

**El juego una estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los
estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda, del
municipio de Maicao, La Guajira**

Yuliangel Roperó Rumbo

Asesora

Liliana Mileta Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

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 # 11, sede Pilar Antonia Ojeda, ubicada en el municipio de Maicao, La Guajira, trabajando con 25 estudiantes del grado tercero. El objetivo general fue fortalecer la comprensión lectora literal e inferencial a través de la implementación del juego, utilizando un enfoque cualitativo y experimental, en el que se pusieron en práctica actividades lúdicas diseñadas para promover el aprendizaje lector. Durante el proceso investigativo se desarrollaron juegos como Encuentra la palabra escondida, Verdadero o falso y Descubre el mensaje oculto, los cuales facilitaron la identificación de ideas principales, la inferencia y la interpretación de los textos. Los resultados mostraron avances significativos en la comprensión literal e inferencial, así como en la motivación y participación de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego es una herramienta eficaz para fomentar el aprendizaje significativo, mejorar la comprensión lectora y fortalecer convivencia en el aula, convirtiéndose en una estrategia pedagógica clave en los procesos educativos de la educación básica primaria.

Palabras clave: Comprensión lectora, juego, estrategia, lúdica, educación primaria.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at Educational Institution #11, Pilar Antonia Ojeda campus, located in the municipality of Maicao, La Guajira, working with 25 third-grade students. The overall objective was to strengthen literal and inferential reading comprehension through the implementation of games, using a qualitative and experimental approach. This involved implementing playful activities designed to promote reading learning. During the research process, games such as Find the Hidden Word, True or False, and Discover the Hidden Message were developed, which facilitated the identification of main ideas, inference, and interpretation of texts. The results showed significant progress in literal and inferential comprehension, as well as in student motivation and participation. From this investigative exercise, it was concluded that the game is an effective tool to promote meaningful learning, improve reading comprehension and strengthen coexistence in the classroom, becoming a key pedagogical strategy in the educational processes of primary basic education.

Keywords: Reading comprehension, games, strategy, play, primary education.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencias	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	26
Acercamiento de la Población a la Variable	26
Experimentación	27
Identificación de Variaciones	28

Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	41
--	----

Introducción

La lectura es una de las habilidades más importantes que los niños desarrollan en sus primeros años escolares, ya que les permite comprender el mundo, expresar ideas y construir nuevos aprendizajes. Sin embargo, en las aulas de educación primaria es común encontrar que muchos estudiantes leen de manera mecánica, sin entender realmente lo que leen ni poder explicar con sus propias palabras el contenido de un texto. Esta dificultad afecta no solo el rendimiento académico, sino también la motivación y la confianza de los niños frente al aprendizaje. Por eso, es necesario buscar estrategias que despierten el interés, la curiosidad y el gusto por leer desde una experiencia más activa y significativa.

En la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda, del municipio de Maicao, La Guajira, se observó durante la práctica pedagógica e investigación educativa que algunos estudiantes del grado tercero mostraban poco entusiasmo por las actividades de lectura y presentaban dificultades para identificar las ideas principales o inferir información del texto. Esta situación llevó a reflexionar sobre la importancia de fortalecer la comprensión lectora desde una mirada más dinámica. De acuerdo con Solé (2009) la comprensión lectora implica un proceso de construcción de significado en el que el lector relaciona sus conocimientos previos con la nueva información del texto. En ese sentido, el aprendizaje debe promover experiencias que motiven al estudiante a participar, explorar y aprender de forma divertida.

El presente proyecto tiene como objetivo fortalecer la comprensión lectora literal e inferencial mediante la implementación del juego como estrategia didáctica. Se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y un tipo de estudio experimental, en el que se aplicaron actividades lúdicas como Encuentra la palabra escondida, Verdadero o falso y Descubre el mensaje oculto.

Estas estrategias permitieron observar la evolución de los estudiantes y analizar de qué manera el juego favorece el aprendizaje. Según Huizinga (2012) el juego es una actividad libre que estimula la imaginación y promueve la creatividad, aspectos esenciales en el desarrollo cognitivo y social de los niños. En el contexto de la lectura, el juego promueve tanto la motivación como la atención sostenida, lo que posibilita una comprensión más profunda del texto. Estudios han demostrado que cuando se combinan actividades lúdicas con la lectura, los estudiantes desarrollan pensamiento crítico y fortalecen su capacidad para analizar lo leído (Díaz et al., 2024).

Los resultados obtenidos mostraron mejoras significativas en la comprensión lectora, así como una mayor motivación y participación durante las clases. Los estudiantes lograron comprender mejor los textos, trabajar en grupo y disfrutar del proceso de lectura. Estos avances evidencian que el juego es una herramienta efectiva para fomentar aprendizajes significativos, mejorar la comprensión lectora y fortalecer la convivencia en el aula. Por esta razón, el presente informe invita al lector a conocer de manera más profunda cómo la lúdica puede transformar los procesos educativos, convirtiendo la lectura en una experiencia divertida, reflexiva y con sentido.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda, la cual se encuentra ubicada en el municipio de Maicao, departamento de La Guajira, zona urbana, en la calle 13 # 24-07 barrio El Carmen. Presta los servicios educativos en los niveles de preescolar y básica primaria en la jornada mañana y tarde.

Este territorio se caracteriza por su diversidad cultural y étnica, al contar con comunidades indígenas, afrodescendientes y familias migrantes, que aportan diversidad a la dinámica escolar. Al mismo tiempo, enfrenta retos sociales y económicos derivados del comercio fronterizo, el desempleo y la desigualdad en el acceso a servicios básicos, factores que inciden de manera directa en los procesos educativos.

