

El juego como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y la comprensión lectora en niños y niñas del grado segundo de la IE Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, Arauca

Yessica Daniela Angarita Niño

Asesor

Diana Carolina Suarez Diaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Educación Infantil LEI

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, trabajando con estudiantes de grado segundo. El objetivo general fue Potenciar la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena a través del uso del juego como estrategia didáctica durante el primer semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en marcha el juego como estrategia didáctica reconociendo sus efectos en la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación del juego como herramienta pedagógica genero resultados favorables en el proceso de enseñanza, dado que se mejoro notablemente la motivación y la comprensión lectora en los niños y niñas. Este enfoque permitió que los niños y niñas asumieran un rol activo, vivieran el aprendizaje como una experiencia gratificante y fortalecieran sus competencias lectoras de manera mas efectiva, al convertir la lectura en una actividad recreativa y significativa.

Palabras clave: Juego, estrategia, comprensión lectora, motivación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflecting on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, working with second grade students. The general objective was to enhance motivation and reading comprehension in second grade students of the Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena through the use of the game as a didactic strategy during the first semester of 2025, using a qualitative and experimental approach in which it implemented the game as a didactic strategy recognizing its effects on motivation and reading comprehension in second grade students. From this research exercise, it was concluded that the implementation of the game as a pedagogical tool generated favorable results in the teaching process, given that the motivation and reading comprehension of the children improved significantly. This approach allowed the children to assume an active role, to live learning as a rewarding experience and to strengthen their reading skills in a more effective way, by turning reading into a recreational and meaningful activity.

Key words: Play, strategy, reading comprehension, motivation.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Juego como Estrategia Didáctica.....	16
Motivación hacia la Lectura	17
Comprensión Lectora.....	18
Referentes Teóricos	19
Juego como Estrategia Didáctica en la Enseñanza de la Lectura	19
Motivación hacia la Lectura en la Infancia.....	20
Comprensión Lectora y Estrategias Lúdicas.....	21
Estudios Previos sobre Juego y Lectura	22
Referentes Técnicos	22
Referentes Legales	24
Referentes Éticos	25
Herramientas y Métodos	27
Enfoque y Tipo de Estudio	27

Unidad de <i>Á</i> lisis	27
T \acute{e} cnicas para la Recolecci3n de Datos	28
Categor \acute{a} s para el An \acute{a} lisis de Datos	28
Resultados	30
Acercamiento de la Poblaci3n a la Variable	30
Experimentaci3n	31
Identificaci3n de Variaciones	34
An \acute{a} lisis y Discusi3n	36
Conclusiones y Recomendaciones	39
Referencias Bibliogr \acute{a} ficas	42
Ap \acute{e} ndices	46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	46
--	----

Introducción

La motivación hacia la lectura en la infancia ha representado un desafío constante en el campo de la educación, particularmente en zonas rurales donde la realidad socioeconómica y la poca disponibilidad de recursos dificultan el aprendizaje integral. En la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, ubicada en el departamento de Arauca, se marco un desinterés evidente por la lectura entre los niños y niñas del grado segundo. Esta condición se destaca de manera particular, ya que el aprendizaje lector no solo es una competencia básica para el progreso educativo, sino también un recurso fundamental para reforzar la comunicación, el pensamiento crítico y desarrollo autónomo en el aprendizaje. Ante este escenario, emerge la necesidad de establecer estrategias pedagógicas e innovadoras que se ajusten al contexto y fomenten experiencias significativas de lectura, siendo el juego una herramienta efectiva para motivar e involucrar a los niños y niñas en los procesos de aprendizajes.

La problemática identificada se centra en la demotivación hacia la lectura, relacionadas a modelos pedagógicos tradicionales, repetitivos y poco innovadores que no despiertan motivación e interés en los niños y niñas. La carencia de material didáctico, el limitado acompañamiento familiar y la falta de estrategias lúdicas enfocadas en el juego restringen significativamente las oportunidades de aprendizajes. Diversas teorías sustentan esta problemática ; por ejemplo: Blanco (2021) destaca como la adopción de modelos pedagógicos innovadores mejoran evidentemente el aprendizaje lector y la participación activa en el aula. Igualmente, teorías como las de Vygotsky (1978), Piaget (1964) y Bruner (1983) concuerdan en que el juego es una estrategia didáctica fundamental para el desarrollo de las capacidades mentales y lingüísticas, ya que esta permite a los niños y niñas descubrir, inventar y aprender de manera significativa. Este

enfoque evidencia la necesidad de transformar las técnicas de enseñanza tradicionales mediante estrategias innovadoras que se vinculen con la motivación y con el interés de los niños y niñas.

A partir de este análisis, la presente investigación tiene como propósito general potenciar la motivación y la comprensión lectora en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, mediante el uso del juego como estrategia didáctica durante el primer semestre del año 2025. Para alcanzar este objetivo, se diseñó y aplicó una propuesta pedagógica basada en la investigación acción, bajo un enfoque cualitativo, que integró la implementación de actividades lúdicas como juegos, interpretación de pistas y dramatizaciones; estas experiencias permitieron observar, analizar y reflexionar sobre los cambios generados en los niños y niñas. Asimismo, la utilización de diversas técnicas para la recolección de datos como las observaciones directas, entrevistas, diarios de campo y análisis de producciones infantiles facilitó una comprensión integral del impacto del juego en los procesos de aprendizaje lector.

Entre los resultados más relevantes se subraya un cambio positivo en la percepción de los niños y niñas hacia el aprendizaje lector: los niños y niñas manifestaron una actitud más positiva, disposición y creatividad en el transcurso de las actividades, y lograron asimilar los contenidos de los textos mediante las experiencias lúdicas. El juego no solo reforzó el aprendizaje lector, sino que también generó un ambiente más dinámico, participativo y un clima emocional favorable para el aprendizaje. Se invita al lector a revisar detenidamente esta investigación, en la que se desarrolla a fondo la metodología empleada, el análisis de los resultados y las conclusiones obtenidas. Este recorrido permite evaluar el juego como una herramienta pedagógica clave para favorecer las competencias lectoras desde las primeras etapas del desarrollo infantil.

Caracterización

Esta propuesta de investigación se realizó en la IE Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, Arauca. En esta zona rural predominan los estratos socioeconómicos bajo y medio y su economía depende de la agricultura, donde la comunidad depende principalmente de la siembra y comercialización de productos agrícolas como la yuca, el plátano y el maíz. Con lo anteriormente mencionado se puede deducir que estas condiciones económicas influyen de cierta manera en la educación de los niños y niñas de esta zona, lo que representa un desafío en los procesos de aprendizaje; pero a pesar de estas limitaciones la IE se interesa por reforzar y mejorar su enseñanza mediante estrategias pedagógicas e innovadoras que respondan a su contexto y a sus diferentes necesidades (ocasionales).

