



Contenido de acceso abierto bajo la Licencia: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Discimus. Revista Digital de Educación.
ISSN 2954-5781
Contacto@revistadiscimus.com
Corporación Discimus.
Bogotá- Colombia

Consuelo Morales Zea, Milena Rodriguez-Dueñas, Yurledis Meléndez Bellido y Andrea del Pilar Olmos Sanabria.

Juegos para Fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Critico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto.

DOI: : <https://doi.org/10.61447/20241201/art05>

Fecha de Recepción: 24 de septiembre de 2024

Fecha de Aceptación: 10 de noviembre de 2024

Como Citar: Morales Zea, C. et al. Juegos para Fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Crítico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto. *Discimus. Revista Digital De Educación*, 3(2), 66-79. <https://doi.org/10.61447/20241201/art05>

Juegos para Fortalecer los Niveles Literal, Inferencial y Critico de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Cuarto.

Consuelo Morales Zea¹
Milena Rodríguez-Dueñas²
Yurleidis Meléndez Bellido³
Andrea del Pilar Olmos Sanabria⁴

Resumen

En este artículo se presentan los resultados de un estudio cuyo objetivo consistió en desarrollar una propuesta pedagógica basada en juegos para el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítica en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Sagrado Corazón del Municipio de Paz de Ariporo, Casanare. Es un estudio de enfoque cualitativo bajo un diseño de investigación acción apoyado en técnicas como el cuestionario aplicado a 29 estudiantes. Durante la implementación se usó la técnica de la observación participante, para la cual se diseñó un diario de campo para registrar información durante la ejecución de los juegos. Los resultados muestran un nivel básico y medio de desarrollo de los tres niveles de comprensión lectora en los estudiantes participantes. A raíz de ello se diseñó una guía de doce juegos, distribuidos en tres grupos de cuatro para fortalecer cada dimensión. Cada uno de los juegos se organizó de la siguiente manera: instrucciones (tópicos generativos, personas responsables, beneficiarios y recursos), secuencia didáctica (comencemos, a jugar y consolidemos nuestra diversión), construcción y evaluación. Como producto de la evaluación procesual en cada uno de los juegos para observar las mejorías en el desarrollo de la propuesta, se identificó una alta efectividad debido a que la mayoría de los estudiantes presentaron desempeños altos y básicos. Se concluye que la guía de juegos fomentó en los estudiantes el interés por la lectura debido al carácter lúdico, lo que propició un fortalecimiento de la atención y con ello una mayor inmersión en el texto y, por ende, mejoras en la comprensión de este.

Palabras clave: comprensión lectora, nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico, guía de juegos.

Abstract

This paper presents the results of a study whose objective was to develop a pedagogical proposal based on playful games to strengthen the levels of literal, inferential and critical reading comprehension in fourth grade primary school students at the Sagrado Corazon School of the Municipality of Peace of Ariporo, Casanare-Colombia. It is a qualitative approach study under an action research design supported by techniques such as the questionnaire applied to 29 students. During the implementation, the participant observation technique, for which a field diary was designed to record information during the execution of the games. The results show a basic and medium level of development of the three levels of reading comprehension in the participating students. As a result, a guide of twelve games was designed, distributed in three groups of four to strengthen each dimension. Each of the games was organized as follows: instructions (generative topics, responsible people, beneficiaries and resources), didactic sequence (let's start, play and consolidate our fun), construction and evaluation. As a product of the procedural evaluation in each of the games to observe the improvements in the development of the proposal, a high effectiveness was identified because the majority of the students presented high and basic performances. It is concluded that the game guide fostered students' interest in reading due to its playful nature, which led to a strengthening of attention and thus greater immersion in the text and, therefore, improvements in its understanding.

Keywords: reading comprehension, literal level, inferential level, critical level, game guide.

que facilita la interpretación de la información disponible en un texto. Es un proceso que implica

¹ Consuelo Morales Zea: Licenciada en Lengua Castellana y Comunicación Colegio Sagrado Corazón Paz de Ariporo, Casanare cmoralesz01@libertadores.edu.co ORCID: 0009-0000-9597-0656

² Milena Rodríguez-Dueñas: Licenciada EBE en Humanidades y Lengua Castellana Colegio Departamental José María Obando, El Rosal. smrodriguez@libertadores.edu.co ORCID: 0009-0005-1799-0666

