencial***

La comprensión inferencial implica una lectura más profunda, en la que el lector no solo capta lo que está escrito, sino que también deduce información que no se expresa de manera explícita. Esta habilidad requiere la activación de conocimientos previos, la experiencia personal y la capacidad de establecer relaciones entre ideas. Solé (1992) plantea que, en este nivel, el lector reconstruye el significado del texto al integrarlo con su propio bagaje cultural y cognitivo. Este tipo de comprensión permite identificar intenciones implícitas, anticipar consecuencias y completar información omitida por el autor.

### ***Nivel crítico***

Este nivel de comprensión exige al lector una actitud activa, reflexiva y evaluativa frente al texto. No solo se trata de entender el contenido, sino también de analizar la validez de los argumentos, la intención del autor, la coherencia interna del discurso y su relevancia en un contexto determinado. Solé (1992) señala que la lectura crítica representa una de las formas más completas de comprensión, ya que implica contrastar la información leída con otros conocimientos y formular juicios personales sobre ella. A través de este nivel, el lector se convierte en un sujeto autónomo, capaz de construir criterios propios y posicionarse frente a las ideas del texto.

La comprensión lectora es un proceso complejo que abarca desde la identificación literal de la información hasta la evaluación crítica del contenido. Cada uno de sus niveles contribuye al desarrollo de habilidades lectoras más profundas y conscientes. Promover estas competencias en el contexto escolar permite formar lectores activos, capaces de interpretar, cuestionar y transformar la información que reciben, fortaleciendo así su autonomía y pensamiento crítico.

### **La producción textual**

La producción textual es un proceso complejo mediante el cual una persona transforma pensamientos, conocimientos, emociones o intenciones comunicativas en un texto estructurado, coherente y dirigido a un lector específico. Este proceso no solo implica la habilidad de escribir, sino también la capacidad de planificar, organizar y revisar lo escrito de acuerdo con un propósito comunicativo y un contexto determinado.

Kaufman y Rodríguez (2001) afirman que producir un texto supone articular recursos lingüísticos para transmitir funciones del lenguaje, estableciendo relaciones entre proposiciones mediante mecanismos de cohesión que contribuyen al significado global del texto. En este mismo sentido, Halliday y Hasan (1976) sostienen que un texto no es simplemente una secuencia de oraciones, sino una unidad de significado contextual que se caracteriza por su coherencia y cohesión, es decir, por la forma en que sus partes están conectadas y responden a un propósito comunicativo.

Desde una perspectiva funcional, Velásquez (2002) plantea que un texto debe ser considerado como el resultado de un acto comunicativo con una intención específica y enmarcado en un contexto social y discursivo definido. Su validez depende del cumplimiento de los parámetros de textualidad, tales como la adecuación, la coherencia, la cohesión, la intencionalidad y la intertextualidad, exigidos por el género discursivo al que pertenece.

En la producción textual intervienen competencias cognitivas, lingüísticas y comunicativas. Según Cassany (2006), escribir implica pensar, planear, expresar y revisar, lo que requiere no solo dominar el código lingüístico, sino también comprender el contexto, el propósito y el destinatario del texto. Por ello, escribir es un acto social, cultural e intelectual que se desarrolla en interacción con otros y con el entorno.

### ***Características de la producción textual***

Entre las principales características de un texto bien producido se encuentran:

**Claridad.** Permite al lector comprender fácilmente el mensaje sin ambigüedades (Cassany, 1999).

**Precisión.** Consiste en el uso adecuado y exacto del lenguaje, evitando la redundancia o la vaguedad (Van Dijk, 1980).

**Cohesión.** Hace referencia a los recursos lingüísticos que conectan las partes del texto (Halliday & Hasan, 1976).

**Originalidad.** Se refiere al estilo personal del autor, reflejado en su forma única de expresar ideas (Zavala, 2008).

### ***Modelos de producción textual***

Los modelos de producción textual son representaciones teóricas que explican cómo funciona el proceso de redacción. Como señalan Angulo y Bravo (2006), estos modelos permiten comprender la interacción entre los factores cognitivos, lingüísticos y contextuales que intervienen en la escritura, lo cual resulta clave para su enseñanza.

Entre los modelos más reconocidos se encuentra el de Hayes y Flower (1980), que describe la producción textual como un proceso recursivo compuesto por tres grandes subprocesos: la planificación, la traducción (redacción) y la revisión. Este modelo fue ampliado por Hayes (1996), quien incorporó aspectos como la motivación, la memoria de trabajo y el entorno social. Bereiter y Scardamalia (1987), por su parte, diferencian entre escritores expertos y novatos, y destacan la importancia del conocimiento previo y de las estrategias metacognitivas.

### **Aprendizaje basado en juegos (ABJ)**

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología educativa innovadora que incorpora elementos dinámicos recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo

principal es involucrar activamente a los estudiantes, creando un entorno que facilite la adquisición significativa de conocimientos y habilidades de una manera altamente motivadora y dinámica.

En este sentido, la integración de juegos, videojuegos, ofrece un marco propicio para el desarrollo de competencias claves. Como señala Gee (2003), los juegos proporcionan un el uso de juegos, un entorno ideal para el aprendizaje al fomentar habilidades esenciales como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración.

El Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) se fundamenta en la premisa de que el juego trasciende la mera actividad recreativa, para convertirse en una poderosa estrategia pedagógica. Este enfoque permite a los estudiantes aprender de forma interactiva, experimentar y aprender de sus errores en un entorno (Prensky, 2001; Hamari et al., 2016). En este contexto, los elementos lúdicos como las competencias, los desafíos y las recompensas son clave para fomentar la participación activa y el aprendizaje autónomo (Hamari et al., 2016).

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es reconocido por su impacto integral en el desarrollo estudiantil, trascendiendo lo meramente cognitivo para abarcar el crecimiento social y emocional. Como señalan Steinkuehler et al. (2008), los juegos son instrumentales en el fortalecimiento de la creatividad, la capacidad analítica y el trabajo en equipo. Esta perspectiva resuena profundamente con la visión de Huizinga (1938), quien en su obra *Homo Ludens* subraya la importancia fundamental del juego en la cultura humana. Para Huizinga (1938), el juego es una actividad primordial que fomenta la creatividad y la expresión libre, facilitando que los estudiantes interactúen y comprendan activamente el entorno que los rodea. En esencia, la cita de Huizinga (1938), complementa la idea de que el ABJ aprovecha la naturaleza inherente del juego como un motor de aprendizaje holístico y significativo.

### ***Características del aprendizaje basado en juegos (ABJ)***

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una estrategia educativa activa y centrada en el estudiante, que utiliza actividades lúdicas para promover un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales (Gros, 2000; Prensky, 2001). Al presentar desafíos en contextos de juego, estimula la participación y la motivación intrínseca (Gee, 2003), facilitando un entorno seguro donde es posible el ensayo y error sin consecuencias negativas.

El ABJ proporciona retroalimentación inmediata y fomenta la autoevaluación, lo que contribuye a la mejora continua del aprendizaje (Zagal et al., 2006). Su carácter transversal permite su aplicación en diversas áreas y niveles educativos, potenciando el uso de tecnologías digitales como videojuegos y simuladores, que enriquecen la experiencia educativa y desarrollan la competencia digital (Álvarez, 2011).

### ***Beneficios específicos del aprendizaje basado en juegos***

El ABJ favorece un ambiente motivador y positivo, incrementando la participación y el interés de los estudiantes (Prensky, 2001). Facilita la asimilación de contenidos al vincular nuevos conocimientos con experiencias contextuales y significativas, lo que promueve la comprensión profunda y evita el aprendizaje memorístico (Gros, 2000), potencia habilidades cognitivas como la atención, concentración y memoria, al exigir el procesamiento constante de información y respuestas rápidas (Barab et al., 2010), desarrolla el pensamiento crítico y la toma de decisiones mediante la presentación constante de desafíos (Zagal et al., 2006).

En el plano social, el ABJ fortalece habilidades interpersonales como la comunicación, colaboración y respeto, contribuyendo a una formación integral (Gee, 2007). Igualmente, fomenta la autonomía y la iniciativa del estudiante, otorgándole un rol activo en su aprendizaje (Kapp, 2012). La retroalimentación inmediata y adaptativa que proporciona permite la corrección continua de errores. (Domínguez, et al. 2013).

Finalmente, esta estrategia pedagógica favorece la inclusión, adaptándose a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, beneficiando especialmente a estudiantes con necesidades educativas específicas (Álvarez, 2011). Papert (1993) enfatiza que el ABJ impulsa el desarrollo integral del alumno, no sólo en lo académico sino también en lo emocional, motriz y creativo, permitiendo una formación más equilibrada.

### ***La relación entre el juego y la lectura en el aula: un enfoque integral***

La relación entre el juego y la lectura en el aula es compleja y diversa, ya que el juego no solo es una actividad lúdica, sino como una estrategia pedagógica esencial para el desarrollo de la comprensión lectora y las habilidades lingüísticas. Esta conexión se fundamenta en diversas teorías del desarrollo y hallazgos empíricos, reconociendo el valor del juego como una herramienta que enriquece significativamente el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Desde el enfoque constructivista, el juego es una herramienta esencial en el desarrollo del pensamiento infantil. Piaget (2019) plantea que, a través del juego simbólico, los niños son capaces de representar situaciones imaginarias, lo que les permite interpretar y dar sentido a su entorno. Esta forma de juego no solo fortalece la creatividad, sino que también impulsa procesos mentales como la abstracción, la representación y la construcción de significados, habilidades fundamentales para la comprensión de símbolos y, por tanto, para el desarrollo de la comprensión

lectora. Al adoptar roles y recrear escenarios ficticios, los niños aprenden a anticipar, organizar y relacionar ideas, lo que favorece una lectura más profunda y reflexiva.

El juego constituye un eje central en el desarrollo integral de los niños, ya que promueve experiencias significativas que estimulan sus capacidades cognitivas, sociales y lingüísticas. Según Sánchez (2018), retomando los aportes de Vygotsky, sostiene que el juego permite a los niños situarse en niveles de desarrollo superiores, promoviendo habilidades cognitivas avanzadas como la planificación, el lenguaje y la resolución de problemas. En este sentido, el juego se convierte en un medio que activa la zona de desarrollo próximo, facilitando la adquisición de conocimientos y competencias que aún no han sido completamente internalizadas.

### **Pregunta problema**

¿Cómo puede el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo?

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Determinar la efectividad de una guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Titán, en el municipio de Yumbo

#### **Objetivos específicos**

- Establecer el nivel de comprensión lectora inicial de los estudiantes mediante la aplicación de una prueba diagnóstica validada.
- Implementar una guía de actividades Aprendizaje Basada en Juegos (ABJ) en el aula con los estudiantes de tercer grado.
- Comparar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes después de la implementación de la guía de Aprendizaje Basada en Juegos (ABJ) con el nivel inicial, utilizando una prueba de seguimiento.

## Método

Para este estudio se empleó la Investigación Basada en el Diseño (IBD), un enfoque metodológico que se distingue por su aplicabilidad en contextos reales y su capacidad para generar soluciones efectivas en el ámbito educativo (Wang et al., 2005).

La Investigación Basada en el Diseño (IBD) fomenta la participación de diferentes actores educativos, lo que favorece una construcción colectiva del conocimiento y una mejora progresiva de las estrategias implementadas (Collins et al., 2004). Pero para esta investigación se trabajará en las intervenciones con los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán.

Además, la flexibilidad de esta metodología, permite realizar ajustes en función de los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo, optimizando así la aplicación de las estrategias educativas (Barab et al., 2004).

En la investigación educativa, es fundamental emplear múltiples enfoques metodológicos para obtener una comprensión amplia de los fenómenos estudiados. En este caso, se adoptará un enfoque mixto que combine tanto el análisis cualitativo como el cuantitativo. El enfoque cualitativo permitirá explorar las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación con los juegos educativos y su impacto en la comprensión lectora, porque este tipo de enfoque busca analizar sucesos desde la mirada de los participantes (Denzin & Lincoln, 2012). Este tipo de análisis es importante para comprender la dinámica de interacción entre los niños y los materiales didácticos, así como para identificar patrones de comportamiento y aprendizaje.

Por su parte, el enfoque cuantitativo proporcionará datos medibles sobre la eficacia de las estrategias implementadas, permitiendo una evaluación objetiva de los resultados obtenidos (Creswell, 2014). Mediante la recolección y análisis de datos numéricos, se podrá establecer la relación entre el uso del ABJ y el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado.

### **Participantes**

Este proyecto de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Titán en el municipio de Yumbo, de carácter público. Se realizó con estudiantes de grado tercero de educación básica primaria, compuesto por 30 estudiantes. De este grupo, participaron como muestra 20 estudiantes, integrados por niños y niñas que se encuentran entre 8 a 10 años de edad.

Para la selección de este grupo de estudiantes, se tuvo en cuenta los siguientes criterios: Deben ser estudiantes matriculados en el grado tercero de básica primaria, deben tener diligenciado el consentimiento firmado por sus padres, acudientes o cuidadores; además tener actitud para participar en cada una de las actividades propuestas en la investigación.

### **Técnicas o instrumentos**

Para esta investigación del fortalecimiento de la comprensión lectora con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán, se utilizó las siguientes técnicas:

### ***Prueba diagnóstica.***

Este instrumento permite evaluar las competencias lectoras de los estudiantes de grado tercero de básica primaria, como la capacidad de comprender, interpretar, reflexionar y evaluar textos escritos en diferentes contextos. La prueba diagnóstica diseñada para este estudio se compone de tres actividades: la primera actividad comprende una fábula “El león y el ratón”, un texto expositivo “Día mundial del medio ambiente” y un cuento tradicional “La rana y la culebra”. En esta prueba se incluyeron preguntas de selección múltiple, abiertas, verdadero y falso y ejercicios de producción textual y de expresión artística (dibujar y colorear), estas actividades están diseñadas con el objetivo de indagar los diferentes niveles de comprensión lectora: literal, inferencial, crítico y producción textual (Cassany, 2006; Solé, 1992).

La prueba diagnóstica cuenta con un lenguaje, imágenes e ilustraciones adecuadas para los estudiantes, elementos que motivan y despiertan el interés de ellos. La primera actividad evaluó la comprensión de textos narrativos como la fábula, determinando la capacidad de identificar personajes, sucesos y enseñanzas. Para la segunda actividad se trabajó un texto informativo donde se incluye la interpretación de imágenes y símbolos, inferencia de intenciones comunicativas y producción de opiniones personales. En la tercera actividad se empleó un cuento tradicional, en este se trabajó la comprensión lectora, promoviendo una reflexión emocional, la toma de decisiones y la importancia de los valores.

Este instrumento se diseñó siguiendo elementos de Solé (1992), quien señala que la comprensión lectora no es solo reconocer palabras, sino la construcción de significados a partir de un contexto dado, con el propósito de interactuar con el texto.

Además, su diseño y estructura permite realizar una evaluación formativa, porque permite al docente investigador, identificar dificultades y falencias de los estudiantes, que requieren de una intervención pedagógica (Black & Wiliam, 2009).

### ***Guía de actividades con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)***

El segundo instrumento didáctico empleado en el marco de esta investigación fue la guía de actividades de comprensión lectora con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) “Leer jugando, comprender creando”, pensada como una estrategia clave para transformar los procesos de comprensión lectora en el aula de grado tercero de básica primaria en la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo. Esta guía surgió a partir de los resultados obtenidos en una prueba diagnóstica, la cual evidencio falencias en la lectura inferencial, crítica y en la producción textual, lo que motivo la necesidad de replantear las metodologías tradicionales, promoviendo entornos de aprendizajes más dinámicos y fundamentales para los estudiantes, donde la experiencia lectora, va más allá de la simple decodificación de textos y se convierte en una vivencia activa, creativa y significativa.

A lo largo de la vida escolar, la lectura y la escritura son competencias claves para el desarrollo integral. Cahuina & Ponce de León (2024), afirman que estos deben de enseñarse como medios para fortalecer la comunicación, partiendo de los saberes previos de los estudiantes. Desde el enfoque por competencias, el docente asume un rol de guía, promoviendo una enseñanza participativa, contextualizada y reflexiva. De este modo, el docente deja de ser un transmisor de información y se convierte en un guía que potencie la reflexión y el pensamiento crítico. Esto permite que los estudiantes no solo aprendan a leer y escribir, sino que también desarrollen su identidad, autonomía y capacidad para interactuar con su entorno.