En este contexto, el foco de estudio está compuesto por 35 niños y niñas del grado segundo, cuyas edades oscilan entre los 7 y 8 años, la mayoría de estos niños y niñas provienen de familias con estratos socioeconómicos que varían de bajo a medio. La problemática identificada en este contexto de estudio es la falta de interés por la lectura, una situación problema que repercute en gran medida en el desempeño académico y en el desarrollo de las competencias comunicativas de estos niños y niñas; esta problemática está relacionada con el sistema de enseñanza que imparte esta IE ya que la mayoría de las actividades suelen ser monótonas y muy estructuradas, lo que limita en gran medida la creatividad y la motivación en el aula.

En consecuencia, la presente propuesta de investigación propone el juego como una estrategia lúdica pedagógica, con la finalidad de fomentar el interés por la lectura y mejorar de manera práctica y lúdica los procesos de aprendizajes. Aunque en esta IE se han implementado ciertas actividades lúdicas en el aula, estas han sido limitadas y sin un enfoque estructurado.

Además, esta IE no cuenta con un plan de estudio que utilice el juego como estrategia para fomentar habilidades lectoras (analizar, comprender e interpretar texto), por ello, esta propuesta de investigación propone diseñar e implementar estaregias lúdicas que fomenten el gusto por la lectura y un aprendizaje integral.

Vygotsky (1978) sostiene que el juego es una herramienta indispensable en el aprendizaje, ya que por medio de este los niños interiorizan conceptos y además desarrollan habilidades y aprendizajes significativo. Es así, como la incorporación de esta estrategia pedagógica permite que los niños y niñas aprendan de una manera práctica y lúdica, en este contexto puede contribuir a fortalecer la comprensión lectora y el gusto por la lectura.

Por otro lado, Piaget (1973) enfatiza que el juego es un facilitador del desarrollo cognitivo, ya que a paratir de este los niños exploran su entorno y y construyen su propio conocimiento de manera activa. Además, Bruner (1983) plantea que el aprendizaje a través de interacciones y mediante la exploración lúdica incrementa en los niños y niña la adquisición del lenguaje y la interpretación de textos, lo que refuerza la importancia del juego para la adquisición de competencias lectoras.

La enseñanza tradicional basada en un aprendizaje repetitivo y memorístico de esta IE desmotiva a los estudiante y conlleva a la búsqueda de metodologías lúdica e innovadoras. En este sentido, estudios recientes, como el de Blanco (2021) considera que la aplicación de estrategias lúdicas e innovadoras en el aprendizaje y la enseñanza mejora la motivación por el aprendizaje, la participación y el desarrollo de habilidades lectora en los niños y niñas de educación primaria. Siguiendo esta misma línea, la inclusión de estas estrtegias en el aula pueden contribuir al mejoramiento de las competencias lectora y al fotelescimiento del interés y gusto por la lectura en estos estudiantes.

Teniendo en cuenta los precedentes anteriormente mencionado, como la enseñanza tradicional basada en actividades memorísticas y repetitivas y la carencia de metodologías innovadoras es innegable que los estudiantes requieren de estrategias lúdicas que promuevan su interés por la lectura y la incorporación de metodologías innovadoras mediante experiencias de aprendizajes mas dinámicas y participativas, lo que refuerza la necesidad incorporar el juego como una herramienta pedagógica clave.

Sin embargo, la implementación de estas estrategias (experiencias de aprendizajes mediadas por el juego) se ven afectadas por diversos factores externos; en el ambiente familiar, la mayoría de los padres poseen un nivel educativo bajo y además la mayoría del tiempo lo dedican a actividades del campo, lo que reduce en gran manera el acompañamiento en el proceso escolar de los niños y niñas; en el ámbito comunitario, encontramos otras limitaciones, como la falta de bibliotecas, acceso a recursos y espacios adecuados, todos estos factores restringen en gran medida las oportunidades para promover y fortalecer el gusto e interés por la lectura. Por ultimo, las condiciones económicas de muchas de las familias limitan el acceso a herramientas digitales y libros en físico.

En conclusión, aunque el contexto presenta muchas limitaciones, la implementación de estrategias didácticas innovadoras (el juego) refiere una contribución significativa en la mejora del interés por la lectura en los niños y niñas de esta IE, promoviendo así un aprendizaje significativo

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, los estudiantes del grado segundo demuestran algunos avances en habilidades básicas de lectoescritura como es la decodificación y la formación de palabras. Por otro lado, los estudiantes muestran un notable desinterés por la lectura de libros, lo que se evidencia en la poca o escasa participación en actividades lectoras, la desmotivación en clase y las recurrentes dificultades para comprender textos; situación que ha afectado negativamente en su rendimiento académico y en el desarrollo de sus competencias comunicativas. Es así como se deduce que estas dificultades están relacionadas con los métodos de enseñanza ya que son tradicionales y monótonos.

La enseñanza de la lectura en esta IE está basada en la implementación de actividades repetitivas, como es el caso de la implementación de estrategias de lectura en voz alta y ejercicios mecánicos de comprensión, lo que ha dificultado en los niños y niñas la comprensión de textos, la falta de fluidez y la resistencia a la lectura en la mayoría de los estudiantes. Además, la escasa o casi nula disponibilidad de recursos educativos y tecnológicos en la IE empeora la situación, limitando las oportunidades para que los niños y niñas interactúen con materiales y herramientas de lectura diversas y atractivas.

Ante esta situación, surge la necesidad de incorporar el juego como una estrategia de mediación en el proceso de enseñanza de la lectura, transformando el aprendizaje en una experiencia placentera, lúdica, interactiva y motivadora. Vygotsky (1978) afirma que el juego es una estrategia didáctica que favorece el desarrollo cognitivo y social de los niños al ofrecer un entorno de exploración, experimentación y construcción del conocimiento. De igual forma,

Bruner (1983) sostiene que el aprendizaje se afirma de manera más efectiva cuando se relaciona a experiencias lúdicas.

Con base en estos fundamentos, se plantea la siguiente hipótesis: como el juego como estrategia didáctica mejorara la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena. Para lograr el cumplimiento de este objetivo, se propone la integración actividades como el juegos de roles, las dramatizaciones y las dinámicas de resolución de acertijos; actividades que facilitaran la interacción y la motivación por la adquisición de habilidades lectoras.

En conclusión, esta propuesta de investigación busca reducir la desmotivación por la adquisición de habilidades lectoras en los niños y niñas del grado segundo de la IE Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, a través de la implementación del juego como estrategia para incrementar el interés por la lectura, mejorar la comprensión lectora y promover un aprendizaje más dinámico y participativo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena a través del uso del juego como estrategia didáctica durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena a través del uso del juego como estrategia didáctica durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena se relacionan con el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motivación y la comprensión lectora.

Fortalecer la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo a través de la implementación del juego como estrategia didáctica.

Evaluar los cambios en la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo tras la implementación del juego como estrategia didáctica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En este apartado se presentan los conceptos clave que sustentan esta propuesta de investigación, proporcionando una base teórica y metodológica para comprender la importancia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena.