La población objeto de estudio está conformada por 25 estudiantes de tercer grado de primaria, con edades entre los 7 y 8 años. Estos niños se encuentran en una etapa fundamental de desarrollo cognitivo, comunicativo y socioemocional, en la cual adquieren aprendizajes claves como la lectura, la escritura y el pensamiento lógico. Sin embargo, muchos de ellos provienen de hogares con condiciones económicas precarias, lo que limita el acompañamiento familiar y el acceso a materiales de apoyo escolar. A pesar de estas dificultades, el aula representa un espacio protector donde se fomenta el respeto, la solidaridad y el deseo de aprender.

Dentro de las demandas de aprendizaje más significativa, se identificó la necesidad de fortalecer la comprensión lectora pues, aunque los estudiantes muestran motivación hacia la lectura presentan dificultades al momento de interpretar, relacionar ideas y construir significados a partir de los textos. Este aspecto se convierte en un reto esencial, ya que la comprensión lectora es la base para el progreso académico y la integración de conocimiento en todas las áreas.

En este marco, se plantea el juego como variable de intervención, entendiendo el juego no solo como un recurso lúdico, sino como una estrategia didáctica que conecta con los intereses y la creatividad de los niños. Mediante actividades lúdicas, se busca incentivar la comprensión lectora de los estudiantes, potenciando su capacidad de análisis, la construcción de significados y el disfrute por la lectura. Así, el aula se convierte en un escenario de investigación, donde aprender a leer y comprender se integra con la diversión, favoreciendo un aprendizaje más significativo y motivador.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda, del municipio de Maicao, La Guajira muestran interés por la lectura y algunos avances en el reconocimiento de palabras y frases. En general, logran identificar ideas principales en textos cortos y disfrutan de las actividades de lectura en voz alta. Estas fortalezas evidencian que existen motivación por aprender y disposición para participar en dinámicas que ayuden a fortalecer sus actividades.

Sin embargo, se observa que muchos presentan dificultades para comprender lo que leen. Aunque pueden identificar palabras, se les dificulta interpretar el texto en general, establecer relaciones entre ideas y expresar conclusiones. Esta situación afecta su desempeño en otras áreas y limita el desarrollo de un aprendizaje integral.

Las estrategias pedagógicas que se han utilizado hasta ahora, como lecturas dirigidas, ejercicios de preguntas y respuestas y talleres escritos han permitido algunos avances, pero, no siempre resultan interesante para los niños. Por eso, surge la necesidad de implementar nuevas formas de enseñanza que se adapten mejor a su edad e intereses. En este sentido, los juegos aparecen como una alternativa pertinente, ya que permite unir la diversión con el aprendizaje, motivando a los estudiantes a interactuar con los textos de manera más activa y significativa.

La brecha que se busca atender es la falta de comprobación en este contexto sobre el impacto de los juegos en el fortalecimiento de la comprensión lectora literal e inferencial. Aunque existen experiencias positivas en otros escenarios, aún no se cuenta con evidencia en este grupo escolar. De ahí la importancia de realizar esta investigación, que busca reconocer si los juegos puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora literal e inferencial de los estudiantes.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la comprensión lectora literal e inferencial, en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda del municipio de Maicao, La Guajira a través de juegos durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la comprensión lectora literal e inferencial en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda del municipio de Maicao, La Guajira a través de juegos durante el año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda del municipio de Maicao, La Guajira se relacionan con el juego como estrategia para el aprendizaje.

Implementar actividades de juegos de palabras y roles para favorecer la comprensión literal e inferencial de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda del municipio de Maicao, La Guajira.

Reconocer los cambios en la comprensión lectora literal e inferencial de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda del municipio de Maicao, La Guajira después de implementar los juegos.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El presente proyecto se fundamenta en cuatro conceptos clave que orientan la investigación; el primero de ellos es el juego que se entiende como una estrategia didáctica que integra dinámicas lúdicas con fines de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con Guerrero et al. (2024) el juego no solo promueve la convivencia escolar, sino que también favorece la motivación y la participación activa de los estudiantes. En este proyecto, el juego se asume como la variable que permitirá dinamizar el proceso lector en tercer grado a través de experiencias que facilitan la interpretación y el análisis de los textos.

La comprensión lectora se concibe como la capacidad de interpretar, reflexionar y otorgar significado a los textos. Vargas y Sarmiento (2024) sostienen que, en la educación básica, uno de los principales retos es que los niños avancen de la lectura literal a la interpretación profunda. En este sentido, la comprensión lectora se convierte en el aspecto ontológico que se busca fortalecer, ya que constituye la base del aprendizaje en todas las áreas escolares.

A su vez, el aprendizaje significativo plantea que los nuevos conocimientos se adquieren de manera más sólida cuando se relacionan con los saberes previos de los estudiantes. Aunque esta teoría fue desarrollada inicialmente por Ausubel (como se cita en Ruiz de Ching, 2024) continúa vigente en estudios actuales que señalan que las actividades lúdicas en primaria estimulan la creatividad y facilitan aprendizajes con sentido. En esta investigación, el aprendizaje significativo se vincula al juego como un recurso que conecta la lectura con experiencias cercanas a la realidad infantil.

Finalmente, la lúdica en educación se entiende como el uso intencionado del juego y la recreación en el proceso de enseñanza. Según Barajas et al. (2023) integrar recursos lúdicos en

el aula contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora, generando ambientes motivadores y participativos. En el marco de este proyecto, la lúdica se concibe como un puente entre la motivación natural de los niños y los objetivos académicos de la institución escolar.

Referentes Teóricos

En la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda, se ha identificado que los estudiantes de tercer grado presentan dificultades en la comprensión lectora, especialmente al reconocer ideas principales (comprensión literal), interpretar información y expresar lo que entienden de los textos (comprensión inferencial). Esta situación afecta su participación y su seguridad al leer, por lo que surge la necesidad de implementar estrategias más dinámicas que faciliten el aprendizaje.

