

Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de grado 301 del Colegio San Bernardino a través de la implementación de juegos digitales pedagógicos durante el año escolar 2025

Tania Alexandra Cruz Moreno

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

En estudiantes de grado tercero mediante el uso de herramientas digitales con enfoque lúdico. A partir de un diagnóstico inicial, se evidenció desinterés y bajo nivel de comprensión por parte de los estudiantes, quienes no asociaban los juegos Este proyecto de intervención pedagógica tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora digitales con procesos de aprendizaje. Se diseñaron e implementaron las actividades “Vamos a jugar” y “Evaluando las habilidades del jugador”, las cuales promovieron una mayor participación, motivación y reflexión en los estudiantes. Los resultados demostraron avances significativos en la comprensión lectora, así como un cambio en la actitud de los niños frente a la lectura. El aula se transformó en un espacio dinámico y significativo. Esta experiencia evidencia el valor del juego como herramienta pedagógica y plantea nuevas posibilidades para mejorar la enseñanza de la lectura desde un enfoque más creativo e innovador.

Palabras clave: Lectura, enseñanza, digitales, juego, lúdica.

Abstract

This pedagogical intervention project aimed to strengthen reading comprehension in third-grade students through the use of digital tools with a playful approach. An initial assessment revealed a lack of interest and low levels of comprehension among students, who did not associate digital games with learning processes. The activities "Let's Play" and "Evaluating Player Skills" were designed and implemented, promoting greater student participation, motivation, and reflection. The results demonstrated significant progress in reading comprehension, as well as a change in the children's attitude toward reading. The classroom was transformed into a dynamic and meaningful space. This experience demonstrates the value of games as a pedagogical tool and raises new possibilities for improving reading instruction from a more creative and innovative approach.

Keywords: Reading, teaching, digital, game, playful.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	20
Técnicas para la Recolección de Datos	20
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

	5
Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	30
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices	34

Lista de Apéndices**Apéndice A** *Muestras de investigación*

18

Introducción

En el contexto educativo actual, uno de los mayores retos en la educación básica es ayudar a los estudiantes a comprender lo que leen de manera significativa. Leer no solo significa reconocer palabras, sino entenderlas, reflexionar sobre ellas y sacarles un verdadero sentido. Esta habilidad no solo es fundamental para aprender en todas las áreas, sino también para el crecimiento personal y social de los niños. Por eso, las estrategias que combinan el juego y las herramientas digitales están siendo una alternativa muy interesante para acercar a los estudiantes a la lectura de manera más divertida y motivadora.

En la institución educativa San Bernardino donde se llevó a cabo esta investigación, se identificó que los estudiantes de tercer grado tenían poco interés en la lectura, escasa motivación y dificultades para comprender los textos, especialmente cuando se trataba de interpretarlos más allá de lo literal. Al realizar algunas observaciones y entrevistas iniciales, se notó que los estudiantes no asociaban el juego con el aprendizaje, lo cual reflejaba una desconexión entre lo que les gustaba y las metodologías tradicionales de enseñanza. Varios estudios han demostrado que incorporar el juego como recurso pedagógico ayuda a mejorar la comprensión lectora (Angarita et al., 2017; Ardila et al., 2015), lo que justifica la necesidad de una intervención que respondiera a este reto.

El objetivo principal de esta investigación fue mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado, utilizando herramientas digitales que integraran el juego en el proceso. Para lograrlo, se diseñó e implementó actividades centradas en el juego digital, recogimos datos mediante entrevistas, diarios reflexivos y observaciones, y analizamos los resultados observando cómo cambiaban los estudiantes.

Uno de los resultados más sorprendentes fue el cambio positivo en la actitud de los estudiantes hacia la lectura. A medida que avanzaba la intervención, se vio un aumento en su participación, mayor motivación y un desarrollo significativo de sus habilidades lectoras. Este informe detalla el proceso seguido y los resultados obtenidos, los cuales nos invitan a pensar en el poder del juego como una herramienta educativa y a explorar nuevas formas de enseñar a leer, basadas en la emoción y la creatividad.