Juego como Estrategia Didáctica

El juego ha sido ampliamente reconocido como una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje en la infancia. De acuerdo con Vygotsky (1978), el juego no solo es una actividad recreativa, sino un medio fundamental para la construcción del conocimiento, ya que permite a los niños interactuar con su entorno, explorar nuevas ideas y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en un espacio donde los estudiantes pueden experimentar y aprender de manera significativa, al conectar sus experiencias previas con nuevos conocimientos.

En el contexto educativo, el juego como estrategia didáctica implica el diseño de actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje de manera dinámica y motivadora. Según Piaget (1973), los niños adquieren conocimiento a través de la exploración activa y la manipulación del entorno, lo que refuerza la idea de que el juego es una herramienta efectiva para desarrollar competencias cognitivas y comunicativas. Al aplicar el juego en la enseñanza de la lectura, se fomenta un aprendizaje más natural y contextualizado, lo que permite a los niños desarrollar habilidades lectoras sin percibir la actividad como una imposición o una tarea mecánica.

Además, diversos estudios han demostrado que el uso de metodologías lúdicas en el aula mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.

Investigaciones como la de Blanco (2021) han evidenciado que los niños que participan en actividades de lectura basadas en juegos muestran mayores niveles de interés y disfrute, lo que se traduce en mejores habilidades de comprensión lectora y expresión oral.

Motivación hacia la Lectura

La motivación es un factor determinante en el proceso de aprendizaje, ya que influye en el nivel de esfuerzo, la persistencia y el interés que los estudiantes muestran hacia una actividad específica. En el ámbito de la lectura, la motivación se refiere al deseo y la disposición de los estudiantes para involucrarse en experiencias lectoras, lo cual puede estar influenciado tanto por factores internos (intereses personales, curiosidad, satisfacción) como por factores externos (estrategias pedagógicas, ambiente escolar, materiales didácticos).

De acuerdo con Deci y Ryan (1985), la motivación puede ser intrínseca o extrínseca. La motivación intrínseca surge cuando la lectura se percibe como una actividad placentera y significativa en sí misma, mientras que la motivación extrínseca se relaciona con recompensas externas, como calificaciones o reconocimiento por parte de docentes y compañeros. En el contexto escolar, la falta de motivación hacia la lectura puede deberse a metodologías tradicionales que no despiertan el interés de los estudiantes, haciendo que la lectura se perciba como una obligación en lugar de una experiencia enriquecedora.

Al integrar el juego como estrategia didáctica, es posible transformar la lectura en una actividad más atractiva y estimulante. Según Bruner (1983), el aprendizaje es más efectivo cuando se desarrolla en un entorno interactivo y participativo, donde los niños pueden experimentar, descubrir y construir significados a través del juego. En este sentido, la

incorporación de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectura no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también mejora su disposición para leer y su capacidad para comprender textos de manera más profunda.

Comprensión Lectora

La comprensión lectora es una habilidad fundamental en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, ya que les permite interpretar, analizar y reflexionar sobre la información contenida en un texto. Según Solé (1992), la comprensión lectora no se limita a la decodificación de palabras, sino que implica una serie de procesos cognitivos que permiten al lector construir significados, relacionar la información con sus conocimientos previos y formular juicios críticos sobre el contenido del texto.

Existen diferentes niveles de comprensión lectora:

Comprensión literal

Implica identificar información explícita en el texto, como personajes, hechos y detalles específicos.

Comprensión inferencial

Requiere que el lector establezca relaciones entre las ideas del texto, infiera significados implícitos y haga suposiciones basadas en la información proporcionada.

Comprensión crítica

Consiste en evaluar el contenido del texto, analizar la intención del autor y emitir juicios fundamentados sobre la validez y relevancia de la información.

La dificultad en la comprensión lectora es un problema recurrente en los contextos educativos, especialmente en zonas rurales donde los estudiantes pueden tener acceso limitado a materiales de lectura variados y atractivos. Según Cassany (2006), una de las principales razones

por las que los niños presentan dificultades en la comprensión lectora es la falta de estrategias didácticas que promuevan el desarrollo de habilidades interpretativas y analíticas.

El uso del juego en la enseñanza de la lectura puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora, ya que permite a los estudiantes interactuar con los textos de manera más dinámica y significativa; actividades como juegos de roles, dramatizaciones y resolución de acertijos basados en la lectura pueden facilitar la construcción de significados y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, el juego crea un ambiente relajado y libre de presiones, lo que reduce la ansiedad y el miedo al error, permitiendo que los niños se sientan más seguros al explorar y expresar sus ideas sobre los textos.

Los conceptos de juego como estrategia didáctica, motivación hacia la lectura y comprensión lectora están estrechamente relacionados y forman la base conceptual de esta investigación.

Referentes Teóricos

El presente apartado desarrolla los principales enfoques teóricos que fundamentan la investigación sobre el fortalecimiento de la motivación por la lectura en niños y niñas de 6 a 7 años mediante el uso del juego como estrategia didáctica; estos referentes ofrecen un sustento académico que respalda las decisiones metodológicas y permite analizar de manera rigurosa los resultados obtenidos. La selección de las teorías y estudios previos se ha realizado considerando su pertinencia con la variable de estudio y su aplicabilidad en contextos educativos similares.

Juego como Estrategia Didáctica en la Enseñanza de la Lectura

Desde la pedagogía y la psicología del desarrollo, el juego se reconoce como una herramienta fundamental en el aprendizaje infantil. Autores como Vygotsky (1978) sostienen que el juego tiene un papel mediador en el desarrollo cognitivo y social, permitiendo a los niños

interiorizar conocimientos de manera significativa. En este sentido, la teoría sociocultural enfatiza la interacción entre pares y el rol del docente como mediador en los procesos de aprendizaje; aplicado a la enseñanza de la lectura, el juego facilita la comprensión de los textos y fomenta una actitud positiva hacia la lectura.

Por su parte, Piaget (1964) plantea que el juego es una actividad espontánea que favorece el desarrollo de estructuras cognitivas, permitiendo a los niños construir significado a partir de sus experiencias. La aplicación de juegos didácticos en el proceso lector se basa en el principio de aprendizaje activo, donde el niño se involucra de manera lúdica en la decodificación, interpretación y reflexión sobre los textos.

Carrera Coronel y Cárdenas Cordero (2021) investigaron el uso del juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes, concluyendo que su implementación aumenta la participación activa y favorece el aprendizaje significativo.

Motivación hacia la Lectura en la Infancia

La motivación es un factor clave en el aprendizaje de la lectura, ya que influye en la disposición del niño para interactuar con los textos y desarrollar hábitos lectores. Ryan y Deci (2000) en su Teoría de la Autodeterminación, diferencian entre motivación intrínseca y extrínseca, señalando que la primera es la más efectiva para promover un aprendizaje significativo. En este sentido, estrategias como el juego pueden potenciar la motivación intrínseca al generar experiencias placenteras y retos adecuados a la edad de los niños.