Esta guía tiene tres momentos principales y en cada uno se desarrollan actividades para fortalecer los niveles de comprensión lectora. Cada uno, está estructurado en torno a un texto literario: La gota perdida, Ratón de ciudad y ratón de campo y El patito feo. A partir de estos tres textos, se diseñaron actividades para promover el pensamiento crítico, interpretativo, la producción textual y la empatía. De manera general la guía tiene seis actividades, comenzando con el nivel inferencial, en este, se proponen juegos de recorrido con pistas y dramatizaciones con roles para deducir información implícita del texto; en el nivel crítico, se trabajan actividades como el memorama lector y un rompecabezas del cuento para identificar el valor de las ideas y la toma de decisiones; en el nivel de producción textual, se proponen actividades de producción escrita, dramatizaciones y elaboración de cartas desde la mirada de los personajes principales.

Cada una de las actividades está orientada con instrucciones claras, materiales y recursos didácticos disponibles para cada estudiante, además cada actividad tiene una intención pedagógica que promueve la participación, el trabajo en equipo y el interés de los estudiantes.

El diseño de la guía de actividades, se fundamentó en investigaciones que demuestran la importancia del juego como mediador en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según Moya (2024), “La estrategia lúdica se basa en utilizar el juego como una herramienta positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. Esta estrategia se basa en la idea de que los alumnos pueden divertirse mientras aprenden, ya que su motivación y participación aumentan, lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo” (p. 2). El uso del juego como parte del proceso educativo, no es solo entretener durante las clases, sino que este se convierte en una herramienta que transforma el aprendizaje de los estudiantes. Cuando se articulan las clases con

el juego, los estudiantes aprenden de manera significativa, se apropian del conocimiento de forma activa y con mayor facilidad. Además, al disfrutar de lo que aprenden, se generan ambientes positivos, donde el aprender se hace con interés y no por deber.

### ***La observación participante***

La observación participante como técnica de investigación en el análisis cualitativo consiste en que el investigador se integra de manera activa en el contexto que se encuentre. El observador no solo tiene la función de observar desde afuera, como un espectador, sino que interactúa y experimenta cada una de las actividades desde dentro. Lo que le da una mirada no solo a las acciones, sino también a los significados, emociones, relaciones entre pares, trabajo en grupo y valores que refleja el contexto estudiado. Según Núñez (2019) “La observación participante es una técnica cualitativa de investigación que implica la recolección sistemática de datos que permitan comprender los fenómenos socioculturales a partir de la observación en el contexto natural en el que estos tienen lugar y mediante la participación del investigador en la vida cotidiana de los sujetos, con los que mantiene una relación directa y cercana” (Pág. 16).

La técnica de la observación participante se aplicó en esta investigación como un recurso metodológico fundamental para analizar como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) influye en la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de básica primaria de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo. Por medio de esta técnica el docente observador participó de forma activa en cada una de las intervenciones mencionadas, junto con los estudiantes para apreciar las interacciones, roles, expresiones y dinámicas, frente a la propuesta pedagógica del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Además, permitió reconocer la motivación, el trabajo en equipo, la habilidad para interiorizar el texto, la disposición de los niños frente a los juegos y los textos propuestos en la intervención pedagógica. Esta participación activa facilitó

detectar las dificultades y avances de la comprensión lectora, lo que favoreció el ejercicio de la reflexión en las prácticas pedagógicas. Esta técnica evidenció un panorama más amplio del contexto, ya que durante la aplicación de la guía los estudiantes expresaron su motivación a través de sonrisas, gestos de curiosidad y movimientos corporales. Algunos se mostraron inquietos y ansiosos por participar exponiendo sus argumentos mientras que otros escuchaban y esperan su turno para responder. Estas actitudes reflejaron el impacto del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), promoviendo un aprendizaje significativo en los estudiantes.

### ***La prueba de medición final***

Con el objetivo de validar la efectividad de la guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero, se aplicó una prueba de medición final. Esta prueba de medición final, es una herramienta formativa que permite evaluar los aprendizajes alcanzados por los estudiantes después de la aplicación de la guía, brindando además un espacio para reflexionar sobre el proceso desarrollado. Según González (2001), la evaluación del aprendizaje tiene como propósito valorar tanto el proceso como los resultados obtenidos de los estudiantes. Sus objetivos determinan la intención con la que se lleva a cabo, mientras que sus funciones aluden al rol que cumplen en distintos ámbitos.

La prueba de medición final utilizada corresponde al mismo diseño aplicado en la prueba diagnóstica. Esta decisión metodológica responde a la necesidad de mantener criterios consistentes de evaluación, lo cual permite comparar de forma fiable el progreso de los estudiantes. La prueba consta de actividades que abarcan los niveles literal, inferencial y crítico y producción textual de la comprensión lectora, articuladas con los cuentos y dinámicas planteadas en la guía de actividades.

La prueba de medición final se implementó como un instrumento clave para evaluar si las estrategias propuestas en la guía de actividades, generaron avances significativos en la comprensión lectora, integrando así los componentes de evaluación formativa, los niveles de comprensión textual y los beneficios pedagógicos del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

### **Procedimiento**

La investigación que se llevó a cabo se desarrolló en tres etapas: prueba diagnóstica, implementación y prueba de medición final. Este procedimiento fue estructurado de acuerdo con los objetivos específicos del estudio: establecer el nivel de comprensión lectora, implementar la intervención pedagógica y comparar los resultados obtenidos antes y después de la misma, como se detalla a continuación:

Para la primera etapa, se aplicó una prueba diagnóstica (ver anexo 3), aplicada a 20 estudiantes del grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán, con el propósito de conocer el nivel de comprensión lectora.

Para ello, se seleccionó textos, adecuados a su edad y a partir de estos, se formularon preguntas que evalúan las competencias de comprensión a nivel literal, inferencial, crítico y de producción textual. El análisis de los resultados de esta prueba, se realizaron por medio de una matriz categorial, la cual permitió identificar los niveles de comprensión lectora que tienen los participantes y determinar la línea de base para la intervención pedagógica Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

En la segunda etapa, se aplicó una guía de actividades articuladas con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Durante esta fase se integraron juegos educativos, que permitieron a los

estudiantes interactuar y mejorar las habilidades lectoras. Como etapa final del procedimiento de esta investigación, se aplicó una prueba de medición final (ver anexo 3) a cinco estudiantes seleccionados de forma aleatoria, con el objetivo de comparar el nivel inicial de comprensión lectora con los avances obtenidos, después de la aplicación de la guía de actividades de Aprendizaje Basada en Juegos (ABJ).

Posteriormente, se realizó un ejercicio comparativo entre la prueba diagnóstica y la prueba de medición final, aplicada tras la implementación de la guía de actividades, con el fin de evaluar su efectividad.

### **Estrategia de análisis**

Para evaluar el impacto del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Titán, se implementó una estrategia de análisis, que consistió en una recopilación y organización de datos, la cual radicó en recolectar datos cuantitativos y cualitativos a través de diversos instrumentos como la prueba diagnóstica, la guía de actividades, la observación participante y la prueba de medición final.

En esta investigación, la prueba diagnóstica se empleó como un instrumento de evaluación en dos etapas clave: al inicio y al final del proceso pedagógico. Su aplicación inicial permitió identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes de implementar la guía de actividades articulada con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), posteriormente, al finalizar el proceso, se aplicó nuevamente la misma prueba, lo que permitió comparar los resultados y analizar los avances obtenidos después de desarrollar una guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Esta estrategia de análisis de enfoque cuantitativo, se basó en la comparación directa de las respuestas de los estudiantes en ambos

momentos, tomando en cuenta el número de aciertos en las preguntas de selección múltiple, verdadero-falso y el contenido de las respuestas a preguntas abiertas, evaluadas de acuerdo con criterios establecidos por el docente investigador.

A través de este procedimiento se pudo identificar avances, dificultades en las habilidades lectoras, lo cual aportó evidencia concreta sobre la efectividad de la intervención pedagógica implementada. Así, la prueba diagnóstica no solo cumplió una función evaluativa, sino también analítica, al facilitar la interpretación comparativa de los datos y respaldar las conclusiones de la investigación con evidencia concreta y cuantificable.

La técnica de análisis de los datos cualitativos se estableció mediante la observación participante, entendida como la mirada atenta, reflexiva y sensible que el docente mantiene durante el desarrollo de las actividades de la guía pedagógica fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Para esta técnica de observación participante de recolección de datos, no se tuvo en cuenta instrumentos o formatos, sino la vivencia e interacción en el aula, donde se evidenció la manera cómo los estudiantes aplicaron las actividades, cómo participan, cómo se expresan con sus palabras, gestos, dibujos y producciones, y cómo intercambian ideas, propuestas con sus compañeros a través del juego.

Durante la intervención, el docente observó aspectos como el interés, la motivación, la actitud al explicar y argumentar, sus reacciones frente a los cuentos y el rol que asumen frente al trabajo en equipo. Esta estrategia de análisis permitió identificar, lo vivido, los cambios y la actitud frente a la lectura, si se logró mejorar las habilidades en la comprensión lectora, la argumentación y la creatividad en los estudiantes. Con este instrumento de análisis, la experiencia misma del docente observador se convierte en una evidencia pedagógica, porque se puede

interpretar la efectividad de la propuesta, resaltando el crecimiento lector y personal de cada estudiante desde lo humano, lo emocional y lo significativo.

### **Consideraciones éticas**

Este trabajo de investigación se realizó teniendo en cuenta los principios éticos que orientan la investigación con personas, en especial, las que se realizan con niños y niñas, conforme a la legislación que rige nuestro país (Ministerio de Salud y Protección Social, 1993).

Para ello se hizo entrega de un documento a los padres de familia, acudientes o cuidadores de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Titán, el cual sería el consentimiento informado, donde se explicó los objetivos, los procedimientos que se realizarán en este trabajo investigativo. Además, se relacionará de forma detallada el uso que se le dará a la información que se recoja y se certificará la privacidad de los datos personales de los estudiantes que van a participar. Este aspecto se ampara en la Constitución Política de Colombia, Artículo 44, que establece los derechos fundamentales de los niños, y la Ley 1098 de 2006, Artículo 15, que garantiza el derecho a la información y a la participación de los niños (Asamblea Constituyente de Colombia, 2022).

La confidencialidad de la información que se recoja durante la investigación se garantizará aseverando que los datos personales de cada estudiante no se darán a conocer con objetivos diferentes a los que competen con la investigación. Por tal razón para garantizar el cumplimiento de este aspecto se generará un código para cada estudiante, con el cual se podrá identificar en cada uno de los registros a diligenciar, con el fin de proteger su identidad.

Respaldando este punto en la Ley 1581 de 2012 (Ley de Protección de Datos Personales), que establece los principios para el tratamiento de datos personales.

Además, se permitirá a los estudiantes que decidan de manera libre su deseo de participar en el trabajo de investigación y también en la libertad de retirarse en el momento en que lo deseen, con el objetivo de respetar su autonomía y evitar de que, en algún momento de las fases de la investigación, se sientan presionados y los resultados no sean satisfactorios.

Esta investigación de igual manera pretende impactar de forma positiva en las habilidades de la comprensión lectora de los estudiantes de grado tercero de básica primaria, reduciendo y evitando los posibles riesgos o dificultades que se puedan presentar durante el procedimiento de esta. De esta manera se evitará cualquier acción o actividad que atente o que pueda causar algún daño físico o psicológico a los estudiantes como participantes de esta investigación. Este aspecto se ampara en la Ley 1098 de 2006, en el Artículo 18, que menciona sobre el derecho a la integridad personal de los niños. Según Castaño y Palacios (2017), señalan que el Estado colombiano debe garantizar el cumplimiento de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes (NNA) como lo establece la ley 1098 de 2006 y la Constitución Política.

Además, se pedirá de manera escrita el permiso a la directiva de la Institución Educativa Titán, para la realización de este trabajo de investigación, presentado un documento con los objetivos, los procedimientos a realizar y las consideraciones éticas que se van a tener en cuenta para este estudio. Los datos e información que arroje la investigación serán usados únicamente para los objetivos de esta y se presentaran de forma clara y objetiva, con el objetivo de evitar cualquier sesgo de la información recolectada. Según Flores (2023), la rectitud y la transparencia

son indispensables para generar confianza en una investigación científica. En su estudio propone realizar una práctica científica coherente y responsable con valores éticos fundamentales.

### **Intervención**

Para la intervención de este estudio, se diseñó una guía de actividades de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora, dirigida a estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán. Esta propuesta nace de los hallazgos obtenidos de una prueba diagnóstica aplicada como punto de partida del estudio, en el análisis de los resultados de esta prueba se evidencio que hay dominio del nivel literal, pero se refleja debilidades en los niveles inferencial, crítico y de producción textual.

Según Meneses y Burbano (2021) explican que “el juego, como estrategia didáctica en la educación primaria, es considerado un espacio en donde se puede afirmar que los niños y niñas están disfrutando junto a sus compañeros de momentos únicos y agradables de los cuales no se puede privar, ya que es algo natural y espontáneo” (p. 21). De esta manera, la guía se diseñó articulando actividades con el juego, como una estrategia que permita involucrar a los estudiantes de forma activa en su aprendizaje, donde se promueven habilidades de lectoescritura y se potencia el aprendizaje activo, colaborativo, resolución de problemas y juego de roles. Evidenciando esta practica que el juego debe ser parte fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional (Meneses y Burbano 2021).

La guía se diseñó en tres momentos, cada uno enfocado en fortalecer un nivel específico de la comprensión lectora: inferencial, crítico y producción textual. Para cada momento se utilizó un texto diferente, seleccionado por su contenido narrativo y emocional, con el objetivo de generar expectativas, despertar el interés de los estudiantes y lograr una conexión significativa con la lectura.

Los objetivos específicos de esta intervención fueron: Fomentar la habilidad inferencial mediante juegos que promuevan la deducción de información implícita, desarrollar el

pensamiento crítico a través de actividades de análisis y valoración de las ideas contenidas en los relatos, estimular la producción textual creativa con dinámicas que inviten a los estudiantes a escribir, dramatizar y reflexionar desde el texto leído.

La guía comienza con las actividades del nivel inferencial. En este bloque se trabajó con el texto *La gota perdida*, que es una historia que narra el ciclo del agua, de una manera fantástica. Las actividades planteadas, permite que los estudiantes, a través de pistas y juegos de roles y recorridos, infieran personajes, lugares y sucesos que no están de forma literal en el texto. Medina Zagal (2022) explica que el proceso de comprensión lectora se origina y concreta como resultado de la reflexión e interacción del lector con el texto, permitiendo avanzar desde la comprensión literal hasta niveles más profundos como la inferencial y crítica, lo cual facilita extrapolar el mensaje leído hacia otros contextos (p. 24). En este proceso, el dominio del nivel inferencial es importante; porque permite al lector no solo descifrar lo que está explícito, sino que interprete lo implícito, que relacione ideas y que formule hipótesis.

El segundo momento tiene las actividades del nivel crítico, el texto para trabajar en este bloque es "*Ratón de ciudad y ratón de campo*", el objetivo es que los estudiantes desarrollen habilidades de reflexión y de pensamiento crítico. Las actividades planteadas de relacionar fragmentos del texto y de ordenar sucesos del cuento, permite que los estudiantes analicen, confronten sus ideas y las socialicen de forma oral y escrita. Según Valarezo et al., (2024) "Estos juegos se caracterizan por tener objetivos específicos alineados con los propósitos educativos del currículo, una estructura organizada que facilita su desarrollo y comprensión, un elemento motivador que atrae a los estudiantes y una flexibilidad que permite su adaptación a diferentes edades, niveles educativos y contextos de aprendizaje" (Pág. 3).

El tercer momento tiene las actividades del nivel de producción textual, el texto para trabajar en este bloque es *El patito feo*, este momento fomenta y estimula la expresión escrita desde imaginación y creatividad. Donde a partir de este cuento se planearon actividades como “El show de los cuentos” y la elaboración de cartas desde la mirada de un personaje del texto. Con estas actividades se pretende que los estudiantes logren apropiarse emocionalmente del texto y reconstruya su significado mediante la escritura. Es importante validar la forma como una persona comprende su realidad, ya que este proceso permite que exista la conexión con el mundo y aprenda a partir de experiencias vividas. Para ello es necesario tener en cuenta los elementos que conforman su entorno, ya que influyen en su manera de vivir y entender la vida (Tirado y Galvis, s.f, p. 16)

Tabla de secuencia de actividades.