Diversos estudios respaldan el uso del juego como estrategia pedagógica para atender este tipo de dificultades. Según Guerrero et al. (2024) el juego en primaria no solo mejora la convivencia, sino que también motiva a los estudiantes a involucrarse más activamente en las actividades escolares. Estos hallazgos respaldan la importancia de aplicar dinámicas lúdicas para favorecer procesos de aprendizaje complejos como la comprensión lectora ya que los niños se sienten más dispuestos a participar y aprender cuando las actividades son significativas y agradables. Este aporte es útil porque la convivencia y la motivación crean un ambiente más tranquilo donde los estudiantes se sienten seguros para leer, opinar y equivocarse sin miedo, lo cual facilita la comprensión lectora.

De igual manera, Ruiz de Ching (2024) plantea que las actividades lúdicas estimulan la creatividad y el pensamiento crítico en los niños, promoviendo aprendizajes más profundos y significativos. Esta perspectiva resulta clave, ya que comprender un texto no se limita a decodificarlo, sino que exige habilidades cognitivas de análisis e interpretación que pueden ser

potenciadas a través del juego. Esto contribuye a la investigación porque muchas habilidades lectoras, como inferir, relacionar ideas o interpretar emociones, se desarrollan más fácilmente cuando el niño juega y puede explorar posibilidades sin presión.

En un estudio enfocado específicamente en la lectura, Vargas y Sarmiento (2024) demostraron que la lúdica, aplicada como estrategia didáctica, fortaleció la comprensión e interpretación textual en estudiantes de cuarto grado. Sus resultados son pertinentes para este proyecto, pues confirman que el juego no solo entretiene, sino que mejora la capacidad de los niños para relacionar ideas y construir significados. Esto respalda la propuesta porque muestra que, en grados similares al tercero, el juego sí genera cambios reales en la lectura literal e inferencial, tal como se espera con la investigación.

Por otra parte, Barajas et al. (2023) analizaron el impacto de estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por TIC en la comprensión lectora. Aunque el recurso tecnológico fue central en su investigación, los autores coinciden en que la motivación, al igual que en el juego, es un factor decisivo para mejorar los procesos lectores.

Esto demuestra que, tanto en el uso de tecnologías, como en la implementación de juegos, el interés y la emoción desempeñan un papel crucial en la comprensión lectora.

En esta misma línea, Martínez et al. (2024), demuestran que los “juegos serios” aplicados en estudiantes de secundaria tuvieron un efecto positivo en la autopercepción de sus habilidades de comprensión lectora. Aunque el estudio se realizó en grados superiores, sus resultados son significativos para esta investigación, ya que demuestran que el juego, cuando se orienta con fines pedagógicos, impacta directamente en la confianza y en la capacidad de los estudiantes para comprender textos.

En otro estudio, Fernández et al.(2018) destacan que la lúdica favorece la interacción social y la participación activa de los estudiantes. Según los autores, “el uso de la lúdica y de la investigación como estrategia pedagógica fortalece la comprensión lectora, al promover espacios de lectura compartida donde los estudiantes participan activamente, reflexionan y expresan sus ideas” (p.56). Esto demuestra que la comprensión de un texto no es solo individual, sino que se enriquece cuando los estudiantes dialogan, preguntan y comparten sus interpretaciones durante las actividades.

De manera similar, diversos estudios han demostrado que las actividades lúdicas fortalecen procesos cognitivos esenciales para la lectura. Riascos (2022) encontró que “las estrategias lúdicas permiten captar la atención de los niños y facilitar el desarrollo de procesos de comprensión lectora, especialmente cuando las actividades promueven la participación activa” (p. 22). Esta afirmación demuestra que el uso del juego no solo genera motivación, sino que también fortalece habilidades cognitivas necesarias para entender un texto, como la identificación de ideas, la interpretación y la inferencia.

Así mismo, Saldarriaga et al. (2023) destacan que “el juego en el aula permite que los niños participen activamente, exploren significados y construyan aprendizajes de manera más natural y significativa” (p.5). Esto se relaciona con los avances observados, ya que las actividades lúdicas fortalecieron la motivación y facilitaron la comprensión de los textos en los estudiantes.

Por su parte, Calle (2024), plantea que las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar la comprensión inferencial, pues estimulan la curiosidad y el razonamiento de los estudiantes al enfrentarse a situaciones o textos que deben descifrar mediante el juego. Este tipo de

experiencias permite que los niños relacionen los contenidos con su entorno, desarrollando una lectura más crítica y analítica.

Finalmente, Zuazo (2017) encontró que las estrategias lúdicas-didácticas mejoran de forma significativa la comprensión lectora en niños, al promover no solo la decodificación y la inferencia, sino también la interacción social y la motivación para trabajar colectivamente.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha diseñado los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana (1998) y los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje (2006), donde se enfatiza la importancia de la comprensión lectora como una habilidad transversal para todas las áreas del conocimiento. Estos documentos técnicos orientan a los docentes en la planeación de estrategias que favorezcan la interpretación, análisis y producción textual en los estudiantes.

Más recientemente, el Programa Nacional de Lectura y Escritura (PNLE, MEN, 2015) promueve el fortalecimiento de las prácticas de lectura en la escuela mediante el uso de materiales y estrategias didácticas que motiven a los estudiantes. El juego, como recurso innovador, se alinea con estos propósitos técnicos, ofreciendo alternativas para hacer de la lectura una experiencia significativa.

Referentes Legales

En Colombia, la educación está regulada principalmente por la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), que en su artículo 5 señala como uno de los fines de la educación el desarrollo de la capacidad de leer, comprender, analizar y producir textos. Esta disposición resulta pertinente, ya que el proyecto busca fortalecer la comprensión lectora a través del juego, respondiendo a los lineamientos nacionales.