Guthrie y Wigfield (2000) proponen el modelo de Motivación para la Lectura, el cual establece que factores como la autoeficacia, la participación activa y la relación con experiencias previas determinan el nivel de interés por la lectura. La incorporación de actividades lúdicas

permite aumentar la implicación de los niños en la lectura al transformar esta práctica en una experiencia social y significativa.

Zapata Lozano, Chacón Maldonado y Sánchez Andrade (2025) desarrollaron una estrategia didáctica para la motivación a la lectoescritura en estudiantes de segundo grado, incorporando elementos multimodales y gamificación, lo que evidenció un incremento en la participación y desempeño lector.

Comprensión Lectora y Estrategias Lúdicas

La comprensión lectora implica la capacidad de interpretar, analizar y reflexionar sobre un texto. Autores como Solé (2020) afirman que el proceso de comprensión requiere la aplicación de estrategias que favorezcan la construcción de significado, como la predicción, la inferencia y la metacognición. En este contexto, el juego puede actuar como un facilitador de la comprensión lectora al incentivar la exploración activa del texto a través de dinámicas interactivas.

Por otro lado, Cassany (2006) sostiene que el desarrollo de la comprensión lectora requiere de un enfoque didáctico que combine la motivación con la aplicación de estrategias concretas. Juegos como la dramatización, las adivinanzas literarias y los cuentos interactivos pueden fortalecer la comprensión al vincular la lectura con la expresión creativa y la interacción social.

Pelliza (2024) analiza el impacto del juego en la gestión del aprendizaje y destaca su capacidad para facilitar el acceso al conocimiento, mejorar la motivación y generar un aprendizaje significativo a través de la emoción y el pensamiento intuitivo.

Estudios Previos sobre Juego y Lectura

Diversas investigaciones han demostrado el impacto positivo del juego en la motivación y la comprensión lectora. Un estudio de Herrera y Llinas (2024) evidenció que el uso de juegos en la lectura mejoró significativamente la capacidad de inferencia y análisis de los textos. Asimismo, investigaciones de Torres y López (2019) destacan que la gamificación en la enseñanza de la lectura incrementa la autonomía y el interés por la lectura en niños de educación primaria.

Los referentes teóricos analizados demuestran que el juego es una herramienta clave en la enseñanza de la lectura, ya que no solo favorece la motivación de los niños, sino que también mejora su comprensión lectora al permitirles interactuar con los textos de una manera dinámica y significativa. La conexión entre las teorías del aprendizaje y la aplicación del juego en el aula resalta su potencial como estrategia didáctica efectiva, promoviendo una experiencia de aprendizaje más atractiva y enriquecedora.

Por tanto, la presente investigación reafirma la importancia de adoptar el juego como un recurso esencial en la enseñanza de la lectura, adaptándolo a las características y necesidades de los estudiantes. A partir de esta base teórica, se plantea la necesidad de desarrollar estrategias innovadoras que permitan aprovechar el juego como un puente entre la motivación y la comprensión lectora, garantizando así un aprendizaje más efectivo y significativo para los niños en sus primeros años de escolaridad.

Referentes Técnicos

En el contexto de esta investigación, los referentes técnicos incluyen documentos y lineamientos emitidos por entidades educativas nacionales e internacionales que regulan y promueven el uso del juego como estrategia pedagógica; entre estos se encuentran las directrices

del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), orientaciones municipales y departamentales, así como informes de organismos internacionales como la UNESCO y UNICEF.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) resalta la importancia del juego en la educación inicial a través de su Estrategia Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia De Cero a Siempre (MEN, 2016) la cual establece que el juego es un derecho fundamental de los niños y un medio esencial para el aprendizaje significativo.

Asimismo, la UNESCO ha destacado la relevancia del juego en la educación infantil como un derecho fundamental y una estrategia clave para el desarrollo integral de los niños; en su artículo Es hora de salir a jugar, publicado en El Correo de la UNESCO, se enfatiza que el juego es esencial para el desarrollo social, emocional, cognitivo y físico de los niños, y que su integración en los entornos educativos favorece un aprendizaje más significativo. Además, el Informe mundial sobre educación y atención en la primera infancia: el derecho a un futuro mejor subraya la necesidad de garantizar experiencias de aprendizaje enriquecedoras desde la primera infancia, promoviendo el juego como un elemento central en la formación de habilidades esenciales para la vida.

Por su parte, UNICEF (2021) en su informe Aprender jugando, enfatiza que los niños aprenden mejor cuando participan en experiencias lúdicas, promoviendo su curiosidad, creatividad y resolución de problemas; estos documentos proporcionan un marco técnico que respalda la pertinencia de esta investigación, asegurando que el uso del juego en la enseñanza de la lectura esté alineado con las políticas educativas nacionales e internacionales y con las necesidades del contexto educativo en el que se desarrolla este estudio.

El respaldo de organismos nacionales e internacionales demuestra que el juego es un componente esencial en la educación infantil, promoviendo aprendizajes significativos y el desarrollo integral de los niños; las políticas educativas y los informes analizados resaltan su importancia en la enseñanza, reafirmando que su implementación en el proceso de aprendizaje de la lectura es una estrategia pertinente y alineada con las necesidades actuales del sistema educativo.

Referentes Legales

El marco normativo que rige la educación en Colombia y el derecho de los niños al juego sustenta la presente investigación, garantizando que la implementación de esta estrategia en la enseñanza de la lectura esté en concordancia con la legislación vigente. Estas normativas establecen lineamientos que aseguran el acceso a metodologías pedagógicas innovadoras y promueven el desarrollo integral de los niños.

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece que la educación debe ser integral, promoviendo el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. En este sentido, el juego es reconocido como una herramienta clave en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la educación básica primaria, favoreciendo la motivación y la construcción de conocimientos.

Por otro lado, la Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de Infancia y Adolescencia, establece que todos los niños y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad que fomente su desarrollo integral. En este marco, el juego es reconocido como una estrategia pedagógica que contribuye al aprendizaje significativo y al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y cognitivas de los estudiantes.

El Decreto 1860 de 1994, que reglamenta la organización de la educación formal en Colombia, destaca la necesidad de emplear estrategias pedagógicas que fomenten la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En este contexto, el uso del juego en el aula es una metodología efectiva para estimular el interés por la lectura y el desarrollo de habilidades lectoras en los niños de educación primaria.

A nivel internacional, la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) ratificada por Colombia, establece en su artículo 31 que los niños tienen derecho al descanso, al esparcimiento y a participar en actividades recreativas y lúdicas. Esta normativa refuerza la importancia de integrar el juego en los procesos educativos como un elemento esencial para su desarrollo integral y bienestar.

Estos marcos legales respaldan la relevancia de esta investigación y aseguran que la incorporación del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la lectura responda a principios normativos que garantizan el derecho de los niños a aprender en un entorno dinámico y motivador.