Caracterización

El presente estudio se realiza en el Colegio San Bernardino (IED), ubicado en la ciudad de Bogotá, Colombia, en la localidad de Kennedy. Esta institución y territorio se caracterizan y son reconocidos como parte del cabildo indígena Muisca de Bosa. Además, el entorno social y económico juega un papel fundamental en la comunidad, ya que presenta un nivel económico bajo. En cuanto a su población, es multicultural, ya que alberga una gran parte de población extranjera e indígena.

La Institución Educativa San Bernardino atiende una población diversa y multicultural. Forma parte del territorio del Cabildo Muisca de Bosa y recibe estudiantes provenientes de familias muiscas, campesinas, urbanas, y afrodescendientes. Además, la institución acoge a estudiantes desplazados por la violencia y a familias migrantes, lo que contribuye a una población estudiantil con una amplia presencia de comunidades extranjeras. Esta diversidad cultural se refleja en el enfoque educativo de la institución, que busca ofrecer una educación inclusiva y de calidad para todos sus estudiantes. La institución brinda educación inicial y media, atendiendo a estudiantes cuyas edades comprenden desde los 5 hasta los 17 años. La gran mayoría de los estudiantes proviene de familias con bajo nivel educativo, lo que influye considerablemente en su proceso de aprendizaje. Muchos de estos estudiantes enfrentan retos significativos para superar las dificultades personales y académicas derivadas de su contexto social y económico. A pesar de estas barreras, la institución trabaja para fomentar un ambiente que favorezca la superación personal y el desarrollo integral de los estudiantes.

Se logró identificar necesidades de aprendizaje relacionadas con la comprensión lectora en el grado tercero, en su mayoría los estudiantes pertenecen a familias que cuentan con bajo nivel

educativo lo cual influye en las necesidades de las estudiantes ya que su contexto social y educativo podrían ser causante de estas necesidades.

Las condiciones sociales y económicas tienen un gran impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que muchos provienen de familias con recursos limitados. Esto dificulta el acceso a materiales educativos fuera de la institución, lo cual reduce las oportunidades de aprendizaje en el hogar. Además, estas limitaciones económicas afectan la participación de los estudiantes en actividades extracurriculares que podrían enriquecer su formación. En respuesta a esta situación, la institución ha creado espacios educativos en jornada extraescolar para mitigar estas carencias y brindar apoyo adicional. Otra de las grandes influencias es el bajo nivel educativo de las familias, lo que limita la capacidad de los padres para ofrecer apoyo académico en casa. Esto representa un desafío adicional, ya que los estudiantes carecen de la guía necesaria para reforzar lo aprendido en clase. Además, el entorno social y multicultural en el que los estudiantes se desarrollan presenta otro reto importante. En la institución se evidencia deserción por parte de los estudiantes lo que dificulta aún más el proceso educativo de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

En la institución educativa Colegio San Bernardino, se ha identificado una necesidad urgente de fortalecer el área de comprensión lectora, especialmente en los estudiantes del grado 301, quienes han mostrado un bajo rendimiento en esta área. A pesar de la implementación de diversos métodos pedagógicos, no se ha logrado evidenciar una mejora significativa en los resultados de los estudiantes. Este bajo rendimiento resalta una brecha de conocimiento en la enseñanza de la lectura, que se debe, en parte, a la falta de métodos educativos innovadores que involucren a los estudiantes de manera activa. La brecha de conocimiento radica principalmente en la ausencia de estrategias que favorezcan la participación activa y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A pesar de los esfuerzos por utilizar métodos tradicionales de enseñanza, no se ha aprovechado suficientemente el potencial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas educativas. Estas herramientas tienen la capacidad de mejorar la interacción de los estudiantes con los contenidos, haciendo el aprendizaje más dinámico y accesible. Por tanto, esta investigación busca implementar las TIC como una estrategia pedagógica innovadora para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado, con el objetivo de mejorar su rendimiento académico y su desarrollo de competencias lectoras.

En la institución educativa colegio san Bernardino, los estudiantes de tercer grado han demostrado que cuentan con muy buena fluidez a la hora de poner en práctica la lectura, además han desarrollado habilidades ortográficas y de puntuación las cuales se han generado de manera grupal por medio de dictados y actividades colaborativas.