³ Yurleidis Meléndez Bellido: Licenciada en Pedagogía Infantil Universidad del Tolima en convenio con universidad de Cartagena ymelendezb@libertado.edu.co ORCID: 0009-0007-6712-2204

⁴ Andrea del Pilar Olmos Sanabria: Licenciada en Administración y Supervisión Educativa Magíster en Educación, Docente Universidad Los Libertadores, Investigadora sobre temas Educativos STEN Directivo docente en la secretaría de educación distrital adolmoss@libertadores.edu.co ORCID: 0009-0004-8081-3796

el desarrollo de tres dimensiones: literal, inferencial y crítico. La primera implica la identificación concreta y objetiva de lo que presenta un escrito, es decir, lo que se describe y da a conocer (Fuchs *et al.*, 2002). La literalidad consiste en el hallazgo de hechos, detalles y datos explicitados, sin necesidad de realizar interpretaciones más allá de lo que está escrito. Por su parte, la dimensión inferencial consiste en superar lo evidente y es necesario conectar la información explícita con el conocimiento previo para deducir significados implícitos, inferir intenciones del autor y comprender mensajes subyacentes, no explícitos (Hernández *et al.*, 2020). En cuanto al nivel crítico, la lectura no solo está limitada a comprender e interpretar el texto, sino que también induce a cuestionar, analizar y evaluar de manera reflexiva su contenido (Arguello, 2017). De ahí que en este último nivel se plantean interrogantes, se confrontan ideas y se desarrolla un pensamiento crítico que permite formar opiniones fundamentadas.

Dadas las aproximaciones conceptuales de la comprensión lectora y sus dimensiones, se entiende que es una habilidad que reviste alta importancia para el aprendizaje y la adquisición de conocimientos. No obstante, el desarrollo de esta competencia presenta múltiples problemas que conducen a un bajo desempeño en las tres dimensiones. Los estudiantes presentan dificultad para leer de manera fluida escaso vocabulario, niños que todavía están leyendo en sílabas, dificultad en la toma de dictado, problemas de ortografía y baja comprensión lectora. De acuerdo con los Derechos Básico de Aprendizaje del MEN (2016), están en una etapa donde deben desarrollar las habilidades de análisis de información presentada, escribir textos a partir de lo que ven en su entorno, crear textos literarios sobre un tema o situación, construir textos poéticos empleando algunas figuras literarias, participar en espacios de discusión, producir textos atendiendo el contexto y sus saberes previos y la diversidad de formatos, y organizar información que se encuentran en los textos para facilitar el proceso de comprensión interpretación textual. Estos elementos, son importantes desarrollarlos, ya que están a punto de pasar al grado donde finalizan su ciclo de primaria y así poder tener una adecuada transición al siguiente nivel básica secundaria.

Estos y otros problemas causantes de un bajo desempeño en la habilidad lectora han inducido al diseño de estrategias pedagógicas innovadoras, entre las cuales están las que articulan la lúdica del aprendizaje con el fin de lograr intervenciones efectivas a raíz del carácter novedoso y divertido. Al respecto, las actividades de aprendizaje basadas en el juego pueden ser una forma innovadora para fomentar la lectura y fortalecer cada una de las dimensiones en los estudiantes.

En razón a la importancia de la comprensión lectora, los problemas que enfrenta el aprendizaje de la misma y la oportunidad que representan los juegos como forma lúdica innovadora, se describen los resultados de un proceso de intervención pedagógico cuyo objetivo consistió en fortalecer las dimensiones literal, inferencial y crítico a través de juegos en estudiantes de grado cuarto de primaria del Colegio Sagrado Corazón en el Municipio de Paz de Ariporo, Casanare.

Desarrollo

El ejercicio de intervención pedagógica se realizó con un grupo de estudiantes de cuarto grado de educación básica primaria, el Colegio Sagrado Corazón del municipio de Paz de Ariporo, el grado cuarto cuenta con 93 estudiantes en total, conformado por tres grupos A, B, y C. De esta población se toma como muestra de investigación a 29 estudiantes del grado cuarto "A", 14 niñas y 15 niños en edades de 9 y 11 años. El muestreo se escogió de forma no probabilista intencional o de conveniencia debido a que uno de los participantes de esta investigación es el director del grupo y orienta todas las áreas, permitiendo la disponibilidad de tiempo y espacio para realizar la aplicación del instrumento y así poder tomar una muestra confiable y oportuna. Conforme a tal situación, se diseña una guía de juegos, distribuidos en tres grupos de cuatro para fortalecer cada dimensión. Cada uno de los juegos se organizó de la siguiente manera: instrucciones (tópicos generativos, personas responsables, beneficiarios y recursos), secuencia didáctica (comencemos, a jugar y consolidemos nuestra diversión), construcción y evaluación.