De igual manera, la Constitución Política de Colombia (1991), en el artículo 67, reconoce la educación como un derecho fundamental y un servicio público con función social. En este marco, se reafirma la responsabilidad del Estado y la sociedad en garantizar una educación de calidad que fomente el desarrollo integral de los niños.

Asimismo, el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006) establece que los niños tienen derecho a recibir una educación que favorezca su desarrollo cognitivo, afectivo y social. La incorporación de estrategias lúdicas como el juego se ajusta a este marco legal, al proponer ambientes de aprendizaje acordes con las necesidades y características de la niñez.

Referentes Éticos

El desarrollo de proyectos educativos implica atender principios éticos que garanticen el respeto por los derechos de los estudiantes y el cumplimiento de los valores que orientan la labor docente. La ética en la investigación educativa no solo se refiere al cumplimiento de normas institucionales, sino también al compromiso moral de actuar con responsabilidad, honestidad y empatía frente a quienes participan en el proceso.

En este sentido, se destacan valores como la responsabilidad, la equidad, la inclusión, la justicia y el respeto por la dignidad de los niños y niñas.

De acuerdo con la UNESCO (2017) las prácticas pedagógicas deben promover ambientes inclusivos y equitativos, en los que todos los estudiantes participen plenamente sin ser excluidos de experiencias educativas de calidad. Esto implica que los proyectos escolares se desarrollen en entornos seguros y respetuosos, donde cada niño sea valorado por sus capacidades y diferencias. En esta línea, implementar el juego en el aula se convierte en un compromiso ético, ya que ofrece un espacio de participación activa y de convivencia armónica, en el que los estudiantes pueden expresarse, aprender y fortalecer sus habilidades sin temor a ser juzgados o comparados.

Además, la ética educativa promueve el desarrollo integral del estudiante, reconociendo que la enseñanza no se limita a transmitir conocimientos, sino también a formar personas con valores. El juego, en este contexto, se convierte en un medio que fomenta la cooperación, la solidaridad y la empatía, valores indispensables para la vida en comunidad. “Los valores constituyen la base para la convivencia, la participación social y el ejercicio responsable de la ciudadanía” (Organización de Estados Iberoamericanos & Fundación SM, 2012, p. 15).

Finalmente, este proyecto, se asume un compromiso ético que se traduce en la búsqueda constante del bienestar y la inclusión de los niños, garantizar la confidencialidad de la información de los estudiantes, respetar sus procesos individuales de aprendizaje y fomentar un clima de aula basado en el respeto y la cooperación.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente proyecto de investigación se orienta bajo un enfoque cualitativo, porque busca comprender los cambios que se generan en los estudiantes cuando se implementan juegos como estrategia para fortalecer la comprensión lectora. Este enfoque permite observar e interpretar las experiencias que viven los niños durante las actividades, entendiendo su participación, actitudes y aprendizajes en el desarrollo del proceso lector. Como explican Pereira y Alves (s.f.) la investigación cualitativa posibilita aproximarse a los fenómenos “desde la perspectiva de los participantes, interpretando percepciones, vivencias y significados”, lo cual resulta esencial para analizar cómo los estudiantes experimentan el proceso lector y reaccionan frente a estrategias pedagógicas como el juego. De esta manera, el enfoque cualitativo permite comprender los avances de los estudiantes a partir de lo que expresan y evidencian durante las actividades.

El tipo de estudio es experimental con enfoque cualitativo, ya que se aplicará una secuencia de actividades basadas en juegos pedagógicos y se observará su efecto en el proceso de lectura. Según Martínez et al. (2018) “se utiliza un diseño cuasi-experimental para analizar los efectos de una secuencia de actividades formativas sobre el pensamiento crítico, comparando un grupo experimental y otro grupo control” (p.124). Implementando una intervención para analizar los efectos de participación, motivación y mejoras en la comprensión literal e inferencial en el desarrollo de la comprensión lectora, considerando tanto los resultados como las experiencias de los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este proyecto está conformada por 25 estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda del municipio de Maicao, La Guajira.

Estos niños serán el centro de observación e intervención, ya que con ellos se implementarán los juegos pedagógicos para fortalecer la comprensión lectora literal e inferencial. La elección de este grupo se debe a que presentan dificultades en los procesos de lectura y se encuentran en una etapa escolar clave para afianzar estas habilidades.

Técnicas para la Recolección de Datos

De acuerdo con los objetivos propuestos, la recolección de datos se realiza mediante técnicas del enfoque cualitativo, las cuales permiten observar, registrar y comprender las experiencias vividas por los estudiantes durante la aplicación de los juegos. Estas técnicas facilitan conocer cómo se desarrollan las actividades, qué comportamientos y actitudes surgen, y cómo se fortalecen las habilidades de comprensión lectora.

En relación con el primer objetivo, que busca explorar cómo los estudiantes se relacionan con el juego, se utilizará la observación participante. Esta técnica permite al docente investigador involucrarse en el desarrollo de las sesiones, registrar la motivación, el interés y la interacción de los niños y niñas con sus compañeros y con las actividades lúdicas. Según Angrosino (2012) la observación participante es una técnica central para la investigación cualitativa porque permite al investigador no solo ver comportamientos, sino también entender los significados y las razones detrás de esos comportamientos en el contexto natural donde ocurren. Esta observación es útil para captar las interacciones sociales, dinámicas de grupo y procesos educativos.

Para el segundo objetivo, que consiste en implementar juegos pedagógicos para fortalecer la comprensión literal e inferencial, se empleará el diario de campo. En este instrumento se consignarán las experiencias más relevantes de cada jornada, las actitudes de los estudiantes y los avances observados en la lectura. Este registro, además de describir los hechos, permitirá reflexionar sobre el proceso y realizar los ajustes necesarios. Como explican Luna et al. (2022) “el diario de campo se convierte en una herramienta formativa que permite reflexionar sobre los procesos y aprendizajes observados en el aula” (p.250).