En el aula de clases de la institución educativa Colegio San Bernardino, se han implementado estrategias de aprendizaje tradicionales y colaborativas que han permitido a los

estudiantes desarrollar habilidades clave, como una destacada fluidez lectora, así como una sólida comprensión de las normas ortográficas y de puntuación. A través de actividades como dictados y ejercicios colaborativos, los estudiantes han mostrado un progreso notable en estos aspectos, lo que refleja su compromiso y disposición para aprender. Sin embargo, a pesar de estos avances, los estudiantes enfrentan dificultades en la comprensión lectora, lo que limita su capacidad para interpretar y reflexionar sobre los textos de manera más profunda la cual podría mejorar notablemente con la implementación de las TIC en el aula.

Plantea introducir juegos educativos por medio de las TIC en las clases de lecto escritura, con la hipótesis de que estos juegos contribuirán al mejoramiento de la comprensión lectora.

Se ha identificado una brecha en la comprensión lectora de los niños de tercer grado y es la implementación de actividades llamativas para los estudiantes es por ello que se requiere la implementación de las TIC como método educativo para superar esta dificultad.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de grado 301 del Colegio San Bernardino a través de la implementación de juegos digitales pedagógicos durante el año escolar 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado 301 del colegio san Bernardino por medio de la implementación de juegos digitales pedagógicos en el año en curso.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado 301 del Colegio San Bernardino a los juegos digitales pedagógicos.

Implementar los juegos digitales en el grado 301 del colegio san Bernardino como herramienta pedagógica para fortalecer la comprensión lectora

Identificar posibles mejoras o falencias en el proceso de comprensión lectora de los estudiantes del grado 301 del colegio san Bernardino una vez puesta en marcha los juegos digitales como herramienta pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La comprensión lectora es una habilidad fundamental, ya que quien la posee logra entender con facilidad el contenido que se expresa a través de la lectura. Contar con esta habilidad brinda grandes beneficios a nivel educativo y personal, pues contribuye al mejoramiento de la comunicación, al desarrollo del pensamiento crítico y a la creatividad. Sin embargo, esta habilidad no es innata, sino que se puede generar en los estudiantes mediante herramientas pedagógicas que los motiven a ser partícipes de actividades interesantes. Según Ventura (2020), "la comprensión lectora no es solo una habilidad técnica, sino que también requiere una estimulación cognitiva permanente" (p. 5). En este sentido, se busca fortalecer esta habilidad a través del uso de juegos digitales, en los cuales los estudiantes puedan generar un aprendizaje significativo, haciendo uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) como herramientas pedagógicas.

El juego digital es una herramienta valiosa en la educación. Según Cadavid et al (2015), "el juego constituye un recurso ideal porque es el propio niño/a quien encuentra en él motivos suficientes para iniciar y mantenerse en la actividad, para probar y explorar cómo ejecutar una acción y practicarla repetidamente hasta alcanzar la gratificación de dominarla" (p. 7). Las TIC se han convertido en una herramienta fundamental en la educación, pues no solo facilitan la implementación de los contenidos en el aula, sino que también motivan y fomentan la participación activa del estudiante, especialmente cuando se les atrae con actividades de su interés, como los juegos. En este sentido, González e Iza (2016) afirman que "el juego no era visto como una actividad de aprendizaje pedagógicamente hablando, pero sí como desarrollador de la motricidad del individuo; sin embargo, ese concepto hoy en día ha cambiado, fusionándose

las diferentes áreas educativas con los juegos y determinándose como una estrategia educativa fundamental para el desarrollo de aprendizajes importantes" (p. 17).

Referentes Teóricos

Angarita et al (2016) presentan en su estudio cómo el juego puede ser una herramienta poderosa para mejorar la comprensión lectora. Ellos explican que, al integrar el juego en el aula, no solo se incrementa el interés de los estudiantes, sino que también se potencian sus habilidades cognitivas de manera entretenida y eficaz. Esta perspectiva resulta de gran utilidad para la investigación, ya que subraya la importancia de incluir actividades lúdicas dentro del proceso educativo, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo y comprometido por parte de los estudiantes.

En línea con esta idea, Ardila et al (2015) destacan la relevancia de las estrategias lúdico-pedagógicas para fortalecer la comprensión lectora. Ellos argumentan que, al incorporar juegos en la enseñanza, los estudiantes desarrollan un mayor interés por aprender, lo cual facilita el desarrollo de habilidades cognitivas. Este estudio respalda la propuesta de la investigación, que busca implementar el juego como estrategia para mejorar las competencias lectoras de los estudiantes de manera activa y divertida.