<b>Fase</b>	<b>Actividad principal</b>	<b>Duración</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Propósito</b>
Prueba diagnóstica	Aplicación de la prueba escrita diagnóstica.	Tres sesiones de dos horas cada una. (6 horas).	Prueba diagnóstica. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Identificar el nivel inicial de comprensión lectora de los participantes.
Diseño de la guía de actividades con el ABJ	Elaborar una guía que contenga actividades de juegos educativos.	Una semana	Guía de actividades con el ABJ.	Diseñar una guía con actividades educativas fundamentadas en el ABJ, con el fin de mejorar los niveles de comprensión lectora y desarrollar las habilidades comunicativas y participativas de los estudiantes.
Interpretación	Aplicación de la guía de actividades nivel inferencial	Dos horas	Guía de actividades de nivel inferencial con el ABJ. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Fomentar el desarrollo del pensamiento inferencial a través de dinámicas participativas que promuevan la reflexión y la interpretación el texto.
Reflexión	Aplicación de la guía de actividades nivel crítico.	Dos horas	Guía de actividades de nivel crítico con el ABJ. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, mediante juegos que estimulen el análisis, la reflexión y la toma de decisiones.
Creación	Aplicación de la guía de actividades producción textual.	Dos horas	Guía de actividades de producción	Estimular la producción de textos escritos a través de dinámicas de juego que fomenten la participación

			textual con el ABJ. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	activa, la imaginación y el trabajo colaborativo.
Prueba final	Aplicación de una prueba de seguimiento posterior.	Tres sesiones de dos horas cada una.	Prueba diagnóstica. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Comprobar el desempeño alcanzado por los estudiantes en comprensión lectora y producción textual, luego de desarrollar actividades mediadas por el ABJ.

### Cronograma actividades de intervención

Fase	semana	Actividad	Instrumento	Responsables
Prueba diagnóstica	Semana 27 mayo al 3 junio 2025	Aplicación de la prueba escrita diagnóstica.	Prueba diagnóstica. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Docentes encargados de la investigación.
Diseño de la guía de actividades con el ABJ	Semana 1 al 6 julio 2025	Elaborar una guía que contenga actividades de juegos educativos.	Guía de actividades con el ABJ.	Docentes encargados de la investigación.
Interpretación	Semana 14 al 18 julio 2025	Aplicación de la guía de actividades nivel inferencial	Guía de actividades de nivel inferencial con el ABJ. Observación participante (Discurso escrito del	Docentes encargados de la investigación.

			docente investigador)	
Reflexión	Semana 21 al 25 julio 2025	Aplicación de la guía de actividades nivel crítico.	Guía de actividades de nivel crítico con el ABJ. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Docentes encargados de la investigación.
Creación	Semana 28 al 31 de julio 2025	Aplicación de la guía de actividades producción textual.	Guía de actividades de producción textual con el ABJ. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Docentes encargados de la investigación.
Prueba final	Semana 4 al 13 agosto 2025	Aplicación de una prueba de seguimiento posterior.	Prueba diagnóstica. Observación participante (Discurso escrito del docente investigador)	Docentes encargados de la investigación.

## **Resultados**

Los resultados de este trabajo de investigación, se presenta en tres momentos definidos, que responden al orden metodológico planteado para alcanzar los objetivos propuestos. El primer momento corresponde a la aplicación de una prueba diagnóstica, cuyo objetivo es identificar los niveles de comprensión lectora y producción textual de los estudiantes, el segundo momento es el diseño y aplicación de una guía de actividades articuladas con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), elaborada a partir de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica, con el propósito de potenciar las habilidades lectoras mediante el juego y la participación activa del estudiante. Finalmente, el tercer momento se aplicará una prueba de medición final, que será la misma prueba diagnóstica, con la intención de evaluar los avances obtenidos después de la intervención pedagógica, para comparar la efectividad del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la comprensión lectora.

### ***Resultados de la prueba diagnóstica***

En este momento inicial de la investigación, se aplicó una prueba diagnóstica a 20 estudiantes de grado tercero de básica primaria, con el objetivo de identificar el nivel de comprensión lectora y producción textual. Este instrumento evidenció las características que tiene el grupo y facilitó el conocimiento de las debilidades y fortalezas, con el objetivo de orientar y diseñar estrategias pedagógicas acordes a las necesidades detectadas.

La prueba se desarrolló en tres sesiones de dos horas cada una, lo que permitió que los participantes realizaran la prueba con el tiempo necesario para esta. Los resultados obtenidos fueron organizados y clasificados en una matriz categorial, basada en los referentes teóricos. Esta

herramienta permitió una interpretación más precisa del desempeño de los 20 estudiantes evaluados con las 20 preguntas aplicadas.

A partir de esta información, se pudo evidenciar de manera clara y concreta las fortalezas y dificultades del grupo, sirviendo como base para tomar decisiones pedagógicas más acertadas y orientadas a mejorar su proceso lector. A continuación, se presenta una síntesis, con el fin de evidenciar las fortalezas y debilidades por mejorar en cada pregunta formulada.

En cuanto al nivel literal la mayoría de los estudiantes han logrado consolidar habilidades fundamentales para localizar y reconocer información literal en los textos. Esta capacidad es necesaria para avanzar hacia niveles superiores de comprensión, como la inferencial, la crítica y la producción textual. La comprensión literal implica un esfuerzo consciente por parte del lector para identificar, seleccionar y verificar información precisa. En esta línea, Isabel Solé (1992) plantea que la comprensión literal es el primer peldaño dentro de un proceso más complejo, en el que el lector extrae, reconoce y recuerda datos tal como aparecen en el texto. Se trata de reconocer con claridad lo leído y ser capaz de reproducirlo.

Por su parte, Goodman (1996) complementa esta visión al señalar que el lector, incluso en este nivel, actúa de manera activa, formulando hipótesis y contrastándolas con el texto. Esto implica habilidades de observación detallada, selección de información relevante y verificación constante.

Aproximadamente un 25% de los estudiantes aún enfrenta dificultades para identificar información básica en los textos y un 75% tiene dominio del nivel literal. Estas dificultades están relacionadas con un bajo dominio del vocabulario, poca fluidez lectora y falta de estrategias que fomenten una lectura activa. Además, se ha identificado que un 18% de los estudiantes presenta

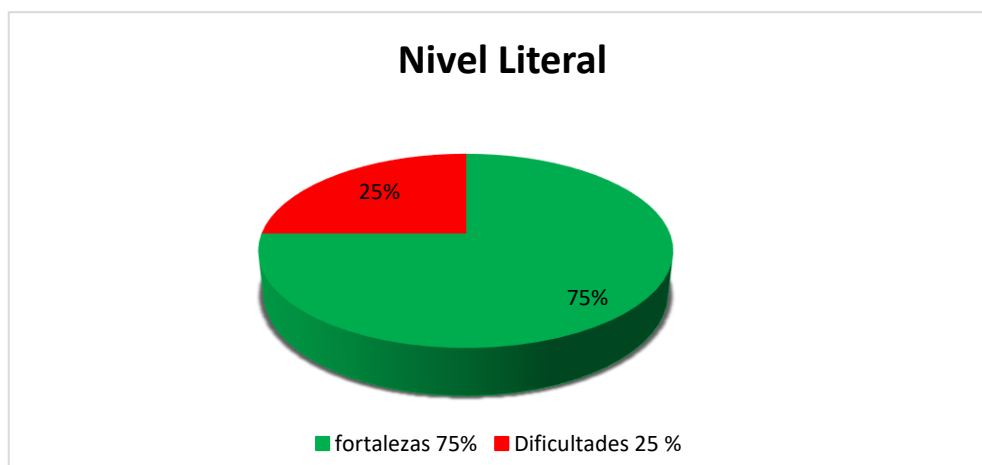
limitaciones en su vocabulario, un 15% tiene problemas para leer con fluidez, y un 12% no realiza la lectura de forma consciente. Además, algunos estudiantes presentan más de una de estas dificultades al mismo tiempo, lo que puede intensificar su bajo desempeño.

Los resultados encontrados en este grupo necesitan fortalecer habilidades esenciales, como la decodificación de palabras y la atención detallada del texto. No se trata de fallas menores, sino de vacíos importantes que limitan el desarrollo lector y académico. Por esta razón, se hace necesario ofrecer un acompañamiento pedagógico cercano, constante y personalizado, que atienda a las necesidades específicas de cada estudiante y les brinde herramientas para avanzar.

En definitiva, si se quiere garantizar un desarrollo lector sólido, equilibrado y progresivo, es imprescindible diseñar e implementar intervenciones educativas que refuercen el vocabulario, mejoren la fluidez lectora y fomenten estrategias de lectura activa. Solo así se podrá brindar un apoyo real y efectivo a los estudiantes que enfrentan dificultades, promoviendo no solo su mejora académica, sino también su autonomía y capacidad para comprender textos cada vez más complejos.

### Figura 1

*Fortalezas y debilidades del nivel literal en estudiantes de grado tercero de básica primaria.*



*Nota.* La figura muestra el porcentaje de las fortalezas y las debilidades en el nivel literal, de los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo.

En cuanto al nivel inferencial, revela que gran parte de los estudiantes aún presenta dificultades en la deducción, análisis contextual y activación de conocimientos previos, aspectos esenciales para comprender información no explícita y formular hipótesis lectoras. Además, se observó la poca capacidad de evaluar su propio conocimiento, que es una técnica necesaria para el aprendizaje consciente y autónomo.

La fluidez lectora, que es clave para establecer conexiones coherentes entre frases y párrafos, representa una dificultad significativa para muchos estudiantes. Esta limitación afecta su capacidad para deducir información implícita, como señala Solé (1987), esta es una evidencia que no todos logran integrar adecuadamente la información nueva con sus conocimientos previos ni realizar inferencias correctas.

Estas dificultades están asociadas a un vocabulario escaso, poca activación de conocimientos previos y al poco uso de estrategias metacognitivas, lo que limita la comprensión profunda y reduce la habilidad para anticipar, deducir o completar información implícita en los textos. Para ello, es necesario fortalecer las habilidades lingüísticas y cognitivas como las estrategias metacognitivas, que permitan una comprensión lectora más integral y crítica.

Aproximadamente un 40% de los estudiantes cuenta con una base sólida para comprender información no explícita y formular suposiciones lectoras. Sin embargo, un 60% requiere fortalecer sus estrategias en estas áreas. Cerca del 65% presenta poco uso de estrategias metacognitivas, mientras que la falta de fluidez lectora afecta a alrededor del 55% de los estudiantes, lo que no permite conectar frases y párrafos. Además, un 60% no integra adecuadamente la información

nueva con sus conocimientos previos ni realiza inferencias adecuadas, lo que limita su comprensión profunda, habilidad para anticipar, deducir o completar información implícita.

Este escenario convoca a un acompañamiento pedagógico constante y personalizado, que permita a los estudiantes superar estas barreras y avanzar hacia un aprendizaje más significativo, autónomo y crítico.

## Figura 2

*Fortalezas y debilidades del nivel inferencial en estudiantes de grado tercero de básica primaria.*



*Nota.* La figura muestra el porcentaje de las fortalezas y las debilidades en el nivel inferencial, de los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo.

El análisis del nivel crítico revela que esta es la competencia más débil dentro del grupo, y su desarrollo va mucho más allá de una simple comprensión textual. Para mejorar estas dificultades se debe fortalecer las habilidades como el lenguaje, el pensamiento reflexivo, la metacognición, la

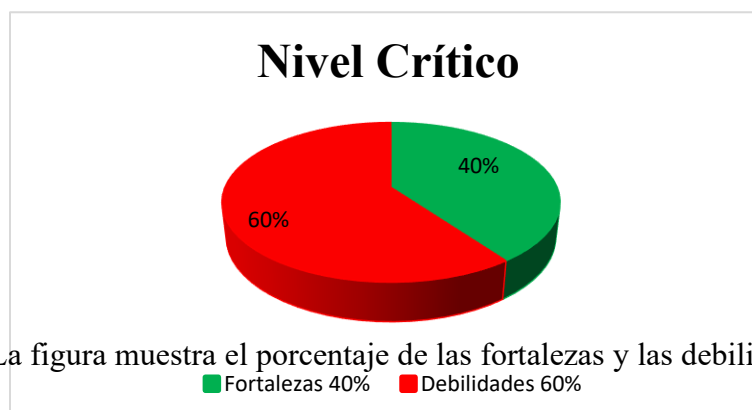
motivación, el vínculo con el entorno y, sobre todo, una actitud activa y comprometida frente a la lectura. Los resultados mostraron que, si bien algunos estudiantes logran analizar y emitir juicios sobre lo leído, la mayoría aún tiene dificultades para evaluar, argumentar y reflexionar de forma profunda sobre los textos.

Este bajo desempeño confirmó lo que se señala desde el marco teórico: la lectura crítica es una de las habilidades más complejas y menos desarrolladas en la educación primaria. Solé (1987) lo explica muy bien al señalar que la comprensión crítica es una de las formas más ricas y exigentes de leer, ya que permite al lector adoptar una postura propia frente al texto, cuestionar la intención del autor, evaluar la validez de los argumentos e identificar posibles manipulaciones o ideologías subyacentes. No se trata solo de entender lo que se dice, sino de analizar cómo se dice, con qué propósito y desde qué aspecto. Este nivel de lectura exige una actitud reflexiva, activa y evaluativa, donde el lector se convierte en un sujeto crítico capaz de contrastar la información con su experiencia y de expresar opiniones acordes al texto. Las dificultades encontradas pueden explicarse, en parte, por la escasez de experiencias previas en lectura reflexiva, la poca motivación, la falta de argumentación y análisis crítico.

La prueba aplicada evidencia que alrededor del 60% de los estudiantes presenta dificultades para analizar, evaluar y emitir reflexiones con fundamento, mientras que solo el 40% logra mostrar habilidades mínimas para reflexionar y argumentar con cierto nivel de profundidad. El promedio de desempeño en este nivel es bajo, reflejando así la dificultad que tienen muchos estudiantes para diferenciar hechos de opiniones, o para reconstruir el sentido crítico del texto. En esta situación, se hace necesario implementar un trabajo pedagógico que promueva el pensamiento crítico, la reflexión y la motivación por interactuar activamente con los textos. Diseñar prácticas pedagógicas que impulsen el análisis, la argumentación y la toma de decisiones para fortalecer la comprensión crítica.

### Figura 3

*Fortalezas y debilidades del nivel crítico en estudiantes de grado tercero de básica primaria.*



*Nota.* La figura muestra el porcentaje de las fortalezas y las debilidades en el nivel crítico, de los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo.

En cuanto a la producción textual esta se consolida como la competencia más débil entre las evaluadas, lo que pone en evidencia la necesidad de reflexionar cómo se está enseñando a escribir en el aula. La escritura como una tarea repetitiva o basada en la memorización, es indispensable fomentarla como una práctica social y formativa, que permita a los estudiantes expresarse, construir pensamiento y relacionarse activamente con su entorno. De hecho, estudios recientes como los de Hofstadt (2022), Morales et al. (2022) y los planteamientos clásicos de Flower y Hayes (1981) coinciden en que la escritura no debe reducirse a un proceso técnico, sino asumirse como una herramienta para pensar, comunicar y transformar la realidad. Bajo esta perspectiva, la escritura escolar debe facilitar que el estudiante construya sentido, articule sus ideas y reflexione sobre lo que quiere comunicar.

En este análisis, se pudo observar que muchos estudiantes tienen un vocabulario limitado para organizar información en oraciones, frases y párrafos. Sus producciones se componen de

oraciones simples, repetitivas y con pocos conectores, lo que afecta la claridad y la coherencia de los textos.

Además, un número importante de estudiantes no logra comprender el propósito de una instrucción, lo que se traduce en respuestas incompletas, literales o que no responden al objetivo de la actividad. Los textos producidos por los estudiantes, reflejan una escritura sencilla, poco organizada, la mayoría carece de una introducción clara, presentan ideas desconectadas y concluyen con una idea que no tiene sentido o lógica.

Los resultados muestran que cerca del 65% de los estudiantes enfrenta dificultades importantes en su producción escrita. El 70% hace uso de un vocabulario reducido y estructuras gramaticales básicas; un 60% no comprende el sentido comunicativo de una instrucción, y aproximadamente el 75% presenta textos desorganizados, sin coherencia. Además, un 55% de los escritos contiene errores de ortografía, puntuación y una lectura poco fluida o significativa. Solo un 35% de los estudiantes logran producir textos cortos, compuestos por varias frases, lo que también puede interpretarse como escasa motivación, inseguridad o desconexión al momento de escribir. Estos datos evidencian que las dificultades en la producción textual no son solo, el manejo del lenguaje, sino también la parte emocional y pedagógica, por eso, se hace necesario promover permanentemente estrategias didácticas que permitan el desarrollo del vocabulario, el ejercicio de la escritura como proceso, la motivación y confianza necesarias, donde los estudiantes se apropien de la palabra escrita para expresar, pensar y transformar su realidad.