Referentes Éticos

El presente estudio se desarrolla bajo principios éticos que garantizan el respeto, la seguridad y la protección de los niños participantes; para ello, se implementarán medidas que aseguren un ambiente de aprendizaje adecuado y libre de cualquier tipo de vulneración a sus derechos.

Uno de los pilares fundamentales de esta investigación es el consentimiento informado; se solicitará la autorización de los padres o acudientes, proporcionando información clara y detallada sobre los objetivos, el procedimiento y el propósito del estudio. Asimismo, se

garantizará que la participación de los niños sea voluntaria y que en ningún momento se sientan forzados a intervenir en las actividades propuestas.

La confidencialidad de los datos también será una prioridad; toda la información recolectada será utilizada únicamente con fines académicos y educativos, asegurando la protección de la identidad de los participantes y el manejo responsable de los datos recopilados.

El desarrollo de la investigación se llevará a cabo en un entorno seguro y respetuoso, priorizando el bienestar físico y emocional de los niños; el juego, como estrategia didáctica, será implementado de manera inclusiva y participativa, promoviendo experiencias de aprendizaje positivas y enriquecedoras.

Por último, este estudio se enmarca en las normativas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional y las directrices éticas en investigación educativa, cumpliendo con los estándares de protección de los derechos de los niños y asegurando prácticas responsables dentro del contexto escolar. Se adoptará un enfoque basado en la responsabilidad, la transparencia y la equidad, asegurando que los derechos de los niños sean priorizados en todo momento.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que esta propuesta de investigación busca comprender y analizar cómo el uso del juego como estrategia didáctica influye en la motivación y la comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena. Además, este enfoque (cualitativo) permite analizar en detalle las experiencias y las interpretaciones de los niños y niñas en su contexto de aprendizaje, favoreciendo el análisis de las variaciones en su interés por la lectura y su proceso de adquisición de saberes.

En cuanto al tipo de estudio, esta investigación se centrará en la Investigación – Acción, dado a que en esta propuesta de investigación se implementará una intervención pedagógica basada en el juego donde se evaluará el impacto en la motivación y en la comprensión lectora. Este tipo de estudio es pertinente ya que busca no solo describir la problemática, sino generar cambios mediante la aplicación de actividades mediadas por el juego y adaptadas al contexto educativo.

La elección de este diseño responde a la necesidad de transformar la enseñanza tradicional donde las condiciones económicas y el acceso a herramientas tecnológicas limitan el acceso a diversos materiales didácticos. A través de la IA (investigación acción), se podrá diseñar, aplicar y evaluar estrategias lúdicas pedagógicas que promuevan el aprendizaje significativo y la indagación de los estudiantes en su proceso de lectura.

Unidad de Análisis

Los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos, se emplearán diversas técnicas centradas en los estudiantes y alineadas con los objetivos del estudio.

Para el primer objetivo, explorar cómo los estudiantes se relacionan con el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motivación y la comprensión lectora, se implementara la tecnica de la observación directa y la conversación con los estudiantes, para esta fase se registrarán sus interacciones durante la implementación, a través de diarios de campo y conversaciones informales, lo que facilitara comprender su relacion con el juego y su disposición hacia el aprendizaje y la lectura.

Para el segundo objetivo fortalecer la motivación y la comprensión lectora a través de la implementación del juego como estrategia didáctica, se emplearan técnicas como diarios de campos reflexivos, audios, videos y técnicas amigables (dibujos). Estas tecnicas facilitaran la identificación y el impacto de la estrategia lúdica en su motivación y en su proceso de comprensión lectora.

Finalmente, para el tercer objetivo evaluar los cambios en la motivación y la comprensión lectora tras la implementación del juego como estrategia didáctica, para este momento se aplicara cuestionarios post-experiencia y entrevistas; para este momentos los estudiantes responderán preguntas sencillas sobre su percepción de las actividades y lo que aprendieron durante la implementación. De esta manera, se obtendrán mas información que evidencie el impacto del juego en su desarrollo académico y motivacional.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de esta apartado datos recolectados, se han utilizado tres categorías las cuales están relacionadas con lo objetivos específicos y enfocados en el analisis cualitativo de la

propuesta: Potenciar la motivación y la comprensión lectora en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena a través del uso del juego como estrategia didáctica

Esta primera categoría (primer objetivo) interacción con el juego, permite analizar como la población en estudio en este caso los niños y niñas del grado segundo de la IE Concentración de Desarrollo Rural de Saravena se relacionan con la actividades lúdicas (juego), su nivel de participación y las actividades que emergen durante la implementación. Durante el desarrollo de las diferentes secciones de la actividad, se observaran comportamientos y expresiones, las cuales proporcionaran datos que evaluaran su disposición hacia el aprendizaje mediante la implementación de estrategias mediadas por el juego.

Esta segunda categoría (segundo objetivo) expresión de experiencias y reflexiones sobre el aprendizaje, esta centrada en la producción y relatos de los estudiantes (técnicas amigables). Mediante esta categoria, se examinaran sus perspectivas sobre el juego identificando sus niveles de participación, posibles cambios y su motivación hacia la lectura.

Para finalizar, esta categoría (tercer objetivo) impacto del juego en la comprensión lectora y en la dispocion de los estudiantes, permite valorar la dispocion hacia la lectura y los cambios en las habilidades lectoras después de la implementacion de las estrategias lúdicas. Para este momento se examinaran los resultados de los cuestionarios Post experiencia y de las entrevistas, lo que proporcionara conclusiones significativas sobre el impacto en la motivación y la relación del juego sobre el aprendizaje y en la compresión lectora.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de acercamiento a la variable, se llevo a acabo una sesión de exploración con los niños y niñas del gardo segundos de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, con el propósito de poder identificar su relación con el juego como recurso didáctico para el incremento de la motivación y la comprensión lectora. Durante esta fase se pudo apreciar percepciones y comportamientos iniciales de los niños y niñas respecto a la variante (juego).

La sesión comenzó con una actividad colaborativa don de los niños y niñas compartieron sus experiencias previas relacionadas con el juego y la lectura. Mediante preguntas como ¿Qué juegos les gustan más? y ¿Han aprendido algo nuevo jugando? se pudo identificar que la mayiria de los niños y niñas relacionaban el juego con momentos de entretenimiento, mientras que la lectura la percibían como una obligación académica. A pesar de ello, algunos niños y niñas manifestron que disfrutaban de historias cuando eran narradas a través de títeres o acompañada de imágenes, lo que sugiere un interés por la lectura cuando esta se presenta mediante actividades lúdicas.

Durante la actividad de desarrollo, que se centro en el trabajo en equipo y en la elaboración de cuentos mediante el uso de tragetas con palabras eimágenes, se logro observar un aumentso en la motivación de los niños y niñas, donde mostraron entusiasmo al trabajar en equipo, y se involucraron de manera activa en la creación de cuento, lo que posibilito percibir su capacidad de relacionar las palabras y estructurar una secuencia lógica en sus construcciones. Asimismo, se registron situaciones de alegría, risas y exteriorizaron comentarios como ¡Mira lo

que hicimos! o Vamos a inventar otra historia, lo que indica que un vínculo positivo entre el juego y el proceso lector.