Sobre trabajos de intervención pedagógica basados en la lúdica del juego existen antecedentes que demuestran la efectividad en el fortalecimiento de la habilidad lectora, entre los cuales a nivel internacional pueden destacarse el realizado por Murillo y Paguay (2022), en el que se demuestra que los docentes desarrollaban estrategias lúdicas de manera rudimentaria, la comprensión lectora era básica, poco promovida y limitada a las prácticas tradicionales, un aspecto subsanado a partir de actividades que incluyeron juegos. Así mismo, Torres (2022) en un estudio similar muestra que este tipo de estrategias permite que los estudiantes superen los problemas de comprensión lectora, debido a que con las actividades lúdicas y el uso de las herramientas tecnológicas se logró despertar el interés y la motivación de los estudiantes hacia la lectura. En la misma línea, Vaca (2021) evidencia que el fortalecimiento de esta habilidad implica atender factores sociales, pero sobre todo la

implementación de técnicas de recuperación de conocimientos, reflexión, asimilación y **representación**.

A nivel nacional existen ejercicios investigativos como el de Muñoz et al. (2022), el cual demuestra la efectividad del juego como método para la comprensión lectora, además de un proceso de evaluación constante para mejorar no solo el aprendizaje de los estudiantes, sino las competencias docentes respecto a la articulación de actividades lúdicas eficaces. A este estudio se suma el de Zuleta (2022), cuyos resultados demuestran una alta efectividad en el mejoramiento del desempeño de los estudiantes al aplicarse juegos, resaltando que sirven como instrumento para mantener la atención y el interés por la lectura debido al carácter divertido. También Pérez et al. (2022) señala que los juegos didácticos propician la asimilación de términos y apropiación del léxico, al tiempo que les propicia inferir y ser más críticos en sus opiniones.

A nivel local los trabajos se han enfocado en estrategias pedagógicas que en el caso de Piza (2023) han procurado fortalecer la dimensión crítica, lo cual fue posible a través de actividades basadas en juego que lograron desarrollar habilidades de decodificación de palabras, en la construcción del significado indispensables para la comprensión de textos con la implementación de juegos didáctico y dinámicas en grupo permiten el aprendizaje agradable y participativo. Por su parte, el estudio de Rincón (2020) señala que los contenidos educativos que articulan el juego son formas innovadoras en el sentido que implican explorar y apropiar recursos educativos que hacen de la lúdica una alternativa para superar metodologías tradicionales. Esto lo ratifican Barrera y Lugo (2020), quienes muestran un desempeño superior en las tres dimensiones de la comprensión lectora como producto de la realización de juegos articulados al plan curricular.

En general, son antecedentes que respaldan la articulación del juego como parte de un proceso de enseñanza –aprendizaje apoyado en la lúdica para mejorar la habilidad lectora en los estudiantes que han sido objeto de intervención pedagógica en los tres ámbitos en donde se han desarrollado.

El proceso de inversión pedagógica tuvo como sustento teórico el constructivismo, la enseñanza de la comprensión y el pensamiento crítico. Respecto al primero, se parte de que el estudiante construye su propio conocimiento a través de la interacción con el mundo que les rodea (Piaget, 1990; 1991). Además, se asume la necesidad de la interacción social para el aprendizaje y desarrollo cognitivo, lo cual es posible a través de la colaboración con otros

individuos más expertos que conforman la denominada zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1962).

Así mismo, se ciñe a la teoría de la enseñanza de la comprensión, que de acuerdo con Perkins (1999), se centra en desarrollar en los estudiantes la capacidad de comprender profundamente los conceptos y procesos en lugar de simplemente memorizar información superficialmente. La enseñanza para la comprensión implica ayudar al estudiante a conectar nuevos conocimientos con lo que ya saben, a contextualizar la información dentro de un marco conceptual más amplio y a aplicar activamente lo aprendido en diversas situaciones.