#### **Figura 4**

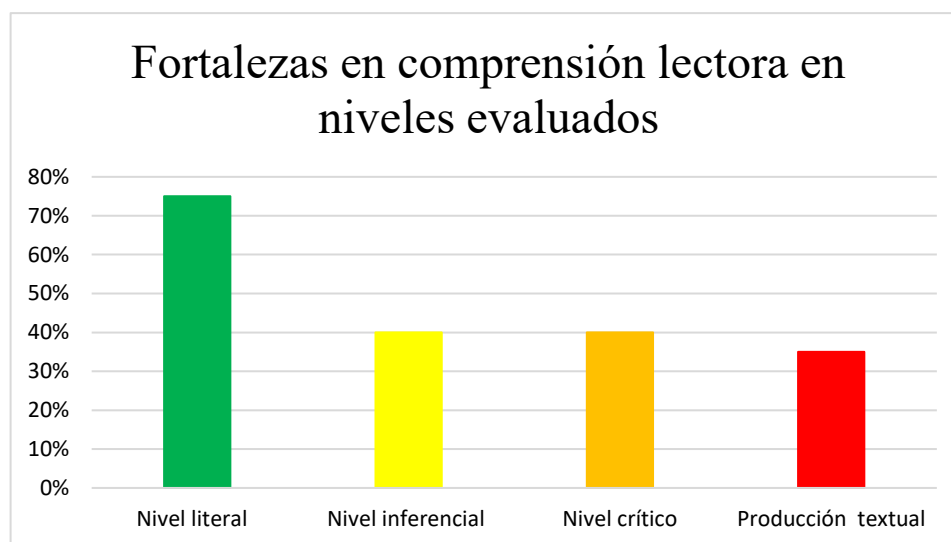
*Fortalezas y debilidades en producción textual en estudiantes de grado tercero de básica primaria.*



*Nota.* La figura muestra el porcentaje de las fortalezas y las debilidades en producción textual, de los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo.

### Figura 5

*Porcentaje de las fortalezas en la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero de básica primaria.*



*Nota.* La figura muestra los porcentajes de las fortalezas de la comprensión lectora y producción textual de los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán.

La gráfica anterior muestra el porcentaje de las fortalezas en los diferentes niveles de comprensión lectora evidenciadas en los estudiantes en cada nivel. En ella se observa un mayor

dominio del nivel literal con un 75% de aciertos, mientras que los niveles inferencial y crítico tienen un 40% y finalmente el nivel de producción textual que tiene un 35%. El análisis de estos resultados evidenció, cuales niveles necesitan una intervención pedagógica. Con el análisis cuantitativo de esta investigación, se evidencio los porcentajes en el desempeño de los estudiantes en la comprensión lectora y producción textual.

Estos resultados se organizaron a través de una matriz categorial, lo que permitió organizar los hallazgos numéricos y reconocer las fortalezas y debilidades, proporcionando un punto de referencia inicial para tomar decisiones pedagógicas. A partir de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica, se diseñó una guía de actividades fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), con el objetivo de mejorar las habilidades de la comprensión lectora. De esta manera, el análisis cuantitativo no solo se limitó a la recolección de datos, sino que proporciono un valor interpretativo que valida propuestas pedagógicas apropiadas que promueven el mejoramiento del proceso lector en los estudiantes.

### ***Resultados de la guía de actividades (ABJ)***

Durante este momento de la aplicación de la guía, se utilizó un instrumento de análisis cualitativo a través de la observación participante por parte del docente investigador. Al inicio de cada actividad se plantearon unos acuerdos de convivencia para generar un ambiente más agradable. Los estudiantes participantes mostraron curiosidad e interés por participar de manera activa en las actividades propuestas con el deseo de alcanzar los desafíos planteados.

En las actividades de juego los estudiantes mostraron compromiso, alegría, entusiasmo por lograr cada uno de los desafíos, demostraron responsabilidad y sentido de pertenencia para trabajar en equipo, dentro de esta actividad grupal, manejaron roles de liderazgo, motivando y

animando a sus compañeros. Además, se observó que el grupo de estudiantes demostraron habilidades comunicativas y sociales que aportaron a las actividades grupales, ya que, en los debates, mostraron respeto por la opinión de los compañeros y escucharon con atención las intervenciones de los participantes de los demás grupos. Se evidencio la capacidad para seguir instrucciones, lo que permitió que las actividades se pudieran realizar de forma ordenada y que a su vez todos comprendieran la dinámica de cada una de ellas.

Estas actitudes fortalecieron la convivencia en el aula y contribuyeron al alcance de los objetivos propuestos en la intervención pedagógica.

### ***Resultados de la medición final***

En este último momento se aplicó una prueba de medición, utilizando el mismo tipo de evaluación inicial, pero con el propósito de comparar los hallazgos iniciales y finales, con el objetivo de identificar los avances alcanzados con la intervención pedagógica y determinar la efectividad de la guía de actividades Aprendizaje basado en Juegos (ABJ).

Para este análisis se hizo la evaluación final a cinco estudiantes seleccionados de manera aleatoria dentro del grupo de los veinte estudiantes, los cuales también participaron de la prueba diagnóstica inicial. Los hallazgos encontrados en la prueba de medición final reflejan el siguiente análisis en cada nivel de comprensión lectora aplicado.

<b>Estudiante</b>	<b>Inferencial (8 preguntas)</b>	<b>Crítico (3 preguntas)</b>	<b>Prod. textual (1 pregunta)</b>	<b>Total correctas (12)</b>	<b>% Aciertos</b>
<b>1</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	<b>91,7%</b>
<b>2</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	<b>91,7%</b>
<b>3</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	<b>91,7%</b>
<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>25,0%</b>
<b>5</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

### ***Nivel inferencial***

En este nivel, el grupo de los cinco estudiantes evaluados obtuvieron un promedio general del 77,5 % de respuestas correctas, lo que indica una capacidad adecuada para comprender información implícita y conectar ideas que no están escritas de forma directa en el texto. La mayoría mantienen un desempeño alto, demostrando comprensión lectora sólida y habilidad para interpretar significados. En algunos casos se presentan limitaciones evidentes en la construcción de inferencias, lo que afecta la claridad y cohesión en su comprensión. En cuanto a la aplicación de la guía de actividades fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), se observó que las actividades propuestas para este nivel, favorecieron la motivación y la participación activa, potenciando el razonamiento analítico en la mayoría de los casos.

### ***Nivel crítico***

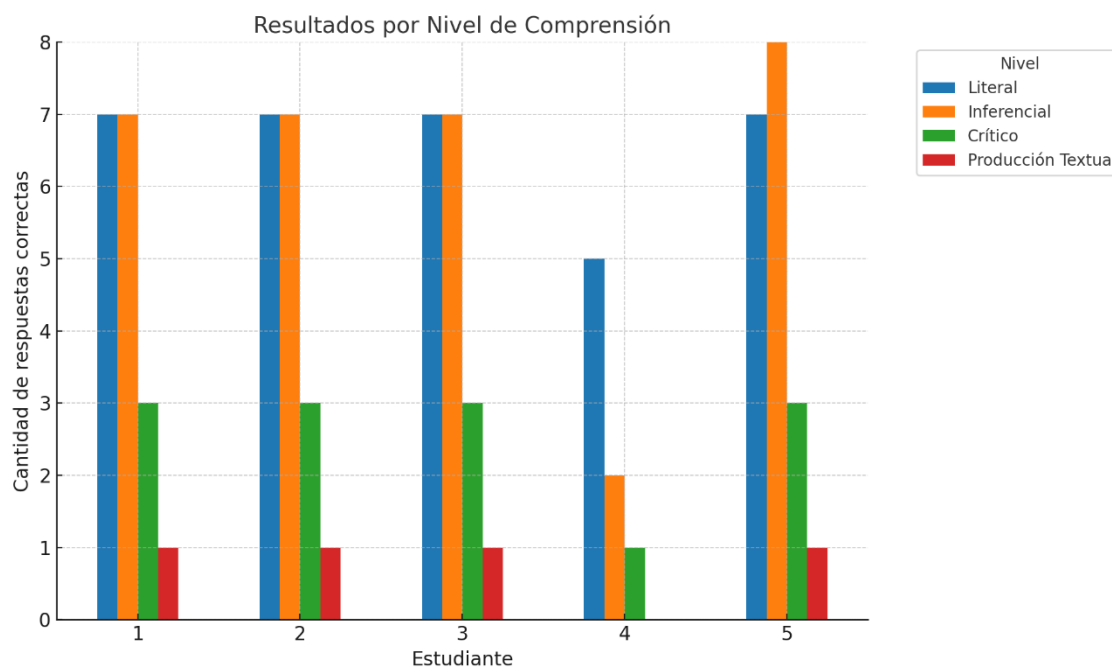
El grupo alcanza un 86,6 % de aciertos en este nivel, reflejaron un buen dominio para emitir juicios, valorar el contenido y reflexionar sobre el texto. La mayoría respondieron correctamente todas las preguntas, evidenciando claridad en sus valoraciones e integrando ideas propias para interpretar un texto, mientras que en algunos casos se mostró dificultades para expresar opiniones fundamentadas, afectando la fluidez y la coherencia argumentativa. La aplicación de la guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) logro estimular la capacidad analítica y la disposición para debatir el texto, aunque se requiere

fortalecer estrategias para que todos los estudiantes logren desarrollar un pensamiento crítico más sólido.

### ***Producción textual***

En este nivel, el grupo presenta un promedio del 80 %, donde la mayoría de estudiantes elaboran textos coherentes, mientras que en algunos casos no se logró la producción textual solicitada. La mayoría mostro una secuencia lógica de ideas y hace buen uso de vocabulario adecuado, argumentando en algunos casos ideas propias y creativas para el cuidado del medio ambiente. La fluidez se aprecia en narraciones continuas y bien estructuradas, aunque algunos textos podrían enriquecerse de mayor variedad de vocabulario. La aplicación de la guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), logro motivar la imaginación y la expresión escrita, promoviendo la participación activa y el interés por las actividades propuestas.

**Figura 6** Resultados de la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero de básica primaria en la prueba de medición final.



*Nota.* La figura muestra la cantidad de respuestas correctas en comprensión lectora y producción textual de los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán en prueba de medición final.

### **Triangulación de datos.**

Para garantizar la validez de los resultados obtenidos, esta investigación implementó un proceso de triangulación de datos provenientes de diferentes métodos e instrumentos, en coherencia con el enfoque mixto utilizado. Según Duran (2019) la triangulación “es definida como una práctica multimétodo en la cual ambos enfoques son utilizados en una misma investigación para un mismo objeto de estudio obteniendo, de esta forma, un panorama más completo de la realidad estudiada” (Pág. 51). En este caso, el propósito de la triangulación de datos es determinar la efectividad del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán. Este proceso de triangulación se llevó a cabo en tres etapas:

***Triangulación de datos cuantitativos.*** Se realizó esta etapa analizando los resultados obtenidos en la prueba de diagnóstico inicial y en la prueba de medición final, las cuales se aplicaron antes y después de la implementación de la guía de actividades de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). En esta etapa se determinó el avance en los niveles de comprensión lectora y producción textual y los resultados se analizaron mediante una matriz categorial, para identificar aspectos relevantes.

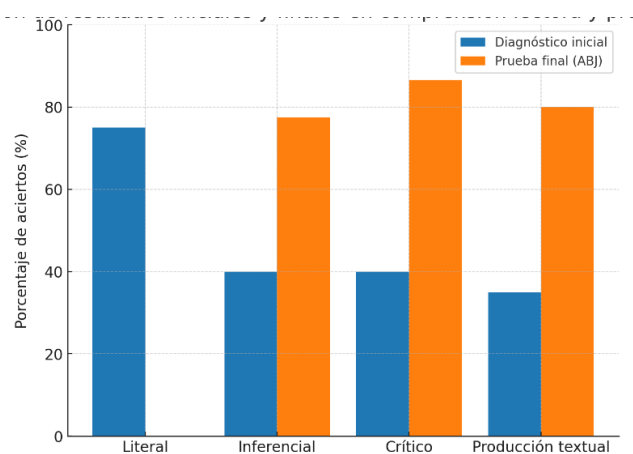
***Triangulación de datos cualitativos.*** Esta etapa se llevó a cabo mediante la observación participante durante el desarrollo de la intervención pedagógica, la cual permitió identificar diferentes ritmos de aprendizajes, habilidades sociales y comunicativas (motivación, participación, trabajo en equipo). Esta información cualitativa favoreció la interpretación de los resultados obtenidos de forma cuantitativa, explicando posibles causas de los cambios observados.

***Triangulación metodológica y de fuentes.*** Se comparó los resultados obtenidos en las pruebas escritas (prueba diagnóstica inicial, prueba de medición final) y los trabajos realizados por los estudiantes durante las actividades de la guía del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). De esta manera se integró los hallazgos cuantitativos y cualitativos, con el objetivo de confirmar si el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), es una estrategia pedagógica que fortalece las habilidades lectoras y la producción textual.

Para la triangulación de datos se hizo el análisis de los resultados obtenidos en forma de comparación, es necesario precisar que la prueba diagnóstica se aplicó a 20 estudiantes mientras que la prueba de medición final se hizo solo con 5 estudiantes del grupo. Esta característica implica que los resultados de la prueba de medición final no puedan interpretarse de forma generalizada sobre el desempeño de todo el grupo, sino como una muestra experimental que posibilitó la evidencia de mejoramiento en los niveles de comprensión lectora y producción textual. En la comparación se evidenció un avance en los niveles de comprensión lectora: inferencial, crítico y producción textual, demostrando la efectividad de la aplicación de la guía de actividades articulada con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), fortaleciendo las competencias lectoras y la producción textual en los estudiantes de grado tercero de básica primaria. Estos resultados se ven reflejados en la siguiente tabla comparativa.

Nivel de comprensión	Prueba diagnóstica inicial	Prueba de medición final	Variación
Nivel literal	75 % aciertos	No evaluada	-----
Nivel inferencial	40 % aciertos	77,5 % aciertos	+ 37,5 %
Nivel crítico	40 % aciertos	86,6 % aciertos	+ 46,6 %
Producción textual	35 % aciertos	80 % aciertos	+ 45 %

**Figura 7.** Comparación de los resultados de la prueba inicial diagnóstica con la prueba de medición final.



*Nota.* La tabla presenta la comparación de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica inicial aplicada a veinte estudiantes del grupo y en la prueba final aplicada a cinco estudiantes. Los porcentajes de la medición final se interpretan como una muestra experimental que evidencia el mejoramiento después de la intervención pedagógica de la guía de actividades articulada con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

### **Aportes a la innovación educativa**

Esta investigación se enmarca en la línea de innovación educativa, al proponer una guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán, responde a una necesidad concreta del contexto escolar, integrando recursos basados en juegos adecuados para el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

Su aporte innovador consiste en ofrecer una estrategia diferente a prácticas educativas tradicionales, promoviendo un aprendizaje activo, motivador y significativo. Además, promueve las competencias docentes en el diseño de experiencias pedagógicas pertinentes, que favorecen el aprendizaje.

Este estudio aporta a la línea de innovación de la maestría al demostrar que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una propuesta pertinente para resolver la baja comprensión lectora, el desinterés y la poca participación de los estudiantes. Asimismo, beneficia el desarrollo de habilidades comunicativas y promueve ambientes educativos más innovadores, participativos e incluyentes.

## Conclusiones

La presente investigación, permitió evidenciar el cumplimiento del objetivo general, que consistió en determinar la efectividad de una guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Titán del municipio de Yumbo.

Los resultados obtenidos demostraron que la guía de actividades que se implementó causó un impacto significativo en el proceso de aprendizaje, el cual se vio reflejado en el mejoramiento y avance de los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora y la producción textual.

El uso del juego en las practicas pedagógicas de la lectura y la escritura permitió el fortalecimiento de las siguientes competencias: la motivación, la participación activa, el liderazgo, el trabajo colaborativo y en equipo, demostrando que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), es una estrategia eficaz para fomentar los procesos de interpretación, análisis y producción textual. En relación con los objetivos específicos planteados, el primer objetivo permitió indagar sobre el nivel de comprensión lectora inicial de los estudiantes, donde se presentó muchas dificultades en los niveles inferencial, crítico y de producción textual, lo que evidencio la necesidad de diseñar una guía de actividades articulada con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la comprensión lectora. En cuanto al segundo objetivo con la implementación de la guía se aplicó la estrategia del juego en las actividades de lectura y escritura, promoviendo un aprendizaje colaborativo y significativo en los estudiantes. El objetivo final permitió la comparación de los resultados de una prueba inicial y una prueba final, del nivel de comprensión lectora tras la intervención pedagógica, donde se reflejó un avance significativo en los niveles inferencial, crítico y de producción textual. Estos hallazgos evidenciaron que la guía de actividades diseñada con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) fue una herramienta efectiva,

ya que se logró cumplir con los objetivos propuestos e innovadora porque apporto a las prácticas pedagógicas para la enseñanza de las habilidades lectoras y producción textual en los estudiantes de grado tercero de básica primaria.