En el momento de cierre, mientras se desarrollaba la conversación guiada y la elaboración de los dibujos, los niños y niñas manifestaron que durante la actividad se sintieron felices y contentos, por ejemplo Juan comentó: Yo pensé que leer era solo a través de los libros, pero también se puede leer jugando, María agregó: la profesora nunca había hecho esto en clase y Karla cerró la socialización con el siguiente comentario: quiero hacer esta actividad otra vez mañana, pero con el cuento el monstruo de las emociones... Todas estas expresiones reflejaron una transformación en el enfoque lector inicial de estos niños y niñas. Sumando a lo mencionado anteriormente, muchos de los dibujos realizados por los niños en este momento final de la actividad, demostraron una apropiación significativa de los contenidos mediante actividades lúdicas.

En conclusión, a partir de los instrumentos de evaluación como las observaciones directas y los registros en los diarios de campo, se lograron identificar comportamientos como la participación activa, el trabajo en equipo, la creatividad y originalidad en la construcción de cuentos y una mayor disposición para relacionarse en los procesos de lecto escritura. Estos hallazgos iniciales señalan que el juego no solo despertó la curiosidad de los niños y niñas, sino que además sirvió como medio para facilitar un acercamiento positivo a la comprensión lectora.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se desarrolló la actividad aventura lectora con juegos y colores, esta actividad tenía como propósito fortalecer la motivación y la comprensión lectora en los niños y niñas del grado segundo de la IE Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, mediante el juego como propuesta pedagógica permitiendo evidenciar de manera directa como

los niños y niñas respondían frente a esta herramienta educativa, manifestando una transformación en su percepción referente a la lectura.

Desde el inicio de la actividad, al presentar el cuento de manera creativa mediante títeres, ilustraciones y expresiones orales como diferentes tonos de voz y onomatopeyas generaron en los niños y niñas un ambiente de expectativa y de entusiasmo, evidenciándose en la participación activa de los niños y niñas en la lluvia de ideas previa al cuento, donde compartieron expresiones como: Sofia: yo creo que el cuento va a hacer de una princesa, Mateo: no, es de una niña que se perdió en un bosque y Lucas esa voz de la profe me dio mucha risa, Todas estas manifestaciones reflejaron una conexión emocional y de imaginación con la historia

Durante la actividad de desarrollo, el paso por las diferentes estaciones lúdicas propuestas (rincón del actor, rincón del artista y rincón del sonido) evidenció un alto nivel de compromiso, participación y motivación en los niños y niñas. En el rincón del actor los niños trabajaron la lectura a través de escenas claves con títeres, lo que facilitó la exteriorización emocional y la sensibilidad frente a los personajes del cuento. Por ejemplo Juan comentó: yo quiero ser el que siempre está enojado porque no le prestan mucha atención, lo que demostró su identificación con el personaje asumido. Luego en el rincón del artista, los niños y niñas replantearon la historia a través de la creación de historietas, en donde muchos de los niños y niñas optaron por alterar el desenlace de la historia de manera creativa. Por ejemplo, Ana escribió; al final, el oso encuentra un amigo que le ayuda a leer mejor, lo que evidenció una buena comprensión lectora, imaginación e interiorización del contenido. Finalmente, en el último rincón, el rincón del sonido, los niños y niñas exploraron el ambiente del cuento mediante efectos realizados con el cuerpo e instrumentos musicales. Esta situación vivida despertó gran entusiasmo y bastante creatividad a tal punto que varios niños y niñas manifestaron nuevas formas de representar

emociones con sonidos alternos como murmullos, susurros, gruñidos, chasquidos etc. Estos intercambios lúdicos fortalecieron la interpretación de la historia, y ayudó a estimular diferentes maneras de expresión, haciendo de la lectura una experiencia integral y enriquecedora.

La interpretación de los datos compilado en los diarios de campo en los audios y videos reveló que los niños y niñas mostraron más dominio del lenguaje al relacionar elementos del cuento con sus propias vivencias y al usar el juego como medio para comprender los contenidos. De igual manera, se evidenció una mejora en la disposición para compartir ideas y trabajar colaborativamente.

En el momento de la socialización los niños y niñas compartieron naturalmente sus emociones y sus aprendizajes a través de frases como: Juan: Me gusta crear cuentos, Daniela: me gusta dramatizar las historias, fue lo más divertido y María: hoy aprendí jugar em permite aprender de manera más fácil y divertida. Todas estas manifestaciones no solo reflejaron un alto nivel de motivación, sino que también, un cambio en su percepción sobre la lectura; el termómetro de las emociones fue un instrumento que permitió evaluar como vivieron la experiencia, siendo la carita feliz la opción con más elección; lo que evidenció un vínculo favorable entre el juego y la lectura. Finalmente, el mural colaborativo se definió como un consenso visual y emocional de la actividad, donde los gráficos coloridos y palabras como: divertido, cuento, juego, lectura, feliz, alegría, indicaron no solo la apropiación de las historias, sino también el entusiasmo con el que vivieron el proceso.

Para finalizar, esta fase de experimentación demostró que el juego es una herramienta didáctica que no solo logró movilizar la motivación por el aprendizaje lector, sino que también, permitió la comprensión profunda de los cuentos, al ser vivenciados desde el trabajo colaborativo, la lúdica y lo emocional.

Identificación de Variaciones

Después de la implementación de las 3 actividades orientadas a fortalecer la motivación y la comprensión lectora en los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena, se lograron evidenciar importantes cambios (percepciones, actitudes y comportamientos) frente a la motivación y el proceso lector de los niños y niñas.

Desde el inicio y mediante las primeras observaciones y diálogos previos en el desarrollo de las actividades, se pudo identificar que la mayoría de los niños y niñas mostraban falta de iniciativa y desinterés hacia la lectura, ya que la mayoría de los niños y niñas la asociaban con tareas escolares y no como una actividad lúdica, placentera y significativa. Las expresiones que más se manifestaron en el inicio de las actividades fueron: no me gusta leer, en mi casa nadie lee, es difícil entender lo que se lee... Asimismo, se evidenció una escasa y casi nula relación entre el juego y el aprendizaje lector.