Finalmente, para el tercer objetivo, orientado a reconocer los cambios en la comprensión lectora después de aplicar los juegos pedagógicos, se empleará la entrevista semiestructurada. Esta técnica facilitará conocer las percepciones y opiniones de los estudiantes y del docente sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje. De acuerdo con González et al. (2022) “la entrevista cualitativa permite acceder a la subjetividad de los participantes y comprender el sentido que ellos otorgan a sus experiencias educativas” (p. 95).

Como complemento, se realizará un registro fotográfico y audiovisual de las sesiones, con previa autorización de los padres de familia y de la institución educativa. Este material servirá como evidencia visual del proceso, reforzando la credibilidad de los datos mediante la triangulación entre observaciones, entrevistas y registros escritos.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos en esta investigación se realizará de acuerdo con las categorías establecidas a partir de los objetivos específicos y del enfoque cualitativo, con el propósito de interpretar la información recolectada durante la aplicación de los juegos. Estas categorías permitirán organizar los hallazgos de manera coherente y comprender los significados que los estudiantes atribuyen a las experiencias vividas en el aula.

Según Rueda et al. (2023) “el análisis de datos por categorías en una investigación cualitativa requiere tres fases interrelacionadas: reducción de datos, análisis descriptivo y la interpretación” (p.84). En este proyecto, cada categoría se define con base en los objetivos propuestos y en las técnicas de recolección de datos aplicadas.

La primera categoría se centra en la participación en los juegos, relacionada con el primer objetivo, ya que busca explorar cómo los estudiantes se relacionan con el juego como estrategia para el aprendizaje. A través de la observación y el diario de campo, se analizará el nivel de motivación, la disposición, la interacción con los compañeros y la actitud frente a las actividades lúdicas. Moya (2024) plantea que el juego es una estrategia lúdica muy poderosa para transformar el aula: “el juego en el aula promueve la participación activa, la colaboración y el pensamiento crítico de los estudiantes, transformando el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más significativa”. Esto refuerza la idea de que las actividades lúdicas no solo entretienen, sino que también educan y construyen conocimiento, lo cual es clave para la comprensión lectora en los niños.

La segunda categoría enfocada en la comprensión literal responde al segundo objetivo, que busca fortalecer la comprensión lectora mediante el uso de juegos. Según Zapata y Carrión (2021) en este nivel de comprensión lectora “el lector reconoce la información relevante del texto, como ideas principales, personajes y contexto, lo que le permite recordar lo explícito” (p.13). Esto se relaciona con la forma en que los niños y niñas logran ubicar datos directamente mencionados en la lectura, lo cual fue uno de los aspectos evaluados dentro de las categorías de análisis de esta investigación.

La tercera categoría que se centra en la comprensión inferencial se asocia con el tercer objetivo, orientado a reconocer los avances en la comprensión lectora después de la aplicación de

los juegos. En ella se examinará la capacidad de los estudiantes para deducir información implícita, interpretar emociones o intenciones de los personajes y relacionar el contenido de la lectura con su contexto. Como muestran los resultados de un estudio micro genético, “el tipo de inferencia, los niveles de comprensión y la variabilidad de las trayectorias individuales fluctúan notoriamente en función del libro leído y el tiempo de lectura transcurrido” (Gutiérrez et al., 2023, p.120).

Estas categorías permitirán identificar cómo los juegos pedagógicos influyen en el proceso de lectura, observando tanto los cambios en la comprensión literal e inferencial como las actitudes y percepciones de los estudiantes frente a la estrategia lúdica.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Los resultados se presentan de acuerdo con los objetivos y categorías de análisis definidas en el proyecto.

La información fue obtenida mediante la observación participante, el diario de campo, las entrevistas semiestructuradas y el registro fotográfico, los cuales permiten analizar las experiencias vividas por los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa #11, sede Pilar Antonia Ojeda del municipio de Maicao, La Guajira, durante la aplicación de los juegos en el aula.

En esta fase inicial se busca comprender cómo los estudiantes del grado tercero se relacionan con la lectura antes de aplicar los juegos. A través de la observación y el diagnóstico previo, se evidencia que la mayoría presentan dificultades para identificar ideas principales, recordar detalles del texto y mantener la atención durante la lectura. Durante las primeras sesiones, se nota que muchos evitan participar de forma voluntaria, especialmente en actividades donde debían leer en voz alta o compartir su interpretación del texto leído.

Además, se observa desmotivación y poco interés por las actividades lectoras tradicionales. Durante las primeras sesiones, los niños muestran inseguridad al leer en voz alta y se limitan a repetir fragmentos del texto sin interpretar su significado.

Sin embargo, a medida que se implementan pequeñas dinámicas como juegos de palabras, adivinanzas o lectura en grupos, se empieza a percibir un cambio en su disposición para participar. Los niños participan con curiosidad y entusiasmo, reían cuando lograban encontrar las respuestas. Estas reacciones evidencian que la interacción y el componente lúdico (juego), despiertan el interés natural por aprender.

Durante las actividades se observó que los estudiantes mostraron mayor disposición a participar cuando se sentían en un ambiente de confianza, donde podían expresar sus ideas sin temor. Esta actitud abierta coincide con lo planteado por la UNESCO (2017), quien afirma que “la inclusión educativa implica garantizar que todos los estudiantes participen y aprendan juntos en entornos seguros, respetuosos y acogedores” (p. 13). Esto permitió identificar que un ambiente cálido y cercano favorece el interés inicial de los niños hacia las actividades.

Experimentación

Durante la aplicación de las actividades lúdicas, los estudiantes participan en juegos como “Encuentra la palabra escondida”, “Verdadero o falso” y “Descubre el mensaje oculto”.