### **Recomendaciones**

Al aplicar el Aprendizaje Basado en Juegos como una estrategia pedagógica y didáctica para la enseñanza de la comprensión lectora y producción textual, se recomienda que se articule a diferentes áreas del currículo y se adecue a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

Es importante que los docentes reciban capacitaciones en métodos de enseñanza que sean activos y lúdicos, lo cual genera transformar las metodologías y estrategias, para despertar el interés y la motivación del estudiante. Además, se propone una evaluación continua que permita realizar retroalimentación y ajustes de las actividades de acuerdo a las dificultades y fortalezas de cada estudiante.

Para investigaciones posteriores se sugiere aplicar la estrategia pedagógica en otros contextos educativos, con el objetivo de comparar y contrastar los hallazgos obtenidos, del mismo modo, resulta conveniente considerar el impacto del Aprendizaje Basado en juegos (ABJ), no solo en la comprensión lectora sino también en otras habilidades tales como: la oralidad, el pensamiento crítico.

Estas acciones aportarían a una mayor comprensión del alcance de dicha metodología, que permiten consolidar el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), como una herramienta pedagógica creativa e innovadora para potenciar la formación lectora en los estudiantes.

## Referencias

- Acevedo, C., & Barreto, L. (2018). Diseño de recursos digitales para el aprendizaje. Universidad de La Sabana.
- Álvarez, C. (2011). Gamificación: Los videojuegos como herramienta de innovación educativa. Universidad de Sevilla.
- APEGA. (2021). Aprendizaje basado en juegos: Una metodología activa para el desarrollo competencial. Asociación Profesional de Pedagogos/as y Psicopedagogos/as de Galicia.
- Arrieta Mier, M. E., Mieles Palacín, J. J., & González Roys, G. A. (2022). El juego: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. Dialnet. Recuperado de [URL]
- Barab, S., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2009). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 38(8), 525–528.
- Barab, S., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536. <https://doi.org/10.3102/0013189X10386593>.
- Barab, S., & Squire, K. (2004). Design-based research: Putting a stake in the ground. *The Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1–14.
- Bell, J. (2006). Cómo hacer tu primer trabajo de investigación: Guía para investigadores en educación y ciencias sociales (9ª ed.). Editorial Gedisa.
- Bereiter, C., & Scardamalia, M. (2013). *The psychology of written composition*. Routledge.
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Brown, A. L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178. [https://doi.org/\[DOI\]](https://doi.org/[DOI])
- Cahuina Chura, M. C., & Ponce De León Chucuya, N. D. (2024). El enfoque por competencias orientado al desarrollo integral del aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas de tercer ciclo de educación primaria.
- Caicedo, Y. (2021). Estrategias lúdico-pedagógicas para la comprensión lectora en tercer grado [Tesis de pregrado, Universidad de Santander]. Recuperado de [URL]
- Cardona, A. N., & Ceballos, D. C. (2018, junio). Biblioteca Digital Univalle. Biblioteca Digital Univalle. Recuperado de

<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/680f8c1d-ea52-45b5-830b-50eaecf448d4/content>

- Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Paidós.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2000). *Enseñar lengua*. Graó.
- Castaño Barbosa, M. C., & Palacios Gamboa, W. A. El Estado colombiano garante de la responsabilidad efectiva, en el cumplimiento de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes (NNA) consagrados en la ley 1098 del 2006 y la constitución política de Colombia.
- Chinchay, M. G., & Tineo Peña, M. (2024). Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos para estimular la creatividad infantil, niños de 05 años, Institución Educativa N° 420, Rumichaca, Piura, 2023. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Recuperado de <https://repositorio.unprg.edu.pe>
- Colomer, T., & Camps, A. (1999). *Leer y escribir en el aula: De la teoría a la práctica*. Graó.
- Congreso de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994 - Ley General de Educación. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co>
- Collins, A., Joseph, D., & Bielaczyc, K. (2004). Design research: Theoretical and methodological issues. *The Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 15–42.
- Contreras-Morales, S. F. (2021). La comprensión lectora para el éxito escolar. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 61–81. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2174>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2011). *Diseño y realización de investigaciones con métodos mixtos*. SAGE Publications.
- Cuetos, F. (2014). *Psicología de la lectura*. Wolters Kluwer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). El “qué” y el “por qué” de la búsqueda de objetivos: necesidades humanas y autodeterminación del comportamiento. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Delia Lerner. (2001). *Leer y escribir en la escuela: Lo real, lo posible y lo necesario*. Fondo de Cultura Económica.

- Denzin, N. K. (2012). Triangulación 2.0. *Journal of Mixed Methods Research*, 6(2), 80-88.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research*. SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2012). Introducción general: El campo de la investigación cualitativa. En N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Coords.), *Manual SAGE de investigación cualitativa* (Vol. I). Gedisa. <https://calidadsinlagrimas.com>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Escobar Tirado, V. A., & Méndez Galvis, D. E. (s.f.). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) alojados en e-book interactivo con los estudiantes de noveno grado [Trabajo de maestría, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/83a12a07-5e4e-4e6a-ada5-16c664de4f29/content>.
- Espinosa, R. S. C. (2017). Gamificación en escenarios educativos: Revisando literatura para aclarar conceptos. *Experiencias de gamificación en aulas*, 15, 11-17.
- Espinoza Freire, E. E. (2022). La evaluación de los aprendizajes. *Conrado*, 18(85), 120–127. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000200120](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200120)
- Estrategias para mejorar la comprensión lectora en los niños. (s.f.). Red Cenit. <https://www.redcenit.com/estrategias-para-mejorar-la-comprension-lectora-en-los-ninos/>.
- Fernández-Reina, J. (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Revista de Educación y Pedagogía*, 34(2), 45-60.
- Flick, U. (2022). *Introduction to qualitative research* (6th ed.). SAGE Publications.
- Fonseca, P. (2023, noviembre 16). Un estudio acaba de confirmar que la lectura en dispositivos digitales reduce la comprensión lectora. *Ser Padres*. <https://www.serpadres.es/educacion/46000.html>
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Paidós.

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. Peter Lang.
- Giasson, J. (2004). *La comprensión en la lectura*. Editorial Santillana.
- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–294.
- González, A. (2013). *Procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura*. Editorial Académica Española.
- Goodman, K. (1996). El proceso de lectura: Consideraciones a través de las lenguas y del desarrollo. Ediciones Morata.
- Goodman, K. S. (1997). The reading process. In *Encyclopedia of Language and Education: Literacy* (pp. 1–7). Springer Netherlands.
- Greenfield, P. M. (2009). Technology and informal education: What is taught, what is learned. *Science*, 323(5910), 69–71. <https://doi.org/10.1126/science.1167190>
- Gros, B. (2000). El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza. Gedisa.
- Gros, B. (2000). El aprendizaje basado en juegos: Una perspectiva educativa. *Revista de Tecnología Educativa*, 15(2), 5–12.
- Gros, B. (2008). Juegos digitales y aprendizaje: Fronteras y limitaciones. En B. Gros (Ed.), *Videojuegos y aprendizaje* (pp. 9-30).
- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2000). Engagement and motivation in reading. In M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson, & R. Barr (Eds.), *Handbook of Reading Research* (Vol. III, pp. 403–422). Lawrence Erlbaum Associates.
- Halliday, M. A. K., & Hasan, R. (1976). *Cohesion in English*. Longman.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, *54*, 170–179.
- Harvey, S., & Goudvis, A. (2007). *Strategies that work: Teaching comprehension for understanding and engagement*. Stenhouse Publishers.
- Hayes, J. R. (1996). A new framework for understanding cognition and affect in writing. In C. M. Levy & S. Ransdell (Eds.), *The science of writing* (pp. 1–27). Lawrence Erlbaum Associates.
- Hayes, J. R., & Flower, L. (1980). Identifying the organization of writing processes. In L. W. Gregg & E. R. Steinberg (Eds.), *Cognitive processes in writing* (pp. 3–30). Lawrence Erlbaum Associates.
- Henao, A. M. (1995). *La lectura: Una estrategia para pensar*. Universidad de Antioquia.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. 1 McGraw-Hill Interamericana. 2
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Institución Educativa Titán. (2022). *Modelo pedagógico institucional*.
- Institución Educativa Titán. (2024). *Informe histórico de resultados por niveles de desempeño en lectura crítica, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales e inglés (2020–2024)* [Archivo PDF no publicado]. <https://www.ietitan.edu.co/modelo-pedagogico.pdf>
- Kafai, Y., & Resnick, M. (1996). *Constructionism in practice: Designing, thinking, and learning in a digital world*. Routledge.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.
- Kaufman, A., & Rodríguez, M. (2001). *Didáctica de la lengua: Teoría y práctica*. Santillana.
- Llorens-Esteve, R. (2015). *La comprensión lectora en Educación Primaria: Importancia e influencia en los resultados académicos* [Tesis de licenciatura].
- Medina Zagal, P. A. (2022). *Estrategia metodológica para la comprensión lectora*. <https://repositorio.usil.edu.pe>
- Mendoza Fillola, A. (2008). *La competencia lectora: Una lectura para aprender*. Octaedro.

- Meneses, Y. C., Burbano, W. A. I., De la Cruz, L. D. L. E., & Ordóñez, R. D. (2021). *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para la comprensión lectora*. Repositorio UDES. <https://repositorio.udes.edu.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana. Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje: Guía para la enseñanza. Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). Política Nacional de Educación 2022-2026. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2023). *Informe nacional de resultados por niveles de desempeño en lectura crítica, educación básica primaria*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Evaluacion/Evaluacion-de-estudiantes/397384:Pruebas-saber>
- Ministerio de Salud y Protección Social. (1993). *Resolución 008430 de 1993*. Bogotá.
- Molaguero Yera, C. (2019). Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39184/TFG-G3806.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montessori, M. (1917). El método Montessori aplicado a la educación infantil. [Referencia citada en Jaramillo, Machueca, & Martínez, 2004].
- National Reading Panel. (2000). Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction. National Institute of Child Health and Human Development.
- Núñez, L. (2019). *La observación participante*. Universitat Oberta de Catalunya.
- OCDE. (2019). PISA 2018: Resultados clave. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. <https://www.oecd.org/education/pisa-2018-results.htm>.
- Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. Basic Books.
- Paztuña Crespo, K. M., Morejón Lucio, G. I., & Ortega Quezada, A. L. (2022). Motivación y estrategias pedagógicas. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 1(1), 1–14.

- Perkins, D. (2000). *La escuela inteligente: Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Gedisa.
- Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño. [Referencia citada en García & Llull, 2013].
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. W.W. Norton & Company.
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica.
- Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Rasinski, T. V. (2004). Creating fluent readers. *Educational Leadership*, 61(6), 46–51.
- Ripoll-Rivaldo, M. (2021). Prácticas pedagógicas en la formación docente: desde el eje didáctico. *Telos*, 23(2), 286-304.
- Rogers, C. (1983). *El proceso de convertirse en persona*. Paidós.
- Ronquillo, S. T. I. (2023). Habilidades comunicativas de estudiantes universitarios. Caso universidad de Guayaquil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 888–907. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4437/6807>.
- Ruiz-Ardila, B. Y. (2016). Protección de datos personales en Colombia. *Tesis de grado*.
- Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sánchez, A. (2010). *Didáctica de la lengua y la literatura para primaria*. Ediciones Paraninfo.
- Sánchez, R. M. (2018). El juego como recurso didáctico. *Revista Atlante*. <https://www.redalyc.org>
- Silva-Díaz, N. (2012). Comprensión lectora y rendimiento escolar en educación básica primaria. *Revista Colombiana de Education*, (62), 189–210.
- Smartick. (2024). La fluidez lectora como base para la comprensión. <https://www.smartick.es>
- Solé, I. (1987). Fortalecimiento de la comprensión lectora.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó.
- Solé, I. (2012). *Estrategias de lectura*. Graó.

- Squire, K. (2011). *Videojuegos y aprendizaje: enseñanza y cultura participativa en la era digital*. Teachers College Press.
- Stanovich, K. E. (1986). Matthew effects in reading: Some consequences of individual differences in the acquisition of literacy. *Reading Research Quarterly*, 21(4), 360–407.
- Steinkuehler, C., Squire, K., & Barab, S. (2008). Video games and motivation. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games* (pp. 177–194). Routledge.
- Telencuestas. (2025). *Yumbo, Valle del Cauca: Proyecciones de población para 2025*. <https://telencuestas.com>
- Tirado, V. A. E., & Galvis, D. E. M. Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del ABJ. <https://repositorio.unicartagena.edu.co>
- UNICEF. (s.f.). El poder del juego. <https://www.unicef.org/es/aprendizaje-juego>
- Universidad Nacional de Colombia. (1990). *Habilidades comunicativas y del lenguaje: Guía para su estimulación*. Universidad Nacional de Colombia.
- Valarezo, F. L. E., Rivera, C. M. R., Coloma, M. D. C., & Lagla, G. A. L. (2024). Juegos didácticos y valores. *Revista Social Fronteriza*, 4(2), e42261.
- Van Dijk, T. A. (1980). *La ciencia del texto*. Paidós.
- Vargas, A. (2020). *Didáctica y estrategias de enseñanza en el contexto educativo actual*. Editorial Académica Española.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.
- Velásquez, M. (2002). *Lingüística textual: Una introducción a la estructura del texto*. Universidad del Valle.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5–23.
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2005). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24–40.
- Zagal, J. P., Chalup, S., & Salen, K. (2005). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons from board games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24–40.

Zavala, V. (2008). *Alfabetismo, poder y educación*. Fondo Editorial PUCP.

## **Anexos**

Para registrar y asegurar la eficacia de los datos obtenidos en esta investigación, se utilizarán diferentes materiales que permitirán la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de la información. Estos anexos incluyen herramientas elaboradas para observar, registrar y evaluar la participación de los estudiantes en las diferentes actividades.

Los anexos a utilizar se relacionan a continuación:

El consentimiento informado a padres de familia, acudientes y cuidadores. (Anexo 1)

Permiso a las directivas de la Institución Educativa. (oficio) (Anexo 2)

Prueba diagnóstica. (Pre-Intervención) (Anexo 3)

Guía de actividades con el ABJ (Anexo 4)

Prueba de seguimiento final. (Post-Intervención) (Anexo 3)

## Anexo 1. Solicitud de permiso a las directivas de la I.E. Titán

Yumbo, 22 mayo 2025

Señora.

Liliana Ramírez Varela.  
Rectora Institución Educativa Titán.

**Asunto:** Solicitud formal de autorización para implementar intervención pedagógica en el grado tercero (3-5). Proyecto de mejora de la comprensión lectora mediante Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Cordial saludo.

Por medio de la presente me permito solicitar, de manera atenta y respetuosa, la autorización institucional para desarrollar una intervención pedagógica dirigida a los estudiantes del grado tercero de básica primaria, conformado por un grupo de 25 estudiantes, en el marco del proyecto titulado: "Determinación de la efectividad de una guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Titán, municipio de Yumbo."

Esta iniciativa tiene como objetivo general fortalecer las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes mediante la aplicación de una estrategia didáctica innovadora que articula el aprendizaje significativo con el juego como recurso pedagógico.

Se realizarán tres intervenciones durante el horario escolar y bajo supervisión docente, sin afectar la normalidad académica ni vulnerar los principios institucionales. La primera intervención consistirá en una prueba diagnóstica con el objetivo de conocer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, en la segunda intervención se implementará una guía de actividades articuladas con el juego en el aula y para finalizar se aplicará una prueba final de seguimiento para determinar la efectividad de la guía.

Se garantiza la aplicación de medidas éticas y pedagógicas, asegurando la protección de los derechos de los menores, el consentimiento informado de padres y acudientes, y el manejo confidencial de los resultados obtenidos.

Agradezco de antemano su disposición para considerar esta solicitud, la cual se formula con el propósito de aportar al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en nuestra comunidad educativa.

Quedamos atentas a su autorización y observaciones.

Atentamente,

Nancy Rendon valencia.  
Maricela López Sema.  
Docentes responsables de la intervención.