Después de la implementación de las actividades propuestas para esta intervención, se observaron cambios favorables a nivel emocional como cognitivo. Los datos recogidos mediante las diferentes herramientas de investigación (entrevistas, registros audiovisuales y diarios de campo) reflejaron una transformación en la disposición y motivación hacia el aprendizaje lector. En la primera actividad, los niños y niñas empezaron a relacionar el juego con el aprendizaje, expresando frases como: fue muy divertido crear cuentos con tarjetas y me gustó mucho jugar y aprender al mismo tiempo; estos enunciados reflejan una ruptura con esquemas previos de aprendizaje mecanizado. Este cambio de percepción se consolidó en el desarrollo de la segunda actividad, donde surgió una participación más natural y dinámica. La creatividad que se evidenció en la dramatización y la reformulación textual no se reduce a una mejora en el

aprendizaje lector, sino que se alinea como indicio de apropiación simbólica al lenguaje. Este componente resulta crucial para comprender las habilidades lectoras no como una simple decodificación, sino como vivencia completa que promueve la imaginación, el lenguaje y la conexión emocional.

Finalmente en el desarrollo de la tercera actividad, los niños y niñas lograron reflexionar sobre sus experiencias con la lectura, mediante la implementación de conversaciones guiadas y actividades simbólicas, se logró obtener resultados favorables donde la mayoría de los niños y niñas manifestaron sentirse más motivados e interesados por el aprendizaje lector. Para este momento se lograron apreciar expresiones como las de Lili Sofía: voy a decirle a mi mamá que me consiga un títere, para contarle historias a mi hermanito. O la de Mateo: ¿Por qué no leemos siempre jugando?

Además, todos los comportamientos observados durante las diferentes sesiones post-intervención reflejaron un mayor compromiso y disfrute durante el desarrollo de las actividades. La intervención directa, la producción de ideas originales en la lectura de los cuentos y la implementación espontánea de vocabulario nuevo demostró un progreso notable en la comprensión lectora mediada por el juego.

En conclusión, esta intervención pedagógica basada en el juego como estrategia didáctica generó diferentes cambios en la motivación y el aprendizaje lector. Se logró transformar en los niños y niñas la manera en que percibían, sentían y se relacionaban con la lectura, fomentando un ambiente positivo, de participación y lúdico para el mejoramiento de las competencias lectoras en el aula.

Análisis y Discusión

Los logros alcanzados a lo largo de la implementación de la propuesta pedagógica demuestran mejoras notables en la motivación y la comprensión lectora de los niños y niñas del grado segundo de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena. Estos resultados se articulan con los objetivos específicos en especial con el objetivo general: potenciar el proceso lector mediante el juego como estrategia didáctica. El presente análisis se llevó a cabo desde un enfoque crítico y reflexivo, teniendo en cuenta tanto los datos obtenidos como su vínculo con la variable del estudio. Igualmente se abordaron los cambios reconocidos en la perspectiva ontológica de la muestra, y se compararon los resultados con investigaciones previas y con el marco teórico, permitiendo así un análisis más amplio del impacto de la intervención.

Durante la sesión de acercamiento, se logró evidenciar que los niños y niñas relacionaban la lectura más como una tarea académica poco atractiva, mientras que el juego fue reconocido como una actividad divertida, sin relación aparente con el aprendizaje. Este resultado inicial fue razonable con las expectativas expuestas en la hipótesis, donde se evidencian una limitada relación entre el juego y las destrezas lectoras. Por otro lado, fue sorprendente observar que algunos niños y niñas mostraban atracción por la lectura cuando esta era guiada por recursos visuales y narraciones orales. Estas respuestas iniciales fueron determinantes para diseñar estrategias efectivas, enfocadas a cambiar esas percepciones convencionales y a repalntear desde lo lúdico.

La fase de experimentación mostro que el juego no solo facilito el aprendizaje lector, sino que también aumentos considerablemente la motivación de los niños y niñas (muestra de estudio). Al incluir actividades como la dramatización de cuentos y la creación de historias los

niños y niñas lograron comprender textos desde diversos lenguajes expresivos. Estas evidencias se relacionen directamente con la teoría de Frida Díaz Barriga, quien sostiene que el aprendizaje significativo se fortalece cuando se incluye la creatividad y la participación activa. Los resultados recogidos mostraron como el juego posibilita los procesos de interpretación, donde los niños y niñas no solo interpretan textos, sino que los comprenden, los recrean y los hacen suyos.

Una de las contribuciones más significativas de esta intervención pedagógica fue la transformación observada en la dimensión ontológica de los niños y niñas participantes. Posterior a la implementación, se evidenció un cambio en la forma en que los niños y niñas se relacionaron con el aprendizaje lector y con su propio proceso lector. Expresiones tales como: quiero contarle a mi hermano cuentos con títeres o me gusta leer de esta manera, me divierto, reflejan no solo una mejora en el desarrollo de habilidades cognitivas, sino una transformación en la percepción como sujetos competentes innovadores y con una alta disposición por el aprendizaje.

Los logros alcanzados se alinean con investigaciones previas que subrayan la efectividad del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo del aprendizaje lector. Por ejemplo, Girola (2018) y Cárdenas & Hoyos (2020) determinan que el juego es un promotor de ambientes positivos que favorecen el aprendizaje y la intervención activa. En contraste con algunos métodos convencionales donde se prioriza la memorización, esta intervención demostró que el aprendizaje se potencia cuando se considera el aspecto emocional y creativo de los niños y niñas. La principal variación frente a otros estudios reside en la combinación estructural de lo lúdico como línea de enfoque transversal de todas las actividades, lo cual potenció su transformación en el aula.

Entre los desafíos encontrados se resalta el tiempo reducido para aplicar la propuesta de intervención de manera más prolongada y evaluar los resultados de forma prolongada. De igual manera, al intervenir con un grupo determinado, los resultados no se pudieron generalizar a otras poblaciones con diferentes contextos sociales y culturales. Otra limitación fue la escasa disponibilidad de recursos didácticos, lo cual requirió creatividad para ajustar los materiales didácticos. Estas barreras invitan a considerar en futuras investigaciones, mayor duración en la intervención y cooperación con la familia y la comunidad educativa.

Los hallazgos de esta intervención pedagógica tienen implicaciones significativas en el campo educativo. Para comenzar respaldan el valor del juego como estrategia de cambio en los procesos de enseñanza y aprendizaje en especial en el área de lenguaje, su aplicación potencia el desarrollo integral de los niños y niñas, promueven el pensamiento crítico, la comunicación de emociones y la interacción entre pares. Desde el ámbito institucional, estos hallazgos, podrían conducir a la construcción de propuestas pedagógicas más sensibles, más innovadoras y participativas. De igual manera, se sugiere la integración del componente lúdico en el currículo, promoviendo así, prácticas de lectura, el juego y la creatividad de los niños y niñas.

En definitiva, la interpretación de los resultados demuestra que el juego como estrategia didáctica es un recurso potente para transformar la motivación y el aprendizaje lector en los niños y niñas desde edades tempranas. La intervención pedagógica permitió modificar el aprendizaje lector como una afectiva, innovadora e interactiva, generando cambios evidentes en las prácticas y en las perspectivas de los niños y niñas. Como expectativa, sería relevante investigar cómo mantener esa motivación en periodos prolongados y cómo el juego puede incluirse en otros campos del saber.