Por otro lado, Ventura (2020) sostiene que las políticas educativas que se enfocan únicamente en la mediación y animación de la lectura no son suficientes para solucionar los problemas persistentes en la comprensión lectora. A su parecer, para que los estudiantes desarrollen realmente su capacidad crítica y comprensiva, es necesario un enfoque más integral que combine la estimulación cognitiva, el movimiento corporal, y actividades artísticas. Este enfoque más dinámico y creativo será clave en la investigación, ya que se planea usar juegos

digitales como una herramienta que estimule de manera más completa las capacidades cognitivas de los estudiantes.

En un estudio realizado por Cadavid et al (2015), se analiza cómo un programa de intervención basado en el juego mejora las habilidades lectoras en niños con dificultades. Los resultados demostraron que los estudiantes no solo mejoraron su rendimiento lector inmediatamente después de la intervención, sino que también se mantuvo esa mejora a largo plazo. Este hallazgo valida la idea de que el juego puede ser una herramienta eficaz para desarrollar la lectura y confirma que esta estrategia será clave para la investigación que se viene realizando.

Finalmente, e-Biblioteca (2023), en su proyecto en el Colegio Nacional Universitario de Vélez, Santander, demuestra cómo las estrategias didácticas innovadoras y el uso de recursos digitales pueden transformar el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura en niños de segundo grado. Los estudiantes lograron avances significativos al participar en actividades lúdicas que fomentaron un aprendizaje más participativo y colaborativo. Este enfoque refuerza la idea de que, al emplear herramientas tecnológicas y dinámicas, podemos generar un ambiente más motivador y efectivo para mejorar las habilidades lectoras y escritoras de los niños.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (MEN), en su documento “Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad”(MEN,2018)establece algunos lineamientos sobre cómo mejorar las habilidades lectoras en los estudiantes resaltando la importancia de incluir en el aula recursos digitales y lúdicos, lo cual coincide con el enfoque de esta investigación que es integrar juegos digitales para fomentar la habilidad comprensión lectora ya que implementar las TIC en el aula

se ha convertido en una herramienta de gran utilidad en el proceso de enseñanza- aprendizaje como lo menciona El Ministerio de Educación Nacional (MEN,2018), “«Lee lo que quieras, pero lee», una campaña que impulsó el uso de medios digitales para fomentar la lectura entre los jóvenes.”

Referentes Legales

La ley 115 de 1994 conocida como la ley general de educación es un referente importante en el contexto que se realiza la presente investigación ya que establece principios fundamentales en el sistema educativo colombiano. Esta ley menciona que la educación es un derecho fundamental y garantiza el acceso y la inclusión de los estudiantes a la educación, en su primer artículo destaca la importancia de una educación integral la cual fomente valores y habilidades sociales.

Por otra parte el decreto 1290 de 2009 habla del sistema de evaluación de desempeño del estudiante en las escuelas, busca que no se evalué únicamente el conocimiento si no también la participación y el desarrollo de competencias, también habla de la implementación de la TIC para fortalecer el proceso de evaluación haciéndola más dinámica, esto da gran fundamento a la investigación ya que se busca implementar TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje generando y fortaleciendo habilidades educativas y de participación.

Por último, la ley 1341 de 2009 esta ley establece un marco legal para el desarrollo de las TIC en nuestro país incluyendo la implementación de la misma en la educación, a través de esta ley en el artículo 2 se reconoce la importancia del uso de esta herramienta en la educación para mejorar la calidad de la educación y fomentar el acceso para todos. Esta ley conecta de manera positiva con la investigación que ha venido realizando ya que afirma la importancia de la implementación de las TIC como herramienta pedagógica.

Referentes Éticos

En esta investigación se han considerado varios principios éticos los cuales permiten recolectar y aplicar los métodos educativos con respeto tanto a la institución como a los estudiantes. En cuanto al consentimiento se obtuvo de manera verbal pues se informó del propósito del proyecto y quienes participan lo hacen de manera voluntaria, los diferentes datos recolectados tales como fotos, videos serán modificados con el fin de que los participantes queden en el anonimato.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se realiza bajo un enfoque cualitativo con estudio experimental lo cual permitirá evidenciar la percepción, comportamiento y experiencia de los participantes frente al uso de las TIC como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en donde se evidencie como el participante se relaciona con la herramienta implementada (TIC) desde su contexto permitiendo identificar los diferentes cambios que se evidencien antes durante y después de la intervención. “La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (Hernández et al 2014, p. 358).