## Anexo 2. Consentimiento informado a padres de familia, acudientes o cuidadores.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA TITÁN RESOLUCION NÚMERO 1891 DE 05 SEPTIEMBRE 2002  
 RECONOCIMIENTO OFICIAL DE ESTUDIOS N°3873 DE NOVIEMBRE 30 DE 2009  
 SEDE: PRINCIPAL DANE 176892000213 NIT: 805009830-8

Yumbo, 26 mayo 2025

Señor padre de familia.

**Asunto:** Consentimiento informado para participación en intervención educativa.

Cordial saludo.

Por medio de la presente, me permito solicitar su autorización para que su hijo(a), quien cursa actualmente el grado tercero de básica primaria, participe en una intervención pedagógica que tiene como propósito mejorar la comprensión lectora mediante una guía de actividades fundamentada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Se realizarán tres intervenciones durante el horario escolar y bajo supervisión docente, sin afectar la normalidad académica ni vulnerar los principios institucionales. La primera intervención consistirá en una prueba diagnóstica con el objetivo de conocer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, en la segunda intervención se implementará una guía de actividades articuladas con el juego en el aula y para finalizar se aplicará una prueba final de seguimiento para determinar la efectividad de la guía. La participación de su hijo(a) no implica ningún riesgo físico o psicológico. Se respetará su bienestar, privacidad y ritmo de aprendizaje. Los resultados serán utilizados únicamente con fines académicos y la información será tratada con estricta confidencialidad.

Como parte de este proceso, se requiere captar imágenes, grabaciones de video o audio en las que pueda aparecer su hijo(a), con el fin de registrar evidencias del desarrollo de la propuesta. Si usted autoriza la participación de su hijo(a) le agradecemos firmar al final de este documento.

Agradezco de antemano su colaboración y confianza.


Atentamente,

Maricela López serna


Docente responsable de la intervención.

**Autorizo la participación de mi hijo(a) en la intervención pedagógica descrita.**


Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_ T.I. \_\_\_\_\_  
 Nombre del acudiente: \_\_\_\_\_ C.C \_\_\_\_\_  
 Firma del acudiente: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_

  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA TITÁN RESOLUCIÓN NÚMERO 1891 DE 05 SEPTIEMBRE 2002 RECONOCIMIENTO**  
**OFICIAL DE ESTUDIOS N°3879 DE NOVIEMBRE 30 DE 2009**  
**SEDE: PRINCIPAL DANE 17689200213 NIT: 805009830-8**

# PRUEBA DIAGNÓSTICA

  
**LEER JUGANDO,  
COMPRENDER  
CREANDO**

**Nombre estudiante:** \_\_\_\_\_  
**Grado :** \_\_\_\_\_  
**Fecha:** \_\_\_\_\_



**Hola amiguitos... iniciaremos una aventura en el mundo de la lectura... Espero que te diviertas y aprendas mucho más.**

**¡Hoy vamos a leer con el corazón!**

Hoy vamos a hacer una actividad muy especial. Es una prueba, sí... ¡pero una prueba diferente! No es para ganar puntos ni para competir. Es solo para conocerte mejor, saber cómo lees, cómo piensas y cómo puedes crecer como lector o lectora.

No te preocupes si no sabes todo, lo importante es que lo intentes con cariño, con calma y con tu mejor actitud.


Recuerda: **leer no es solo entender palabras, es sentir, imaginar y disfrutar lo que lees.**

¡Confía en tí! Estás aquí para aprender, no para ser perfecto. ¡Tú puedes hacerlo!

**ACTIVIDAD 1**

Realiza con atención la lectura de la siguiente fábula y después responde las preguntas de la número 1 a la número 3.

### EL LEÓN Y EL RATÓN



En un día muy soleado, dormía plácidamente un león cuando un pequeño ratón pasó por su lado y lo despertó. Iracundo, el león tomó al ratón con sus enormes garras y cuando estaba a punto de aplastarlo, escuchó al ratoncito decirle:  
 —Déjame ir, puede que algún día llegues a necesitarme.

Fue tanta la risa que estas palabras le causaron, que el león decidió soltarlo. Al cabo de unas pocas horas, el león quedó atrapado en las redes de unos cazadores. El ratón, fiel a su promesa, acudió en su ayuda. Sin tiempo que perder, comenzó a morder la red hasta dejar al león en libertad.

El león agradeció al ratón por haberlo salvado y desde ese día comprendió que todos los seres son importantes.

**Moraleja: No menosprecies a los demás, todos tenemos las cualidades que nos hacen muy especiales.**

**Autor ESOPO**

1. ¿Qué animales observas en la imagen de la fábula?

a. El león y un elefante.  
 b. El león y una serpiente.  
 c. El león y el ratón.  
 d. El ratón y el sapo.

2. ¿Por qué al león le dio risa las palabras del ratón?

a. Porque el león estaba siempre feliz.  
 b. Porque el ratón era un animal insignificante para el león.  
 c. Porque el león cree que el ratón está bromeando y lo encuentra gracioso.  
 d. Porque el león ya había recibido ayuda del ratón antes.


3. Responder cada enunciado con F (Falso) o V (Verdadero) según corresponda:

a. Esta fábula nos enseña que no debemos confiar en los demás ( ).  
 b. Según el texto solo los animales grandes pueden ser valientes. ( ).  
 c. El ratón salvo al león porque quería ser famoso entre los animales. ( ).  
 d. El león aprendió que incluso los más pequeños pueden ayudar. ( ).

**ACTIVIDAD 2**

Realiza la lectura del texto "Día mundial del medio ambiente" y después responde las preguntas de la número 4 a la número 12.

#### DÍA MUNDIAL DEL MEDIO AMBIENTE



Observa la imagen anterior y responde las siguientes preguntas:

4. ¿Qué objeto está usando la niña para cuidar el planeta?

5. ¿Qué símbolos aparecen en el balde que lleva el niño?

Ahora lee el texto:

#### Día mundial del medio ambiente

El 5 de junio es el día mundial del medio ambiente. Este fue establecido por un acuerdo de la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1972, ante la necesidad de cuidar nuestro entorno.

Durante este día, las autoridades de distintas naciones se comprometen a cuidar la Tierra a través de diversas iniciativas. También, este día es una gran oportunidad para firmar acuerdos ambientales internacionales y generar conciencia en los ciudadanos.

Este día puede celebrarse de muchas formas, incluyendo desfiles de bicicletas, competencias de ensayos y afiches en escuelas, plantaciones de árboles, campañas de limpieza y reciclaje, entre otros. Lo importante es generar actividades que inviten a las personas a ser responsables con el cuidado de la Tierra y el bienestar de todos los seres que habitamos en ella.

El día mundial del medio ambiente es una excelente oportunidad para examinar el estado de nuestro ambiente y considerar las acciones que cada uno de nosotros puede realizar para cuidar nuestro planeta y cumplir con nuestra misión en común: preservar todo tipo de vida en la Tierra.

**Fuente: www.escolares.com.ar (Adaptation)**

6. Observa la imagen del planeta Tierra y escribe como se siente.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Después de leer el texto responde marcando con una X, la respuesta correcta:

7. ¿Por qué la Asamblea General de las Naciones Unidas decidió establecer el día mundial del medio ambiente?

- Porque se quería organizar competencias deportivas.
- Porque muchas personas lo pidieron en redes sociales.
- Porque era necesario cuidar nuestro entorno.
- Porque los países querían celebrar juntos la llegada del verano.

8. ¿Qué se puede deducir sobre las actividades del día mundial del medio ambiente?

- Son obligatorias para todos los ciudadanos.
- Están pensadas solo para niños y jóvenes.
- Tienen como fin entretener a las personas.
- Buscan generar conciencia y responsabilidad ambiental.

9. ¿Qué efecto se espera que tengan las campañas del día mundial del medio ambiente?

- Que las personas se reúnan a celebrar sin compromisos.
- Que todos planten un árbol ese día y olviden el resto del año.
- Que las personas reflexionen y actúen para cuidar el planeta.
- Que solo los gobiernos se encarguen del medio ambiente.

10. ¿Qué se puede inferir cuando el texto dice que es una gran oportunidad para firmar acuerdos internacionales?

- Que todos los países se reúnen en un solo lugar.
- Que es un momento clave para unir esfuerzos y tomar decisiones importantes.
- Que es el único día del año en que se puede hablar del medio ambiente.
- Que los acuerdos solo se hacen entre personas de una misma ciudad.

11. ¿Tú crees que celebrar el día del medio ambiente una vez al año ayuda de verdad a cuidar el planeta? ¿Por qué piensas eso?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**12. PRODUCCION TEXTUAL.**

Escribe un cuento corto, sobre los cuidados del medio ambiente. Colócale el título, y cuenta qué es lo que ocurre, el lugar donde ocurre y qué podemos hacer nosotros para solucionarlo. Si quieres puedes acompañarlo con dibujos.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ACTIVIDAD 3.**

🌟👧👦 ¡Hola, pequeños lectores! 🧐📖

Hoy los invito a imaginar que están caminando por un bosque tranquilo, con el sol brillando entre los árboles y los pájaros cantando. De pronto, se encuentran con una historia muy especial... la historia de una rana curiosa y una culebra brillante que se hicieron amigos por un día.

Antes de responder las preguntas, lean con mucha atención y dejen volar su imaginación. Pónganse en los zapatos de Niño-rana y Niño-culebra. ¿Qué harías tú si encontraras un nuevo amigo que es muy diferente a ti?

**Prepárense para leer con el corazón abierto y la mente despierta. ❤️📖**  
**¡Vamos a descubrir juntos qué sucede en esta hermosa historia!**



**Me llamo Niño-culebra. ¿Y tú?  
 -Soy Niño-rana. ¿Quieres jugar conmigo?**

**LA RANA Y LA CULEBRA**

El hijo de la rana brincaba en el bosque cuando vio algo nuevo en el camino. Era una persona larga y esbelta, y su piel relucía con todos los colores del arco iris.

- Hola -dijo Niño-rana-. ¿Qué haces tirado en el sendero? -Calentándome al sol -respondió esa otra persona, reluciendo y desentrosándose.-

Me llamo Niño-culebra. ¿Y tú? -Soy Niño-rana. ¿Quieres jugar conmigo? Así Niño-rana y Niño-culebra jugaron toda la mañana en el bosque. El Niño-rana le enseñó a Niño-culebra a saltar y ésta le enseñó a arrastrarse por el suelo y trepar a los árboles.

Después cada cual se fue a su casa. - ¡Mira lo que sé hacer, mamá! -exclamó Niño-rana, arrastrándose sobre el vientre. - ¿Dónde aprendiste a hacer eso? -preguntó su madre. -Me lo enseñó Niño-culebra. Jugamos en el bosque esta mañana. Es mi nuevo amigo. - ¿No sabes que la familia Culebra es mala? -preguntó su madre.-

Tienen veneno en los dientes. Que no te sorprenda jugando con ellos. Y que no te vuelva a ver arrastrándote por el suelo. Eso no se hace. Y desde ese día, Niño-rana y Niño-culebra nunca volvieron a jugar juntos. Pero a menudo se sentaban a solas al sol, cada cual recordando ese único día de amistad.

**Cuento africano.**

Responde las preguntas número 13 al número 14 y 15 marcando con una X la respuesta correcta:

13. ¿Qué animal encontró Niño-rana en el sendero?

- Un gato con rayas
- Una culebra colorida
- Una rana gigante
- Un pájaro con plumas azules

14. ¿Qué le enseñó Niño-culebra a Niño-rana?

- A volar por el cielo
- A esconderse bajo el agua
- A arrastrarse por el suelo y trepar árboles
- A hacer burbujas

15. ¿Qué le dijo la mamá de Niño-rana sobre la familia Culebra?

- Que eran buenos y sabían cantar.
- Que tenían veneno y eran peligrosos.
- Que vivían en las nubes.
- Que sabían cantar cuentos.

📖🧐 **¡Ponte las gafas de pensar y siente como los personajes!**

16. 🧐👧👦 **Si fueras la mamá de Niño-rana...** ¿Por qué crees que no quería que su hijo jugara con Niño-culebra? ¿Qué temores tendría en su corazón?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

17. 🧐👧👦 **Imagina que eres Niño-rana o Niño-culebra...** ¿Cómo te sentirías si te dijeran que no puedes volver a jugar con tu mejor amigo solo por ser diferente?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

18. 🧐👧👦 **Cierra los ojos y piensa en un día muy feliz que recuerdas...** ¿Por qué crees que Niño-rana y Niño-culebra nunca olvidaron ese día en el bosque? ¿Qué lo hizo tan especial para ellos?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


**¡Vive la historia con tu corazón!**

  **Tú también puedes ser parte del cuento "La rana y la culebra"**

Hoy no solo vamos a leer... ¡vamos a sentir, imaginar, dibujar y actuar!  
Prepárate para ponerte en los zapatos de los personajes y vivir esta historia como si fuera tuya. Deja volar tu imaginación, abre tu corazón y... ¡vamos a crear momentos mágicos con este cuento lleno de emociones, amistad y aventuras!

**"Yo también viví el cuento"**

  **¿Y si tú fueras Niño-rana?**

**19. ¿Seguirías siendo amigo de Niño-culebra aunque te dijeran que no?**  
 Cuéntanos qué harías y cómo te sentirías al tomar esa decisión.

---

---

---

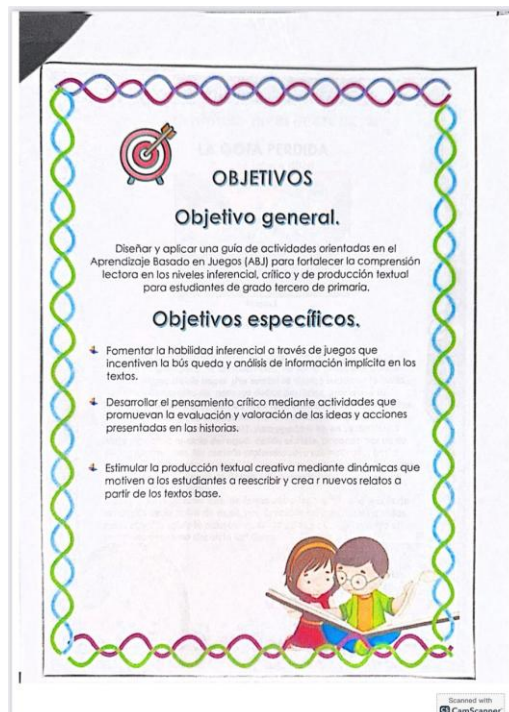
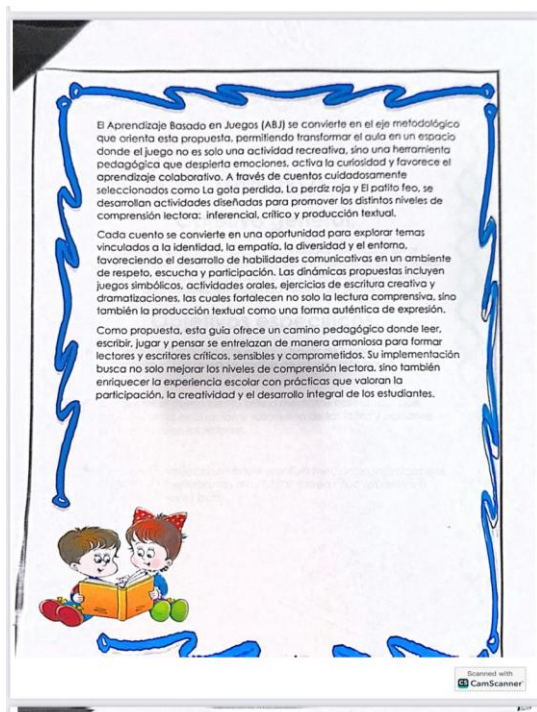
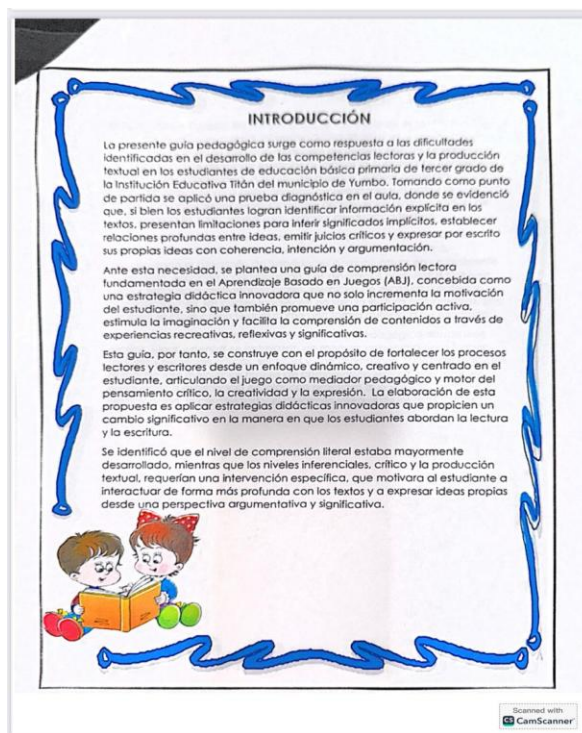
 **Es momento de mostrar tu creatividad!**

**20. Dibuja y colorea.**

Representa con un dibujo lo que más te gusto del texto.