Por otra parte, se ciñe a los elementos del pensamiento crítico, el cual se refiere a la capacidad de analizar, evaluar y formar juicios de manera reflexiva y fundamentada (Sánchez, 2013). Implica la habilidad de pensar de manera independiente, cuestionar suposiciones, identificar sesgos, considerar diferentes perspectivas y llegar a conclusiones razonadas.

La investigación sigue una ruta cualitativa mediante un diseño de investigación-acción con un modelo descriptivo, permitiendo indagar de manera flexible en la problemática que presenta los estudiantes de grado cuarto del Colegio Sagrado Corazón de Paz de Ariporo, Casanare, relacionada con las dificultades en la comprensión lectora. Según Hernández et al. *et al.* (2014), “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad” (p. 48) Las técnicas de recolección de información fueron el cuestionario, que se utilizó para generar un diagnóstico sobre el desempeño de los estudiantes en las tres dimensiones de la comprensión lectora. A este se sumó la entrevista dirigida a tres docentes del grado cuarto acerca de sus conocimientos sobre la materia y posibles experiencias y reflexiones en torno a la lúdica como apuesta de aprendizaje. La tercera consistió en la observación que requirió de un diario de campo para registrar información observada durante la ejecución de los juegos.

Resultados

Del diagnóstico de la comprensión lectora

Los resultados se evaluaron de acuerdo a las habilidades cognitivas de los niveles literal, inferencial y crítico como se encuentra en la siguiente gráfica:

Habilidades cognitivas niveles literal, inferencial y crítico

Nivel de lectura	Habilidades cognitivas
Nivel Literal	Percibir, observar, nombrar e identificar, discriminar, emparejar, secuenciar u ordenar y retener.
Nivel Inferencial	Inferir, comparar o contrastar, categorizar o clasificar, describir, explicar, analizar, identificar causa y efecto, interpretar, resumir, sintetizar, predecir, estimar, generalizar y resolver problemas.
Nivel Crítico	Debatir, o argumentar, evaluar, juzgar o criticar.

Nota. Elaboración Propia

A través de tres pruebas diagnósticas que evaluaron los distintos niveles de lectura, se realizó una rúbrica para evaluar dichas pruebas en la institución. Durante el proceso, el docente actuó como observador no participante. Los resultados de esta evaluación inicial revelaron que la mayoría de los estudiantes se encuentra en un nivel de desempeño básico o medio, el cual es causa de problemas en la dimensión literal debido a la ausencia de ejercicios enfocados en la percepción, retención, discriminación y observación de la información contenida en los textos que leen los niños y las niñas. También se observó un rendimiento bajo en la dimensión inferencial, específicamente en la habilidad para predecir, identificar situaciones de causa-efecto y explicar situaciones implícitas. Además, se identificó un bajo nivel crítico, caracterizado por deficiencias para elaborar argumentos en favor o en contra acerca de una situación leída, además de dificultades para juzgar o criticar con base en elementos de juicio válidos.

Del diseño de la estrategia pedagógica

A raíz del diagnóstico, se diseñó una estrategia pedagógica basada en juegos, como formas de mantener la atención del estudiante y aumentar el interés de los niños y las niñas por los temas de forma divertida. Esto en el sentido que, este tipo de actividades contribuyen a explorar otros espacios y recursos diferentes a los habituales, de modo que los estudiantes superan formas tradicionales de aprendizaje.

En ese sentido, la guía de juegos diseñada articuló elementos pedagógicos y teóricos del constructivismo, de acuerdo con Barrera y Lugo (2020) es un modelo versátil para el diseño de estrategias, en las cuales el juego se convierte en un medio por el cual los estudiantes construyen y reconstruyen su aprendizaje. O como lo señala Ruíz (2023), el carácter lúdico del aprendizaje también se convierte en un factor determinante al momento de formar personas con pensamiento crítico desde la lectura.

En tal sentido, al utilizarse como sustentos teórico-pedagógicos el constructivismo y el pensamiento crítico, es viable contribuir a un mejor aprendizaje de los estudiantes, el cual les sirve no exclusivamente para demostrar una capacidad ante pruebas evaluativas, sino en las situaciones del resto de su vida. La planificación de los juegos comenzó con una revisión documental de antecedentes orientadores, los cuales describen métodos y resultados de otras experiencias significativas. Así mismo, se identificaron referentes teóricos pedagógicos, principalmente sobre la enseñanza para la comprensión, el constructivismo y el pensamiento crítico. La estrategia es una guía de doce juegos orientados a fortalecer las dimensiones literales (triqui, ¿quién soy?, el dado contador y la ruleta), inferencial (Culebra lectora, La Oca, Adivina el final y Pinturillo interpretador) y crítica (Bingo Comprensivo, Jenga Pensador, Stop Crítico y Piratas Críticos) de la lectura.