Unidad de Análisis

En este caso, la unidad de análisis está conformada por los estudiantes del grado 301 del Colegio San Bernardino, ubicado en la localidad de Kennedy, en Bogotá. El grupo está compuesto por niños y niñas entre 7 y 8 años, quienes pertenecen a un contexto social multicultural y de escasos recursos.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas para la recolección de datos que serán utilizadas son:

En el primer momento se hará uso de la entrevista como técnica de recolección con el fin de conocer la percepción y familiarización de los participantes frente al uso de las TIC tanto en el aula como en su vida cotidiana, esta se realizará haciendo uso de herramientas digitales para dar inicio a la aplicación de la experiencia.

La técnica de recolección utilizada en la segunda intervención será el diario de campo, se desarrollará una actividad en donde se haga uso de las TIC como medio didáctico y durante la sesión se plasmará en el diario de campo las reacciones, momentos significativos que se den en la intervención esta herramienta permitirá reflexionar frente al impacto.

Para finalizar se empleará nuevamente una actividad pedagógica en donde la técnica de recolección de datos será la observación esta técnica permitirá registrar actitudes, niveles de participación, uso autónomo de recursos TIC y posibles cambios en las habilidades lectoras.

Con la aplicación de estas tres técnicas se lograr tener un análisis profundo de la investigación.

Denzin y Lincoln (2005) afirman:

“Las estrategias de interrogación ponen al paradigma de interpretación en acción. Al mismo tiempo, estas estrategias relacionan al investigador con los métodos específicos de recolección y análisis de materiales empíricos. Por ejemplo, los métodos de estudios de caso se valen de la entrevista, la observación y el análisis de documentos. Las estrategias de investigación implementan y anclan los paradigmas en sitios empíricos específicos, o en prácticas metodológicas específicas, tales como hacer de un caso un objeto de estudio. Estas estrategias incluyen el estudio de caso, las técnicas fenomenológicas y etnometodológicas, así como el uso de teoría general, métodos biográficos, históricos, de acción y clínicos. Cada una de estas estrategias está relacionada a una compleja literatura: cada una tiene una historia diferente, trabajos ejemplificatorios y vías preferenciales de ponerse en ejecución” (P. 29)

Categorías para el Análisis de Datos

Para el primer momento, se aplicará una entrevista semiestructurada con preguntas orientadas a explorar la familiarización, la experiencia y la percepción del uso del juego como herramienta pedagógica. Esta entrevista se desarrollará de forma lúdica mediante una ruleta digital, que permitirá incentivar la participación de los niños y niñas, generando un espacio educativo de confianza y libre expresión. Como afirman Denzin y Lincoln, “la investigación cualitativa incluye la recolección y el uso estudiado de una variedad de materiales empíricos — estudio de casos, experiencias personales, introspecciones, historias de vida, entrevistas, textos históricos, interacciones y documentos visuales— que describen momentos y significados rutinarios y problemáticos en la vida de las personas” (2005, p. 3).

En el segundo momento se implementará una actividad pedagógica centrada en el fortalecimiento de la comprensión lectora, utilizando herramientas digitales como recurso didáctico. La técnica de recolección de datos será el diario de campo, en el cual se plasmarán los acontecimientos observados durante la intervención. “Es común que las anotaciones se registren en lo que se denomina diario de campo o bitácora, que es una especie de diario personal, donde además se incluyen: anotaciones de la reactividad de los participantes, cambios inducidos por el investigador, problemas en el campo y situaciones inesperadas” (Hernández et al 2014, p. 374).

Para el tercer y último momento, se desarrollará una actividad pedagógica con herramientas digitales, también como recurso didáctico, pero esta vez con un enfoque evaluativo, que permitirá observar el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades trabajadas durante la intervención. La técnica de recolección empleada será la observación directa, mediante la cual se registrarán los comportamientos, actitudes y respuestas de los estudiantes. “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y

situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (Hernández et al 2014, p. 364).