Estas actividades se desarrollan en grupos pequeños para fomentar la colaboración y la participación activa.

En el juego “Encuentra la palabra escondida”, los niños deben identificar palabras claves o frases del texto que leyeron. Esta actividad ayuda a fortalecer la comprensión literal, ya que les exige reconocer información explícita, recordar detalles y asociar conceptos. Durante esta actividad, los estudiantes muestran entusiasmo al competir por encontrar primero las palabras correctas; celebrando cuando logran realizar el ejercicio y animan a los demás compañeros a seguir.

En el juego “Verdadero y falso”, se presentan afirmaciones sobre el texto y los estudiantes debían decidir si eran verdaderas o falsas, explicando el porqué de su respuesta. Esta actividad promueve la reflexión y la comprensión inferencial, ya que debían interpretar el contenido más allá de lo literal. Muchos se reían al observar frases engañosas y discutían en grupo las respuestas, favoreciendo el diálogo y trabajo en equipo.

Por último, en “Descubre el mensaje oculto”, los estudiantes descifraban una frase o idea principal del texto a partir de pistas. Esta actividad despierta la curiosidad y fomenta la lectura analítica, ayudando a desarrollar habilidades de deducción. Se observa que los estudiantes trabajaban en equipo, compartían opiniones y que se muestran emocionados al encontrar el mensaje oculto.

Se evidencia que los estudiantes con mayores dificultades en la lectura empezaron a mejorar su comprensión al relacionar las palabras con los significados que encontraban durante los juegos. Esto permite reforzar su autoestima y demuestra que pueden aprender mientras se divierten. Como explican Ayala et al. (2022), “las emociones influyen de manera directa en la comprensión lectora, pues no solo motivan al lector, sino que permiten tejer conexiones entre sus experiencias previas y el contenido del texto” (p.8).

En conclusión, las actividades lúdicas aplicadas favorecieron el desarrollo de la comprensión lectora al transformar el aula en un espacio dinámico, motivador y cooperativo.

Identificación de Variaciones

Al comparar las observaciones iniciales con los resultados obtenidos después de la intervención, se evidenciaron avances significativos en la comprensión lectora de los estudiantes.

En un principio, la mayoría presentaba dificultades para reconocer información explícita (comprensión literal) y relacionar ideas del texto; sin embargo, al finalizar las actividades, mostraron una mejora evidente en su capacidad para identificar detalles, comprender el sentido global y deducir información implícita (comprensión inferencial) a partir del contexto.

También se nota un cambio en la actitud frente a la lectura; los niños mostraron mayor seguridad al expresarse, compartieron ideas con sus compañeros y disfrutaron más de las actividades escolares, se observó que durante las actividades disfrutaban leer en voz alta,

comentar los textos y compartir sus interpretaciones con los compañeros. El aula se transformó en un espacio de diálogo y colaboración, donde cada estudiante aportó ideas sin temor a equivocarse.

La estrategia de los juegos fortaleció la confianza, la concentración y la motivación, aspectos que influyen directamente en el aprendizaje. Actividades como “Encuentra la palabra escondida”, “Verdadero o falso” y “Descubre el mensaje oculto” contribuyeron no solo al desarrollo de habilidades cognitivas, sino también a mejorar la convivencia escolar, el respeto por el turno de la palabra y el trabajo en equipo. De acuerdo con Velásquez y Ferrada (2023), los juegos didácticos pueden fortalecer la comprensión lectora porque “favorecen la localización, interpretación y reflexión del texto a través de dinámicas motivadoras” (p.3).

Los resultados confirman que la aplicación de esta estrategia contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora y al mejoramiento de un ambiente de aula más dinámico, participativo y positivo. Los juegos se consolidaron como una herramienta efectiva para mejorar las habilidades lectoras, estimular la motivación y promover valores de convivencia que favorecen el aprendizaje significativo.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian avances significativos en la comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa #11 sede Pilar Antonia Ojeda en Maicao, La Guajira. El uso del juego pedagógico permitió crear un ambiente de aprendizaje más participativo y motivador, en el que los niños se sintieron parte activa del proceso. Estos hallazgos se conectan directamente con los objetivos de la investigación, ya que muestran cómo la estrategia lúdica favoreció tanto el aprendizaje como la convivencia en el aula. En esta línea, Martínez, et al. (2024) señalan que la participación en actividades mediadas por el juego permite comprender cómo los estudiantes construyen significados a partir de sus experiencias y percepciones, lo que influye directamente en sus procesos de aprendizaje. Desde esta perspectiva, analizar los resultados permitió observar cómo el juego se convirtió en una herramienta transformadora dentro del proceso lector.

Durante la primera etapa de observación se evidenció que los estudiantes tenían dificultades para comprender textos de manera literal e inferencial, mostraban desinterés por la lectura y poca participación en las actividades. Sin embargo, al introducir el juego como estrategia, la relación de los niños con la lectura cambió de manera positiva. Las actividades lúdicas facilitaron la comprensión y aumentaron la motivación. Los estudiantes se mostraron más atentos, colaborativos y con disposición para aprender. Esto coincide con los planteamientos de Guerrero et al. (2024) quienes señalan que la lúdica promueve la participación activa, la curiosidad y el compromiso de los estudiantes, fortaleciendo la construcción de aprendizajes significativos.

En la fase de experimentación, la implementación del juego pedagógico tuvo un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Las actividades lúdicas despertaron el

interés y la motivación por la lectura, generando un ambiente más participativo y colaborativo. Se evidenció que los niños comprendían mejor los textos cuando se abordaban de manera dinámica, utilizando juegos como “Encuentra la palabra escondida”, “Verdadero o falso” y “Descubre el mensaje oculto”.