De la implementación

La intervención pedagógica consistió en tres momentos según cada dimensión de la comprensión lectora. En primer lugar, a través de la adaptación de juegos como el triqui, ¿quién soy?, el dado contador y la ruleta preguntona por medio de interrogantes y el juego, se buscó la estimulación de los sentidos para lograr procesos de percepción, observación, y de memoria para identificar, asociar y ordenar, lo cual corresponde a la literalidad.

En segundo lugar, se propusieron juegos de competencia y de adivinanzas para poder fomentar la comprensión inferencial, ya que los estudiantes por medio de la motivación de competir y de lograr adivinar, se les retó a desarrollar su pensamiento complejo, alcanzando las habilidades de inferir, comparar, clasificar, describir, explicar, analizar, identificar causa y efecto en la información que no está explícitamente presente en el texto. Esto les permite ir más allá de la información literal y desarrollar habilidades complejas para leer entre líneas.

En tercer lugar, los juegos del bingo, Jenga, Stop y Piratas Críticos tienen el objetivo de involucrar debates, de toma de decisiones o resolución de problemas relacionados con textos literarios o informativos para fortalecer la dimensión crítica de la comprensión lectora. Estos juegos desafían a analizar y evaluar críticamente la información, formular argumentos con evidencia textual y desarrollar un pensamiento crítico en relación con lo que están leyendo.

En los tres momentos se realizó un proceso de observación que implicó el registro de información tendiente a identificar que los juegos cumplieran con los objetivos orientados a transformar positivamente el diagnóstico en las tres dimensiones de la comprensión lectora. Además, se verificó que las rúbricas de evaluación efectivamente permitieron identificar el nivel

de desempeño en cada una de las habilidades estipuladas para el nivel literal (percibir, retener, observar, discriminar, nombrar o identificar, ordenar, secuenciar); el nivel inferencial (predecir, estimar, resumir, describir, explicar, inferir, resolver problemas, causa y efecto) y el nivel crítico (debatir o argumentar, evaluar, juzgar o criticar).

De la efectividad de la guía de juegos

La guía de juegos representó una estrategia pedagógica de carácter lúdico, pertinente para el fortalecimiento de las dimensiones literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora. En el marco del constructivismo y el pensamiento crítico resultó en una intervención que promovió un aprendizaje significativo y al integrar actividades que desafían su capacidad de comprensión, interpretación y reflexión, les brindó la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas. Además, al fomentar la construcción activa del conocimiento a través de la interacción con los textos y la resolución de problemas, es posible potenciar procesualmente la capacidad de análisis y argumentación.

Como producto de la evaluación procesual en cada uno de los juegos para observar las mejorías en el desarrollo de la propuesta, se identificó una alta efectividad debido a que la mayoría de los estudiantes presentaron desempeños altos y básicos. Se observó que los estudiantes mejoraron su desempeño en las tres dimensiones. Durante la realización de los juegos, la mayoría demostraron una mayor capacidad para identificar personajes o situaciones de las lecturas realizadas. Mejoras similares se observaron frente a la habilidad de observar, puesto que prácticamente todos los niños y niñas dieron detalles que se presentan en torno a los personajes y acciones que realizan en la historia. También presentan mejoras en la categoría de nombrar o identificar, ya que el reconocimiento de conceptos y definiciones previas demostró mejorar la capacidad en la memoria de corto y largo plazo.

Así mismo, se identificó una mejora en la discriminación de elementos, personajes y situaciones de las lecturas, lo que a su vez les permitió establecer diferenciaciones. Respecto a emparejar, los juegos facilitaron la habilidad de los estudiantes en el sentido que lograron identificar caracteres asociados según cada personaje, acción o aspectos relevantes de los cuentos leídos y trabajados durante cada sesión lúdica.

En lo que se refiere a la habilidad de secuenciar, si bien en algunos estudiantes se observaron dificultades para identificar un orden lógico y sistemático de acciones, demostraron avances significativos, sobre todo a partir del juego de la Ruleta preguntona que enfatizó en que los niños y niñas establecieran orden de ideas según los hechos ocurridos en los cuentos. Para el

caso de la categoría inferir demostraron un mejor dominio para elaborar ideas respecto al significado de frases y oraciones de textos leídos. También se identificaron fortalezas respecto a la capacidad de explicar las causas o consecuencias de las situaciones que se narran en los cuentos que se asignaron para leerse.