Resultados

Los resultados obtenidos evidencian un cambio significativo en el proceso de comprensión lectora de los estudiantes del grado 301, el trabajar la comprensión lectora haciendo uso de herramientas digitales dejó en evidencia un cambio positivo en aspectos como aumento en la motivación de los estudiantes, incremento de la participación activa, aumento en el interés hacia la lectura. Este análisis centra su atención en la manera en que los resultados obtenidos se vinculan con la variable principal desde un enfoque tanto pedagógico como ontológico.

También se pretende demostrar como el implementar estrategias innovadoras no solo mejora el ambiente en el aula si no que contribuye al desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas en los estudiantes. La implementación del juego mediante herramientas digitales funciona como herramienta para fortalecer y genera habilidades de comprensión lectora en los estudiantes permitiéndoles interactuar con la lectura de una manera más significativa y motivadora.

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de exploración del proyecto, se realizó una entrevista con los estudiantes de tercer grado con el propósito de identificar su relación inicial con los juegos digitales como herramienta para fortalecer la comprensión lectora. Los resultados mostraron que, si bien la mayoría de los estudiantes hacen uso frecuente de la tecnología, no la asocian directamente con procesos de aprendizaje. Un estudiante, por ejemplo, afirmó: “No se puede aprender mientras jugamos”, reflejando una percepción limitada sobre el potencial educativo de los juegos digitales.

Durante la intervención se evidenció un notable cambio en la actitud de los estudiantes, quienes mostraron mayor interés y participación activa al incorporar herramientas digitales en las actividades de lectura. Estos comportamientos confirmaron la necesidad del proyecto y respaldaron su pertinencia en el contexto educativo.

Este primer acercamiento permitió que los estudiantes reconocieran aspectos a mejorar en su proceso lector, lo cual favoreció una disposición positiva hacia el cambio. La valoración del diagnóstico inicial sirvió como base fundamental para el diseño de estrategias significativas, en las que el uso de herramientas digitales actuó como un medio motivador y transformador. En este proceso, los niños asumieron un rol activo, involucrándose de manera consciente y entusiasta en su propio aprendizaje.

Experimentación

En la fase de experimentación se implementaron las actividades “Vamos a jugar” y “Evaluando las habilidades del jugador”, diseñadas para fortalecer la comprensión lectora mediante el uso de juegos digitales. A través de estas propuestas se evidenció en los estudiantes mayor motivación, interacción y un análisis más crítico de los textos. Según Ventura (2020), “la comprensión lectora no es solo una habilidad técnica, sino que también requiere una estimulación cognitiva permanente” (p. 5).

Desde la primera intervención se generó un espacio educativo donde los estudiantes interactuaron con la herramienta digital, lo cual elevó su motivación y participación. La integración de estos recursos se consolidó como una estrategia que promovió autonomía, compromiso y aprendizaje significativo. Evaluando las habilidades del jugador resultó ser una estrategia valiosa, ya que permitió a los participantes autoevaluar su desempeño a lo largo del

proceso. Según Cadavid et al (2015), “el juego constituye un recurso ideal porque es el propio niño/a quien encuentra en él motivos suficientes para iniciar y mantenerse en la actividad” (p. 7).

Identificación de Variaciones

Después de la implementación del proyecto, se evidenciaron transformaciones significativas en la forma en que los estudiantes se relacionan con la lectura. Inicialmente, mostraban desinterés, poca comprensión lectora y escasa motivación frente a la lectura. Sin embargo, tras la intervención, se observó mayor motivación, participación activa y confianza al enfrentarse a desafíos de comprensión.

Los estudiantes comenzaron a comprender las lecturas con mayor facilidad, trabajando de manera colaborativa e individual dando respuesta a cada interrogante generada por la herramienta digital. Los niños asumieron un rol más reflexivo, valoraron el esfuerzo propio, y desarrollaron mayor conciencia sobre su proceso lector. El aula se transformó en un espacio de aprendizaje activo, donde la lectura se vivió como una experiencia significativa y lúdica.

Análisis y Discusión

los resultados obtenidos en la investigación muestran avances significativos en la comprensión lectora de los estudiantes, relacionados directamente con el uso de herramientas digitales como estrategia pedagógica. Este análisis se centrará en discutir los hallazgos en relación con el objetivo de fortalecer las habilidades lectoras, resaltando el impacto de la variable y los cambios observados en el aspecto ontológico de los participantes.