Durante la intervención, los estudiantes demostraron avances en los niveles de comprensión literal e inferencial. Lograron identificar personajes, lugares y acciones principales, y comenzaron a deducir mensajes implícitos en las historias. Este resultado coincide con lo expuesto por Vargas y Sarmiento (2024) quienes afirman que la comprensión lectora mejora cuando el aprendizaje se apoya en estrategias lúdicas que favorecen la atención, la reflexión y la participación activa. De esta manera, el juego se consolidó como una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora y fortalecer la participación en clase.

Se observaron transformaciones notables en la actitud de los estudiantes frente a la lectura. Pasaron de mostrar desinterés y timidez a participar activamente, compartir ideas y disfrutar de las actividades. Este cambio refleja un crecimiento en su dimensión personal y social, al fortalecerse la autoconfianza, la cooperación y el respeto por los compañeros.

Los resultados obtenidos coinciden con investigaciones previas que destacan la efectividad del juego como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora. En este sentido, Barajas et al. (2023), destacan que las estrategias didácticas dinámicas fomentan la atención, facilitan la retención de la información y contribuyen al desarrollo de la comprensión de textos en estudiantes de educación básica. De igual modo, Díaz et al. (2024) explican que las estrategias lúdicas estimulan la curiosidad, la reflexión y el razonamiento de los estudiantes, lo que favorece procesos como la interpretación y el análisis del texto. Estos aportes respaldan que

el juego puede potenciar la comprensión lectora cuando se integra de manera intencionada en el aula.

En comparación con otros estudios, los hallazgos del presente proyecto confirman que integrar el juego en las clases de lectura genera motivación, participación y mejores resultados en los niveles literal e inferencial.

Entre las principales limitaciones encontradas se destaca el tiempo disponible para la aplicación de las actividades, que fue corto en relación con la planificación inicial. También se presentaron dificultades con la disponibilidad del aula y algunos materiales requeridos para los juegos, trabajando de forma más rápida, con el espacio pequeño disponible y materiales simples hechos a mano, manteniendo la participación de los estudiantes. A pesar de estas limitaciones, se logró cumplir con los objetivos propuestos y obtener resultados significativos. Sin embargo, se considera que una aplicación más prolongada permitiría observar cambios más profundos en la comprensión lectora y consolidar los aprendizajes alcanzados.

La aplicación de juegos demostró ser una estrategia efectiva para promover el gusto por la lectura y mejorar la comprensión de textos. Además, contribuye a crear ambientes de aprendizaje más dinámicos, cooperativos y participativos. En la institución, esta experiencia puede servir como referente para que otros docentes integren actividades lúdicas en sus clases, de esta forma, el juego se consolida como una herramienta pedagógica que potencia el aprendizaje y fortalece el desarrollo integral.

En conclusión, el análisis permitió evidenciar que los juegos influyen positivamente en la comprensión lectora literal e inferencial y en el desarrollo personal de los estudiantes. La estrategia favoreció la participación, la motivación y el trabajo en equipo, fortaleciendo tanto las habilidades lectoras como los valores sociales.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de aplicación e incluir nuevos tipos de juegos que integren recursos digitales o actividades interactivas. También se recomienda aplicar la estrategia en otros grados para continuar fortaleciendo la comprensión lectora desde el juego y la creatividad.

Conclusiones y Recomendaciones

El desarrollo de esta investigación permitió evidenciar que la aplicación del juego como estrategia didáctica tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa #11 sede Pilar Antonia Ojeda, en el municipio de Maicao, La Guajira. Durante las actividades lúdicas diseñadas “Encuentra la palabra escondida”, “Verdadero o falso y “Descubre el mensaje oculto”, los niños participaron con entusiasmo, lograron identificar ideas principales, analizar textos y expresar sus opiniones con mayor seguridad. Se observó una evolución significativa en la comprensión literal e inferencial, así como en la actitud de los estudiantes frente a la lectura, quienes pasaron de mostrar desinterés a disfrutar de la experiencia de aprender leyendo y jugando.

En relación con los objetivos planteados, se logró cumplir con la caracterización inicial de la población, la observación del proceso de aprendizaje mediante la implementación del juego y la identificación de los avances logrados.

Las evidencias recogidas demuestran que el juego pedagógico permitió mejorar la atención, la motivación y la disposición hacia la lectura, fortaleciendo las habilidades lectoras y promoviendo un ambiente de participación activa. Esto confirma que las estrategias lúdicas pueden ser un medio eficaz para enseñar de manera creativa, especialmente en los primeros grados de la educación básica.

Durante la implementación de la propuesta se identificó que el juego no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también favorece la convivencia, la cooperación y la confianza entre los estudiantes. Los niños aprendieron a trabajar en grupo, a escuchar y respetar las ideas de los demás y a disfrutar del proceso de aprendizaje. De esta forma, la investigación

reafirma la importancia de considerar el juego como un recurso pedagógico que promueve el desarrollo integral, uniendo la emoción, la acción y el pensamiento en el aprendizaje escolar.

Finalmente, este proyecto demuestra que la lúdica es una estrategia valiosa para motivar y fortalecer la comprensión lectora.

Se recomienda seguir aplicando el juego en diferentes áreas del conocimiento, adaptándolo a las necesidades de los estudiantes, e involucrar a las familias y docentes en la promoción de la lectura desde un enfoque divertido e inclusivo. Tal como señala Vygotsky (1979) “el aprendizaje se produce a través de la interacción social y se potencia cuando el niño participa activamente en experiencias significativas” (p. 102). En este sentido, el juego se consolida como una herramienta esencial para generar aprendizajes duraderos, significativos y llenos de sentido humano.

Referencias Bibliográficas

Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante en investigación cualitativa*.

Morata. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2016/01/Etnografia-y-Observacion-Participante.pdf>

Ayala, M. N., Jaramillo, L. Á. y Arango, E. P. (2022). Implicaciones de las emociones en los procesos de comprensión lectora y producción escrita. *Kénosis*, 10(1), 1-20.