### Anexo 3. Guía de actividades Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)



**Actividades nivel inferencial**

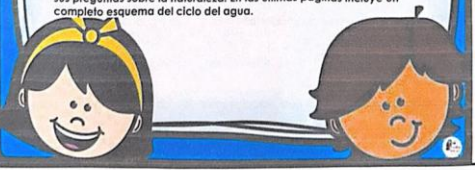
**LA GOTA PERDIDA**  
Grégoire Latorce (2024).



Imagen 1  
Fuente: CuidadodelaguaParaNiños.com (2024).

Un día, Iris, una pequeña gotita de agua, cayó del cielo. Cuando aterizó se sintió perdida, desorientada, no sabía quién era, dónde estaba, ni qué debía hacer. ¡Por suerte! se deslizó lentamente hasta llegar a un pequeño río, pero sus dudas persistían. ¿Sería ese su hogar? Preguntó a animales de todo tipo, árboles de lo más variados, rocas y a todo lo que se encontró por el desconocido periplo. ¿Conseguirá resolver sus dudas? Acompaña a Iris en su fantástico viaje siguiendo el ciclo del agua, desde el cielo, pasando por un río, un lago, cascadas, las oscuras profundidades submarinas... hasta que por fin ¡Encuentra su casa! Un álbum con magníficas ilustraciones de bellos colores, llenas de detalles, que retratan, de manera muy visual, el ciclo del agua.

Una original propuesta que, de forma atractiva y amena, a través de las dudas de la gotita de agua, nos descubre las respuestas a todas sus preguntas sobre la naturaleza. En las últimas páginas incluye un completo esquema del ciclo del agua.




Scanned with CamScanner

Un libro, de gran formato, con una cuidada edición, que enseña a niños y niñas las maravillas de la naturaleza en general y del agua, en particular, y su papel imprescindible en la vida de los seres vivos en la Tierra ¡Conoce el poder del agua! Una invitación a cuidar y proteger nuestros recursos naturales para convivir en un planeta sano.

**Misión 1: Investiga**

**Texto base:**  
**La gota perdida**



**Actividad 1: ¿Dónde estás Iris?**  
**JUEGO DE RECORRIDO CON PISTAS Y ESTACIONES.**

**Objetivo:** Que los estudiantes infieran lugares del ciclo del agua, a partir de pistas indirectas interpretando situaciones vividas por la gota Iris.

**Materiales:** Cinco tarjetas con pistas, Carteles con nombres de lugares del Ciclo del agua (nube, río, lago, cascada y mar), cinta o cuerda para marcar las estaciones en el salón o patio, hoja en blanco por equipo para organizar el recorrido final.

**Instrucciones:**


1. Antes del juego, el docente coloca cinco estaciones en el aula o patio, cada una representa un lugar que visitó Iris (nube, río, lago, cascada y mar).
2. En cada estación, el docente deja una tarjeta con una pista que describe, se dice el nombre, a qué lugar corresponde. Ejemplo: "Desde aquí caigo con mucha fuerza, golpeo las piedras y luego sigo mi camino", esta pista pertenece a cascada.
3. Se forman grupos de cuatro o cinco estudiantes, cada grupo empieza con una pista inicial.
4. El grupo debe leer la pista y pensar a qué estación deben ir. Deben inferir el lugar por las pistas.
5. Cuando creen haber acertado, van a esa estación, leen la siguiente pista y repiten el proceso.
6. Al llegar a la última estación, deben escribir en orden el recorrido que hizo Iris, según lo

Scanned with CamScanner

que ellos entendieron con las pistas.

7. Cada grupo presenta su recorrido final y explica por qué eligieron ese orden.

**Actividad 2: "Adivina quién me habló"**  
**JUEGO DE ROLES Y DEDUCCIÓN DE PERSONAJES**



**Objetivo:** Que los estudiantes infieran quiénes ayudaron a Iris en su viaje, escuchando pistas dadas por compañeros que representan elementos de la naturaleza.

**Materiales:** Tarjetas con personajes del cuento (árbol, roca, nube, sol, río, rana, etc.), 1 tarjeta para el personaje principal: Iris. Un antifaz o pañuelo (opcional, si se quiere que Iris no vea quién habla).

**Instrucciones:**

1. Divide la clase en pequeños grupos. En cada grupo, elige un estudiante que será Iris.
2. A los otros niños se le reparte al azar una tarjeta con el nombre de un personaje que aparece o podría aparecer en el viaje de Iris.
3. Cada personaje da una pista que lo describe sin decir su nombre directamente. Por ejemplo: si el niño tiene la tarjeta de "Roca", puede decir: "Soy dura y fría, no hablo mucho, pero veo pasar muchas gotas como tú".
4. "Iris" debe escuchar con atención e inferir quién está hablando.
5. Si adivina, gana un punto. Si no, otro compañero puede intentarlo.
6. Luego cambian de roles para que todos pasen por el personaje de "Iris".
7. Al final, se hace una reflexión sobre quiénes ayudaron a Iris a entender quién era y cuál era su hogar.

Scanned with CamScanner

**Actividades nivel crítico**  
**RATÓN DE CIUDAD Y RATÓN DE CAMPO**  
(Ita Fontaine, 1688)

Un día soleado, el Ratón de Campo, acostumbrado a su vida tranquila y sencilla, decidió invitar a su primo, el Ratón de Ciudad, a pasar un día con él en el campo. El Ratón de Campo, emocionado, preparó con cariño una comida humilde pero deliciosa: un poco de trigo, nueces frescas y frutas silvestres.

Cuando llegó el Ratón de Ciudad, miró la mesa con desdén.  
—¿Esto es lo que comes todos los días?— preguntó, arqueando las cejas.  
—Sí— respondió el Ratón de Campo—. Puede que sea sencillo, pero es suficiente para mí.

El Ratón de Ciudad, acostumbrado a los banquetes elegantes de la ciudad, no entendía cómo su primo podía vivir de manera tan humilde.  
—Querido primo, deberías venir a la ciudad conmigo. Allí disfrutarás de comida abundante y deliciosa, mucho mejor que estas simples nueces.

El Ratón de Campo, intrigado, aceptó la invitación. Juntos emprendieron el viaje a la ciudad, y al llegar, el Ratón de Campo quedó deslumbrado: lujosos platos, quesos exquisitos y migajas de pastel decoraban la mesa. Todo parecía perfecto.



Scanned with CamScanner

Pero justo cuando se disponían a disfrutar del banquete, un fuerte ruido interrumpió la fiesta. ¡Era un gato!

Ambos ratones corrieron a esconderse rápidamente, temblando de miedo.  
—¿Siempre llenes que vivir así?—preguntó el Ratón de Campo, mientras miraba cómo el gato rondaba cerca de ellos.

—Bueno... sí, es algo peligroso—admitió el Ratón de Ciudad—, pero ¿no vale la pena por estas delicias?

El Ratón de Campo reflexionó un momento.  
—Prefiero mis sencillas nueces en el campo, donde puedo comer tranquilo, sin miedo a ser devorado. La tranquilidad vale más que cualquier lujo.

Y con estas palabras, el Ratón de Campo regresó feliz a su hogar, dejando atrás los lujos de la ciudad, pero recuperando la paz que tanto valoraba.

**Moraleja:** Es mejor vivir una vida sencilla pero segura y tranquila, que una llena de lujos, pero acompañada de constantes peligros.

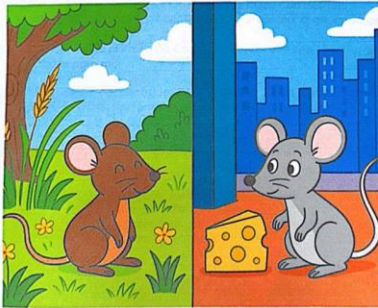


Imagen 2

Fuente: <https://www.pequeocio.com/el-raton-de-campo-y-el-raton-de-ciudad/>

Scanned with CamScanner



## Misión 2: Argumenta

### Texto base

#### Ratón de Ciudad y Ratón de Campo

#### Actividad 3: Memorama lector

##### RELACIONAR FRAGMENTOS DE TEXTOS.

**Objetivo:** Relacionar fragmentos de texto con ideas principales, personajes o acciones clave.



**Materiales:** Tarjetas tipo memorama (pares de: texto corto + pregunta o ilustración relacionada).

**Instrucciones:** Se reparten las tarjetas en la mesa boca abajo, por turnos, los estudiantes descubren dos tarjetas: una con un fragmento del texto leído y otra con una pregunta del tipo, si la relación es correcta, se quedan con el par. Gana quien logre más pares.

**Tarjeta 1A: Fragmento:** "Un día soleado, el Ratón de Campo decidió invitar a su primo..."

**Tarjeta 1B: Pregunta crítica:** ¿Qué demuestra el Ratón de Campo al invitar a su primo a conocer su hogar?

**Tarjeta 2A: Fragmento:** "Preparé con cariño una comida humilde pero deliciosa: trigo, nueces y frutas."

**Tarjeta 2B: Pregunta crítica:** ¿Por qué crees que es importante compartir lo poco que uno tiene con cariño?

**Tarjeta 3A: Fragmento:** "¿Esto es lo que comes todos los días?"—preguntó el Ratón de Ciudad.

**Tarjeta 3B: Pregunta crítica:** ¿Qué piensas de la forma en que el Ratón de Ciudad habla de la comida de su primo?

Scanned with CamScanner

**Tarjeta 4A: Fragmento:** "Querido primo, deberías venir a la ciudad conmigo."

**Tarjeta 4B: Pregunta crítica:** ¿Crees que cambiar de lugar siempre significa mejorar la vida?

**Tarjeta 5A: Fragmento:** "Todo parecía perfecto... pero justo cuando se disponían a disfrutar del banquete..."

**Tarjeta 5B: Pregunta crítica:** ¿Qué nos enseña esta parte sobre confiar solo en las apariencias?

**Tarjeta 6A: Fragmento:** "¡Era un gato!" Ambos ratones corrieron a esconderse.

**Tarjeta 6B: Pregunta crítica:** ¿Vale la pena vivir entre lujos si hay tanto peligro? ¿Por qué?

**Tarjeta 7A: Fragmento:** "Prefiero mis sencillas nueces en el campo, donde puedo comer tranquilo..."

**Tarjeta 7B: Pregunta crítica:** ¿Qué valor está eligiendo el Ratón de Campo al regresar a su hogar?

**Tarjeta 8A: Fragmento:** "Moraleja: Es mejor vivir una vida sencilla pero segura que una con lujos y miedo."

**Tarjeta 8B: Pregunta crítica:** ¿Cómo puedes aplicar esta enseñanza en tu vida diaria o en tu familia?

#### Actividad 4: Rompecabezas del cuento- Ratón de Ciudad y Ratón de Campo

##### JUEGO DE PIEZAS



**Objetivo:** Ordenar eventos de una historia y justificar las decisiones.



**Materiales:** 6 u 8 fichas impresas, cada una con un fragmento importante del cuento, una ficha con un final alternativo, bolsitas o sobres para guardar las fichas por grupo, hoja de trabajo para justificar el orden y debatir el final.

**Instrucciones:** Recorta y mezcla estas fichas (pueden incluir ilustraciones si deseas):

1. El Ratón de Campo vivía feliz con su comida sencilla y su tranquilidad.
2. Invitó a su primo, el Ratón de Ciudad, para compartir lo que tenía.

Scanned with CamScanner

3. El Ratón de Ciudad se burló de la comida del campo y lo invitó a la ciudad.

4. En la ciudad, el Ratón de Campo quedó sorprendido por los lujos.

5. Cuando iban a comer, apareció un gato y casi los atrapa.

6. El Ratón de Campo sintió miedo y decidió volver a su campo.

7. Moraleja: Es mejor vivir con poco, pero en paz, que con lujos y miedo.

8. Ficha crítica (final alternativo): El Ratón de Campo decidió quedarse a vivir en la ciudad, aunque siempre vivía con miedo.

##### Organiza grupos.

Forma equipos de 3 a 5 estudiantes y entérgales las fichas mezcladas.

##### Parte 1: Ordenar el cuento.

Cada grupo lee cada ficha y discute el posible orden cronológico de los eventos.



Justifican el orden: En una hoja, escriben por qué organizaron el cuento así. Por ejemplo: primero pusimos la ficha de invitó a su primo, el Ratón de Ciudad, para compartir lo que tenía.

➤ Reflexión crítica (final alternativo): Entregas la ficha con el final alternativo.

##### Parte 2: Reflexión crítica sobre el final alternativo

Lean la ficha del final diferente y reflexionen:

1. ¿Este final es coherente con lo que le pasó al Ratón de Campo?
2. ¿Por qué sí o por qué no aceptarían ese final?
3. ¿Qué valores se ven en el final original y cuáles se pierden en el alternativo?
4. Si tú fueras el Ratón de Campo, ¿qué elegirías y por qué?

Scanned with CamScanner

**Actividades producción textual**

**EL PATITO FEO**

(Andersen, 1843)

En la granja había un gran alboroto: los polluelos de Mamá Pata estaban rompiendo el cascarón. Uno a uno, comenzaron a salir. Mamá Pata estaba tan emocionada con sus adorables patitos que no notó que uno de sus huevos, el más grande de todos, permanecía intacto.

A las pocas horas, el último huevo comenzó a romperse. Mamá Pata, todos los polluelos y los animales de la granja, se encontraban a la expectativa de conocer al pequeño que tardaba en nacer. De repente, del cascarón salió un patito muy alegre. Cuando todos lo vieron se quedaron sorprendidos, este patito no era pequeño ni amarillo y tampoco estaba cubierto de suaves plumas. Este patito era grande, gris y en vez del esperado graznido, cada vez que hablaba sonaba como una corneta vieja. Aunque nadie dijo nada, todos pensaron lo mismo: "Este patito es demasiado feo". Pasaron los días y todos los animales de la granja se burlaban de él. El patito feo se sintió muy triste y una noche escapó de la granja para buscar un nuevo hogar. El patito feo recorrió la profundidad del bosque y cuando estaba a punto de darse por vencido, encontró el hogar de una humilde anciana que vivía con una gata y una gallina. El patito se quedó con ellas durante un tiempo, pero como no estaba contento, pronto se fue.


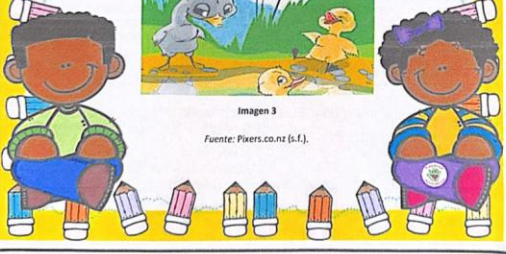


Imagen 3

Fuente: Pixers.co.nz (s.f.).



Scanned with CamScanner

Al llegar el invierno, el pobre patito feo casi se congela. Afortunadamente, un campesino lo llevó a su casa a vivir con su esposa e hijos. Pero el patito estaba alejado de los niños, quienes gritaban y brincaban todo el tiempo y nuevamente escapó, pasando el invierno en un estanque pantanoso.

Finalmente, llegó la primavera. El patito feo vio a una familia de cisnes nadando en el estanque y quiso acercárseles. Pero recordó cómo todos se burlaban de él y agachó la cabeza avergonzado. Cuando miró su reflejo en el agua se quedó asombrado. Él no era un patito feo, sino un apuesto y joven cisne. Ahora sabía por qué se veía tan diferente a sus hermanos e hermanas, ¡ellos eran patitos, pero él era un cisne! Feliz, nadó hacia su familia.



### Misión 3: Crea

#### Texto base

#### El patito feo

#### Actividad 5: Juego "El show de los cuentos"

##### JUEGO DE PRODUCCIÓN TEXTUAL Y DRAMATIZACIÓN

**Objetivo:** Fortalecer la comprensión lectora y la producción escrita a través de la creación de un programa de TV ficticio, en el que los estudiantes se convierten en presentadores y concursantes de un concurso de preguntas sobre un cuento leído.

**Materiales:** Lectura base (cuento trabajado en clase), tarjetas de colores (para escribir preguntas), cartulina o papel periódico (para decorado del "set" del programa), marcadores, tijeras, cinta adhesiva, un "micrófono" de juguete o elaborado con materiales reciclables (opcional).