En el primer acercamiento se realizó una entrevista a la población participante, la cual buscaba identificar la relación de los estudiantes con los juegos digitales como herramienta para fortalecer la comprensión lectora, se evidenció que los estudiantes asociaban los juegos como una forma de entretenimiento, Durante la intervención se evidenció un notable cambio en la actitud de los estudiantes, quienes mostraron mayor interés y participación activa al incorporar herramientas digitales en las actividades de lectura. Estos comportamientos confirmaron la necesidad del proyecto y respaldaron su pertinencia en el contexto educativo.

Durante la fase de experimentación de las actividades “vamos a jugar” y “evaluando las habilidades del jugador” se evidenció mayor motivación e interacción de los estudiantes frente a las actividades. Estos resultados concuerdan con los planteamientos de Ventura Montes (2020), quien sostiene que la comprensión lectora requiere estimulación cognitiva permanente, y con Cadavid et al. (2015), que defienden el juego como un medio natural de aprendizaje en la infancia.

Después de la implementación de las actividades, se evidenció un cambio significativo en los participantes, mayor motivación, participación activa y mayor confianza a la hora de responder o expresar lo que se había leído, el aula se convirtió en un espacio de aprendizaje

significativo y lúdico, en las recolecciones de datos se logra evidencia mayor fluidez en la lectura y mayor desenvolvimiento a la hora de usar los juegos digitales.

Los resultados obtenidos en este proyecto tienen relación con las investigaciones usadas como referentes en el marco teórico, ya que también han buscado fortalecer la comprensión lectora en niños a través de estrategias lúdicas. Por ejemplo, el estudio de Angarita Rodríguez et al. (2017) mostró cómo actividades basadas en el juego pueden mejorar significativamente la lectura comprensiva. De manera similar, Ardila et al (2015) desarrollaron una propuesta llena de creatividad y motivación en la que los niños, guiados por herramientas lúdicas lograron avances notables en su comprensión lectora. Ambos estudios resaltan la importancia de convertir el aula en un espacio dinámico, donde generar habilidades de comprensión lectora va más allá de repetir palabras: se trata de disfrutar, interpretar y construir significado desde el juego, estas investigaciones coinciden en algo esencial cuando el aprendizaje se vive con alegría y sentido, los logros no solo llegan, sino que perduran.

Una de las principales limitaciones de este estudio fue el reducido número de participantes, lo que restringe la posibilidad de generalizar los resultados. Es probable que, al aplicar la propuesta a un mayor número de estudiantes, el impacto hubiese sido aún más significativo. Asimismo, el tiempo limitado para la implementación del proyecto impidió observar y analizar en profundidad los efectos a largo plazo. Otra barrera importante fue la escasez de recursos tecnológicos adecuados; aunque la institución cuenta con tabletas, muchas de ellas no se encuentran en condiciones óptimas, por lo que las actividades se realizaron principalmente desde un computador portátil, lo cual limitó la interacción simultánea de los estudiantes con las herramientas digitales.

Los resultados de este proyecto nos muestran que, cuando se enseña desde la lúdica y el juego, los niños no solo aprenden mejor, sino que también disfrutan el proceso. Esta experiencia demuestra que es posible transformar las aulas en espacios más vivos, donde leer no sea una tarea obligatoria, sino una aventura que se recorre con gusto. Las estrategias utilizadas podrían ser aplicadas por otros docentes, no solo en esta institución sino en muchos otros contextos similares, para despertar en los estudiantes el gusto por la lectura y fortalecer sus habilidades lectoras de forma más natural y efectiva. Además, estos hallazgos podrían inspirar a las instituciones educativas a replantear sus metodologías, apostando por una educación más creativa y cercana a los intereses de los niños, y a las comunidades a generar espacios donde el aprendizaje tenga sentido y emoción.