<https://doi.org/10.47286/23461209.357>

Barajas, N. A., Rincón, N. M., Torres, J. y García, D. A. (2023). Enfoque didáctico-pedagógico basado en TIC para fortalecer la comprensión lectora. *Revista Ecomatemático*, 14(2), 118–127. <https://doi.org/10.22463/17948231.4062>

Calle, Z. D. (2024). Comprensión lectora en la era digital: una revisión cualitativa. *Revista Digital de Investigación Educativa*, 7(2), 112–129.

<https://www.redalyc.org/journal/7300/730077730001/html/>

Congreso de la República de Colombia, (1991). Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67. Bogotá: Legis.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125>

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Art. 5. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Diario Oficial No. 41.214.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia. Diario Oficial No. 46.446.

https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

- Díaz, Y., Díaz, Á. S., Mejía, J., y Lucero, E. V. (2024). El juego y la lectura: estrategias didácticas para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria. *Episteme Koinonía*, 7(14). <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i14.4154>
- Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., Polo, Y. y De la Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 53–62. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.06>
- González, J., Vega, M., Gaona, N., Babativa, H., Rubiano, P. A. y Velásquez, T. (2022). La entrevista semiestructurada: una herramienta pertinente en la percepción de valores sociales para la vida. *Revista Lasallista de Investigación*, 21(1), 93–108. <https://revistas.unilasallista.edu.co/index.php/rldi/article/download/3371/210210898/210217430>
- Guerrero, A. M., Gómez, J. D. y Escalona, J. L. (2024). El juego como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer la convivencia en instituciones educativas de básica primaria. *Revista AEH*, 4(1), 45–59. <https://doi.org/10.21897/25394185.3828>
- Gutiérrez, M. F., Escobar, A. y Montes, J. (2023). Tipos de inferencias y comprensión de textos narrativos en básica primaria: un análisis desde la teoría de sistemas dinámicos. *Revista Electrónica Educare*, 27(2), 110–136. <https://doi.org/10.15359/ree.27-2.15899>
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens* (E. Imaz, Trad.). Alianza Editorial. https://www.alianzaeditorial.es/primer_capitulo/homo-ludens.pdf
- Luna, G., Nava, A. A. y Martínez, D. A. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en educación superior. *Zincografía*, 6(11), 245–264. <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>

- Martínez, P., Ballester, J. y Ibarra, N. (2018). Estudio cuasiexperimental para el análisis del pensamiento crítico en secundaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(4), 123–132. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.4.1705>
- Martínez, W., Reyes, Y. y Aguilar, P. J. (2024). Explorando los efectos de un juego serio en las percepciones de los estudiantes de 11° grado sobre sus habilidades de comprensión lectora. *Revista Amazónica*, 14(4), 112–124. <https://doi.org/10.34069/RA/2024.14.04>
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana*. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje. MEN. <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-116042.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). Programa Nacional de Lectura y Escritura: leer es mi cuento. MEN. <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-344569.html>
- Moya, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2). <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Organización de Estados Iberoamericanos, y Fundación SM. (OEI). (2012). *Educación, valores y ciudadanía*. OEI / Fundación SM. <https://oei.int/wp-content/uploads/2012/06/valoressm.pdf>
- Pereira, I. & Alves, N. (). La investigación cualitativa y la investigación cuantitativa: un experimento con doble enfoque. [info:eu-repo/semantics/article, Sello Editorial UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/71275>

- Riascos, G. (2022). Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado de primaria. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional Fundación Universitaria Los Libertadores
<https://repository.libertadores.edu.co/items/072a6474-269d-4d0f-bdd7-1af6b03d4114>
- Rueda, M. P., Armas, W. J. y Sigala, L. E. (2023). Análisis cualitativo por categorías a priori: reducción de datos para estudios gerenciales. *Revista Ciencia y Sociedad*, 48(2), 83–96.
<https://doi.org/10.22206/cys.2023.v48i2.pp83-96>
- Ruiz de Ching, O. (2024). Didáctica de las actividades lúdicas en la educación primaria: creatividad y pensamiento crítico. *Synergia*, 4(2), 55–67.
<https://doi.org/10.48204/synergia.v4n2.6206>
- Saldarriaga, M. L., Cataño, V. M., Ortega, S. A. y Galeano, S. (2023). El juego como estrategia didáctica para la comprensión lectora en niños de ocho años. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2136>
- Solé, I. (2009). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó.
<https://books.google.es/books?id=8cp7am1yjDoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- UNESCO. (2017). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. UNESCO.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259592_spa
- Vargas, S. M., y Sarmiento, P. R. (2024). La lúdica como estrategia de mediación didáctica para el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual en los estudiantes de 4º grado de básica primaria. Repositorio CUC.
<https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/cd8dfb70-41e5-437b-93a7-9edf914986eb/full>

- Velásquez, F. R., y Ferrada, C. (2023). Efectos de los juegos didácticos en la comprensión lectora de estudiantes de quinto básico en una escuela municipal de Castro, Chile. *Mamakuna*, (25), 1–13. <https://doi.org/10.70141/mamakuna.25.1164>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica. <https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Zapata, L. A. y Carrión, G. (2021). Comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico reflexivo de los estudiantes de educación primaria. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Revista Generando Productividad Institucional*, 9(2), 11–25. <https://doi.org/10.34070/rif.v9i2.266>
- Zuazo, N. T. (2021). Estrategias Lúdico-Didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora en niños. *Metanoia: Revista de ciencia, tecnología e innovación*, 6(1), 170–184. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/METANOIA/article/view/2184>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1BCfezodpBIaX_cMQ2fPWRZdJSLaxIgJu