##### Instrucciones:

##### Lectura y comprensión del cuento.

- ✓ Realiza una lectura en voz alta a lectura compartida del cuento.
- ✓ Conversa con ellos sobre lo que entendieron:
  - ¿Qué pasó en la historia?
  - ¿Quiénes son los personajes?
  - ¿Cuál fue el problema y cómo se resolvió?
- ✓ Puedes usar un organizador gráfico para ayudarles a identificar inicio, nudo y desenlace.

Scanned with CamScanner

##### Preparación del programa.

1. **Formación de equipos:** Divide la clase en grupos de 4 a 6 estudiantes. Cada grupo será un equipo de producción de su propio programa.
2. **Creación del nombre del programa:** Cada grupo inventa un nombre creativo (ej: "Preguntando y Aprendiendo", "Lectura TV", "¡Super Cuentos!").
3. **Escritura del mini guion:** Cada grupo elabora un guion simple, que debe incluir:

##### Presentación del cuento:

Un estudiante o el grupo redacta un pequeño párrafo (4-6 líneas) donde cuente de qué trata el cuento con sus propias palabras.

Ejemplo: "Hola, bienvenidos a nuestro programa. Hoy les hablaremos del cuento "La perla roja", una historia sobre una hermosa ave que decide explorar el mundo en busca de nuevas aventuras..."

##### Preguntas para el público:

Redactan 3 preguntas, una de cada tipo:

Hola, bienvenidos a nuestro programa. Hoy les hablaremos del cuento "El patito feo", una historia sobre un patito que, al sentirse rechazado por ser diferente, se va en busca de un lugar donde encajar. Tras muchas dificultades, descubre que en realidad no era feo, sino un hermoso cisne!"

- ✚ **Literar:** ¿Dónde vivió el patito feo al principio del cuento?
  - ✚ **Inferencial:** ¿Por qué el patito feo decidió irse de la granja?
  - ✚ **Crítica:** ¿Crees que estuvo bien que el patito se fuera solo a buscar un nuevo hogar? ¿Por qué?
- En el reverso de cada tarjeta, escriben la respuesta correcta.

4. **Diseño del escenario:** Si hay tiempo, pueden decorar un rincón del aula como si fuera un set de TV (con carteles, sillas, mesa, etc.).

##### Ensayo y dramatización del programa.

1. **Ensayo:** Cada grupo ensaya su "programa":

- ✓ Uno o dos estudiantes hacen de presentadores.
- ✓ Otros pueden ser público o participantes.

2. **Presentación ante el grupo:**

- ✓ El grupo presenta su programa frente a la clase.
- ✓ Leen su guion de introducción.
- ✓ Plantean sus preguntas al "público" (otros compañeros o al docente).
- ✓ El público responde y los presentadores validan la respuesta usando lo que escribieron en sus tarjetas.

3. **Rotación:** Todos los grupos deben presentar. Puedes programar 2 o 3 presentaciones por



Scanned with CamScanner

dia, según el tiempo disponible.

##### Sugerencias adicionales:

- ✚ Puedes grabar las presentaciones como si fueran verdaderos programas de TV para mostrarlos a padres o en una feria escolar.
- ✚ Para motivar con dinámicas de juego, entrega "estrellitas" o puntos por creatividad, trabajo en equipo y claridad en la expresión.
- ✚ Invita a los estudiantes a votar por el "programa más creativo", el "mejor presentador" o "las mejores preguntas".

#### Actividad 6: Juego simbólico

##### PRODUCCIÓN TEXTUAL CREATIVA.

**Objetivo:** Desarrollar habilidades de producción textual creativa y significativa mediante la redacción de textos imaginativos relacionados con las emociones, decisiones y cambios del personaje del cuento *El Patito Feo*.

**Materiales:** hojas de block, lápiz, borrador, marcadores, colores, cartulina.

##### Instrucciones:

1. **Lectura y exploración del personaje:** Breve lectura o recordatorio del cuento *El Patito Feo*. Conversación guiada sobre:

- ✓ ¿Por qué se sintió mal?
- ✓ ¿Qué buscaba al irse?
- ✓ ¿Cómo cambió al final?

Esto activa la empatía y prepara la escritura desde la perspectiva del personaje.

2. **Producción textual 1: "Lista de equipaje emocional":** Cada estudiante crea una lista escrita de 5 objetos simbólicos que el patito llevaría en su maleta y redacta una justificación de 2 a 3 líneas por cada objeto.

##### Ejemplo de formato textual:

- a. **Una pluma blanca:** Porque me recuerda que no soy feo, solo diferente.

Scanned with CamScanner

b. **una carta de mi madre:** Para no sentirme tan solo cuando me aleje del lago.

c. **Un espejo agrietado:** Para ver cómo fui y cómo me estoy transformando...

### 3. Producción textual 2: Carta de despedida del Patito

**Situación:** El patito está por irse del lago, triste y confundido.

**Indicaciones para la carta:**

- ✓ Escribir como si fueran el patito.
- ✓ Explicar por qué se va.
- ✓ Contar cómo se siente y qué espera encontrar.
- ✓ Usar fórmulas propias de la carta: saludo, cuerpo, despedida, firma.

**Ejemplo corto:**

Querida mamá:

Hoy me voy del lago. Todas me miran con burla y no me siento parte de esta familia. No sé a dónde voy, pero quiero encontrar un lugar donde me acepten. Estoy triste, pero también con esperanza.

Con cariño, El patito feo.

### 4. Producción textual 3: Carta de llegada / reflexión

**Situación:** El patito ya se convirtió en cibe y quiere escribir sobre lo que ha aprendido.

**Indicaciones para la carta:**

- ✓ Escribir como el "nuevo" patito (el cibe).
- ✓ Expresar cómo se siente ahora.
- ✓ Reflexionar sobre lo vivido.
- ✓ Puede estar dirigida a su yo del pasado, a su madre o a los patos que lo rechazaron.

**Ejemplo:**

A mí mismo, cuando era pequeño:

No te preocupes por lo que dicen los demás. Tu belleza estaba escondida, pero siempre estuvo ahí. Sufir te hizo más fuerte y ahora puedes volar alto.

Ya no eres un patito feo.  
Eres un cibe feliz.



Scanned with  
CamScanner

## Referencias

Escuela Aguirre. (s.f.). *Libros para aprender a amar y respetar el medioambiente*. <http://escuelasaguirre.org/libros-para-aprender-a-amar-y-respetar-el-medioambiente/>

Laforce, G. (2024). *La gata perdida*. Coco Books.

Andersen, H. C. (1843). *El patito feo*. Árbol ABC. <https://arbolabc.com/cuentos-clasicos-infantiles/el-patito-feo/>

Historia sobre el cuidado del agua para preescolares [Ilustración]. (2024). *Cuidado del agua para niños.com*. <https://cuidadodelaguaparaninos.com/wp-content/uploads/2024/02/1/historia-sobre-el-cuidado-del-agua-para-preescolares.w3wp>

El patito feo [Ilustración]. (s.f.). *Pixers.co.nz*. <https://pixers.co.nz/canvas-prints/fairy-tale-ugly-duckling-3-31698070>

Pinterest. (s.f.). *Marco escolar infantil con niños y ángeles escolares* [Ilustración]. <https://es.pinterest.com/pin/60031825306712731/>

Pinterest. (s.f.). *Ilustración de personajes infantiles con fondo vegetal* [Ilustración]. <https://es.pinterest.com/pin/51773288424131181/>

Pinterest. (s.f.). *Ilustración decorativa de elementos escolares infantiles* [Ilustración]. <https://mx.pinterest.com/pin/425660602767137601/>

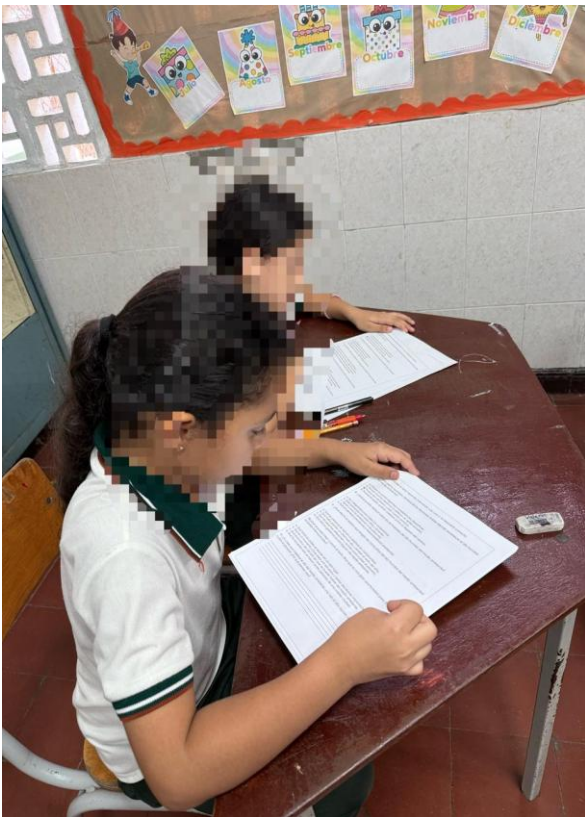
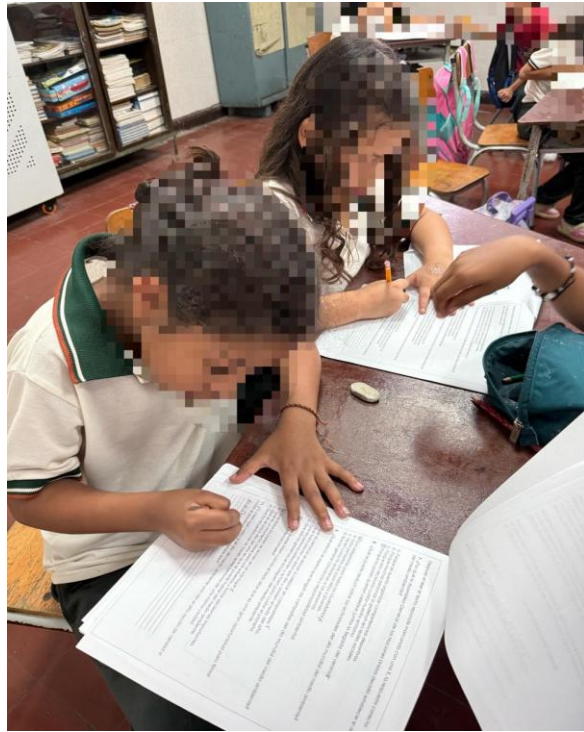
Freepik. (s.f.). *Objetivo* [Icono]. [https://www.freepik.es/icono/objetivo\\_2553141](https://www.freepik.es/icono/objetivo_2553141)

Pinterest. (s.f.). *Marcos decorativos educativos* [Ilustración]. <https://ar.pinterest.com/genesisdayabs22/marcos-educativos/>

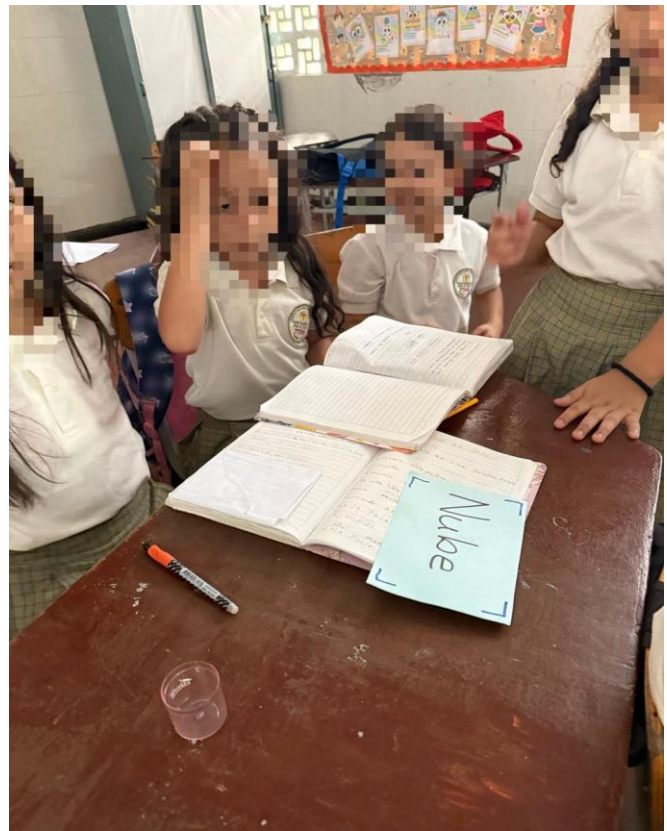
Scanned with  
CamScanner

### Evidencias fotográficas aplicación prueba diagnóstica





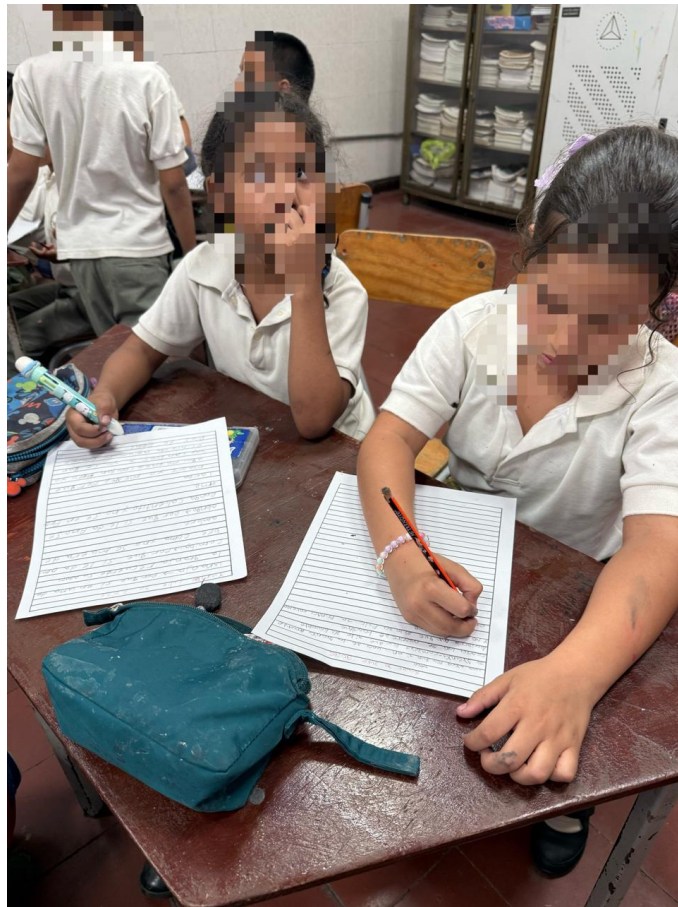
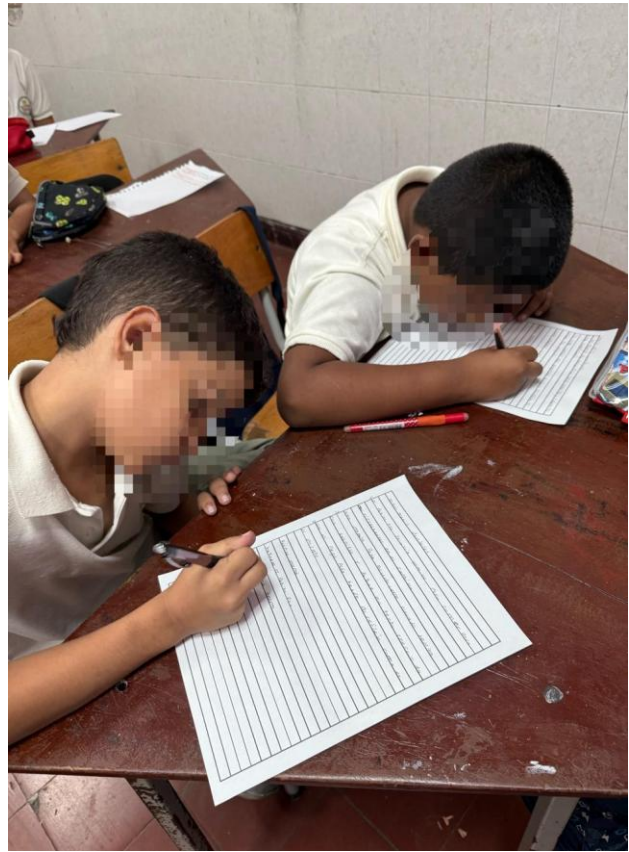
Evidencias fotográficas aplicación guía de actividades Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)











**Evidencias fotográficas aplicación prueba de medición final**