En conclusión, este proyecto permitió evidenciar que el uso de estrategias lúdicas tiene un impacto positivo en la comprensión lectora de los niños, especialmente cuando se sienten motivados, acompañados y valorados en su proceso de aprendizaje. El juego, lejos de ser solo una distracción, se convierte en un puente poderoso hacia la lectura significativa. Sin embargo, esta experiencia también abre nuevas preguntas: ¿Qué efectos tendría esta propuesta a largo plazo si se implementara de forma continua? ¿Cómo podrían integrarse mejor los recursos tecnológicos, si estuvieran disponibles, para potenciar aún más el aprendizaje? Futuros estudios podrían centrarse en aplicar esta estrategia a diferentes grados escolares, incluir una muestra más amplia o incluso adaptar las actividades a contextos rurales o con diversas condiciones socioeconómicas, lo que permitiría conocer mejor su alcance y fortalecer aún más su impacto.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos más relevantes de esta investigación evidencian que el uso de herramientas digitales con enfoque lúdico fortalece significativamente la comprensión lectora en estudiantes de primaria. Las actividades diseñadas permitieron no solo captar el interés de los niños, sino también mejorar sus habilidades lectoras, confirmando así que la propuesta responde positivamente a los objetivos planteados.

Uno de los logros más valiosos del proyecto fue la transformación del aspecto ontológico de los estudiantes. Se observó cómo su relación con la lectura cambió, pasando del rechazo o indiferencia, a la curiosidad y la participación activa. Los niños no solo mejoraron su rendimiento, también mostraron una disposición más positiva hacia el aprendizaje, construyendo una identidad más segura como lectores.

El uso de herramientas digitales con enfoque lúdico tuvo un impacto notorio en la población estudiada. Se logró una mayor motivación, participación activa y avances visibles en fluidez y comprensión lectora.

Este estudio aporta a la literatura académica una mirada práctica y contextualizada sobre cómo la tecnología y el juego pueden integrarse al aula para mejorar la comprensión lectora. Además, se destaca como una propuesta metodológica que valora lo lúdico no como un complemento, sino como un eje central del aprendizaje.

Es fundamental que las instituciones educativas integren estrategias lúdicas apoyadas en herramientas digitales dentro del currículo escolar, no solo como actividades esporádicas, sino como parte estructural del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se recomienda también capacitar a los docentes para el uso creativo de estos recursos y fomentar ambientes donde la lectura sea vivida como una experiencia enriquecedora, no como una obligación.

Para futuras investigaciones, sería conveniente ampliar el número de participantes, extender el tiempo de implementación y, si es posible, contar con mejores recursos tecnológicos. Asimismo, se podrían explorar nuevas variables, como el impacto de la gamificación o el trabajo colaborativo digital, lo cual permitiría tener una visión más completa del fenómeno y seguir desarrollando propuestas que respondan a las necesidades reales de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Angarita, A., Moreno, D., & Vanegas, M. (2016). El juego como herramienta pedagógica para fortalecer el nivel literal de lectura en los estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio Montebello (Tesis de Pregrado). Universidad del Tolima, Bogotá, Colombia.
<https://repository.ut.edu.co/handle/001/1968>
- Ardila, L., Castaño, A., & Tamayo, G. (2015). Estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Fundación Universitaria los Libertadores, Armenia, Colombia.
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/287c31fa-fb36-40a2-80b5-40d0694494ab/content>
- Cadavid, N., Quijano, M., Tenorio, M., & Rosas, R. (2015). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. Pensamiento Psicológico. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612014000100003
- Congreso de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994: Ley General de Educación.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de Colombia. (2009). Ley 1341 de 2009: Desarrollo y uso de las TIC en Colombia.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2020). *Manual de investigación cualitativa* (M. E. Perrone, Trad.). Universidad de Sonora. https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2020). Manual de investigación cualitativa (M. E. Perrone, Trad.). Universidad de Sonora. https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf
- Fortalecimiento de la lectoescritura a través del uso de los recursos digitales en los niños del grado segundo del Colegio Nacional Universitario, sede Ciro Santander, municipio de Vélez, Santander. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/53273/ydceron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2018). Estrategias para el fortalecimiento de la comprensión lectora en educación básica. <https://www.mineduccion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). Decreto 1290 de 2009: Evaluación del aprendizaje y promoción escolar. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf
- Ventura Montes, M. (2020). La comprensión lectora y su relación con el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570968990011/html/#fn1>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://1drv.ms/a/c/f774634617264f40/EpQFER-zGVpHg3LFIE2WsKsBoDqiszRpODX-muQX0aP-SQ>