Conclusiones y Recomendaciones

Los logros de esta investigación demostraron que la implementación del juego como enfoque didáctico contribuyó significativamente en la motivación y comprensión lectora de los niños y niñas del grado segundos de la Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural de Saravena; las estrategias lúdicas propiciaron una variación significativa en la disposición hacia el aprendizaje lector, trascendiendo de una concepción impuesta y aburrida, a una percepción activa y significativa. Estos resultados obtenidos atienden directamente a la pregunta de investigación al validar que la estrategia del juego fortaleció los procesos lectores al ser incluido de manera metódica y orientada al aprendizaje.

Desde un enfoque existencial, la investigación facilitó percibir un cambio en la manera en que los niños y niñas se reconocen como individuos activos y competentes para construir conocimiento. Mediante la estrategia del juego, los niños y niñas no solo perfeccionaron sus destrezas en la lectura, sino que también potenciaron su confianza en sí mismos, su creatividad y su seguridad en su proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta transformación en su autoconocimiento manifiesta un avance significativo en su desarrollo global, reforzando la necesidad de estrategias de enseñanza más centradas en el estudiante.

El juego como estrategia didáctica mostró una incidencia muy conveniente en la población muestra de estudio; se alcanzó no solo dinamizar la motivación y la participación activa hacia la lectura, sino también fortaleció competencias como el análisis de textos, la comunicación verbal y la creatividad. Por otro lado, se reconocieron algunos elementos de menor impacto, como la falta de disponibilidad temporal en la intervención y la poca disponibilidad de recursos didácticos, lo que limitó el impacto y la viabilidad de la estrategia; aspectos que se deben considerar para futuras intervenciones.

Los logros de esta investigación aportan a las teorías existentes al validar la eficiencia del juego en los contextos pedagógicos rurales con escasos de material pedagógico. En contraste con los enfoques tradicionales basados en la repetición y memorización, esta iniciativa integra el componente emocional e innovador del aprendizaje, lo que implica contribución innovadora tanto en el campo teórico como en el metodológico.

Bajo esta perspectiva, la implementación de herramientas de investigación cualitativas como el uso de diarios de campo, entrevistas y técnicas amigables, no solo favorecieron el registro de información, sino que también facilitó percibir a profundidad las emociones y modificaciones de los niños y niñas durante la intervención; esta combinación fortaleció una percepción más globalizada del fenómeno en estudio, lo que puede incitar a futuras investigaciones a que exploren enfoques pedagógicos inclusivos, flexibles según el entorno y centrados en el estudiantes.

Se sugiere a las IE del contexto rural de Saravena, incluir en el plan de estudio el juego como una herramienta transversal, particularmente en el área de lengua castellana. Por otro lado, se hace imprescindible desarrollar propuestas innovadoras que promueva la lectura a partir de una conexión emocional, la creatividad y la implicación activa de los niños y niñas. Del mismo modo, se invita a considerar la formación docente en enfoque lúdicos e innovadores y la inclusión de la familia en el proceso lector de los niños y niñas para promover una cultura lectora desde el hogar.

Para investigaciones a futuro, se sugiere ampliar el tiempo destinado a la intervención y aumentar el grupo muestral con la intencionalidad de evaluar los cambios a largo plazo y ratificar los efectos en múltiples contextos. Desde otra perspectiva, sería pertinente analizar nuevos indicadores como el fortalecimiento de la gestión emocional en el aprendizaje lector y el

razonamiento crítico. Para finalizar, se sugiere aplicar esta estrategia en otros grados escolares y poblaciones variadas, lo cual facilitaría analizar resultados y reforzar la ampliación de los hallazgos.

Referencias Bibliográficas

- Blanco-Vanegas, D. (2021). *El Juego Como Estrategia Para la Comprensión Lectora en Estudiantes de Tercero Primaria*. Universidad de Santander.
<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/8f7d6e14-4e6f-4622-85de-66493308d9f5>
- Bruner, J. (1983). *El proceso de la educación*. Narcea.
https://books.google.com.co/books?id=Iaq5R8vPujAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Carrera Coronel, M., & Cárdenas Cordero, D. (2021). *El juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria*. Revista de Innovación Educativa, 19(2), 45-60. file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-JuegoDeRolesComoEstrategiaDidacticaParaLaComprensi-8217188%20(1).pdf
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lineaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Editorial Anagrama.
https://www.researchgate.net/publication/337526721_CASSANY_DANIEL_2006_Tras_las_lineas_Sobre_la_lectura_contemporanea
- Congreso de Colombia. (1994). *Decreto 1860 de 1994: Organización de la Educación Formal en Colombia*. Ministerio de Educación Nacional.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Congreso de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016: Ley de Primera Infancia*. Diario Oficial No. 49.949. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30021778>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2016). *Estrategia Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia "De Cero a Siempre"*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles177829_archivo_pdf_fundamentos_ceroa_siempre.pdf
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar*. Springer Science & Business Media. https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsy.pdf
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://psycnet.apa.org/record/2000-13324-007>
- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2000). *Compromiso y motivación en la lectura*. *Manual de Investigación en Lectura*, 3, 403-422. <https://psycnet.apa.org/record/2000-07600-009>

- Herrera López, M., & Llinas Caballero, S. P. (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del hábito de la lectura. *Revista Miradas*, 19(2), 78–101. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.22517/25393812.25517>
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2019). *Informe mundial sobre educación y atención en la infancia y adolescencia: El derecho a un futuro mejor*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/early-childhood-education>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). *Es hora de salir a jugar. El Correo de la UNESCO*. <https://courier.unesco.org/es>
- Organización de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2021). *Aprender jugando*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Pelliza, M. (2024). *El juego en la gestión del aprendizaje*. Cuaderno 221, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 135-153. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/r7d267fzcn>
- Piaget, J. (1964). *Six psychological studies*. Random House. https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Piaget, J. (1973). *La representación del mundo en el niño*. Ediciones Morata. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/07/PIAGET.-La-representacion-del-mundo-en-el-nino_prw.pdf

Solé, I. (1992). *Estrategias de comprensión lectora*. Editorial Graó.

<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>

Solé, I. (2020). *Influencia de las estrategias de lectura de isabel solé en la comprensión lectora de los educandos de quinto grado de primaria*. Editorial Graó.

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S255067222020000300095&script=sci_arttext

Torres, R., & López, J. (2019). *Gamificación y motivación en la enseñanza de la lectura en educación primaria*. Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa, 7(2), 78-94.

<https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html/>

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona:

Crítica. <https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Zapata Lozano, L., Chacón Maldonado, G., & Sánchez Andrade, P. (2025). *Estrategia didáctica para la motivación a la lectoescritura en segundo grado*. Revista de Educación y

Tecnología, 15(1), 30-47. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/416>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ydangaritan_unadvirtual_edu_co/EkRsSI3DWGxDtKYbGr1d0dMB11efpeLDsEyTHY8b83DAAA?e=L5pFTw