En cuanto a contrastar, se observó que los estudiantes presentan una mejor habilidad para comparar, identificar oposiciones y diferencias entre personajes y situaciones. A ello se suma una alta capacidad de los niños y niñas para predecir y estimar lo que ocurriría en las historias, sobre todo en el juego de Adivina el final. Así mismo, se identificaron fortalezas en la identificación de causa-efecto y la resolución de problemas, no solo en lo que se narra en los textos leídos, sino en los juegos mismos al involucrar la cooperación para la ejecución de actividades en grupo. Frente a esta dimensión, puede señalarse que los niños y niñas lograron mejoras significativas en la inferencia, discriminación contrastación, identificación de causa-efecto y resolución de problemas. Sin embargo, aunque se observan mejoras, puede inferirse la necesidad de continuar con este tipo de ejercicios para mejorar su comprensión lectora. Respecto a la dimensión crítica, en la mayoría de los niños y niñas se identificó una mejor capacidad para argumentar y debatir. Para ello utilizaron un mejor vocabulario que en el diagnóstico y además usaron frases más elaboradas para criticar o hacer oposición a una situación narrada en los cuentos, como las presentadas en los juegos. Así mismo, la habilidad para juzgar mejoró en el sentido que expusieron ideas mejor estructuradas al momento de identificar si una situación presente en el texto era justa o no, adecuada o inadecuada. En este sentido, los juicios de valor en la mayoría de los estudiantes se soportaron en elementos consistentes y estructurados acerca de un hecho o personaje.

Discusión y/o conclusiones

Previo a la implementación de los juegos, se determinó un desempeño básico y bajo, evidenciado un resultado similar al observado en los trabajos de Murillo y Paguay (2022) y Muñoz *et. al.* (2022), quienes identifican problemas en la dimensión literal debido a la ausencia de ejercicios enfocados en la percepción, retención, discriminación y observación de la información contenida en los textos que leen los niños y las niñas. Así mismo, en los estudios de Vaca (2021) se observan rendimientos bajos en la dimensión inferencial, específicamente en la habilidad para predecir, identificar situaciones de causa-efecto y explicar situaciones implícitas. Son las mismas deficiencias que se presentaban en los estudiantes del grado cuarto previamente a la implementación de los juegos. Además, se observan similitudes en el

desarrollo de la dimensión crítica, dado que estudios como el de Hernández *et. al.* (2020) resaltan deficiencias para elaborar argumentos en favor o en contra acerca de una situación leída. Por su parte, Ruíz (2023) coincide en que antes de la implementación de una estrategia pedagógica basada en juegos, los niños de nivel de primaria demuestran falencias para juzgar o criticar con base en elementos de juicio válidos.

Sobre el diseño de estrategias pedagógicas basadas en juegos, los antecedentes descritos en el presente informe respaldan en primer lugar la necesidad de avanzar hacia propuestas innovadoras de enseñanza-aprendizaje efectivas. En el trabajo de Torres-Paredes (2022), por ejemplo, se resalta la pertinencia del juego como instrumento para mantener la atención del estudiante durante las clases o la de Vásquez y Pérez (2020) que enfatiza en el rol de la lúdica para aumentar el interés de los niños y las niñas por los temas de forma divertida. Así mismo, Barrera y Lugo (2020) y Zuleta (2022) señalan que las estrategias lúdicas contribuyen a explorar otros espacios y recursos diferentes al salón de clase y los habituales, de modo que los estudiantes abandonan formas tradicionales de aprendizaje y le aporta a un mejor desempeño. En ese sentido, la guía de juegos diseñada en la presente investigación se articula a una serie de trabajos que le otorgan una alta importancia al juego como forma innovadora y efectiva de fortalecimiento de la comprensión lectora.

A ello se suman las consideraciones pedagógicas y teóricas del constructivismo, en el entendido que de acuerdo con Barrera y Lugo (2020) es un modelo versátil para el diseño de estrategias, en las cuales el juego se convierte en un medio por el cual los estudiantes construyen y reconstruyen su aprendizaje. O como lo señala Ruíz (2023), el carácter lúdico del aprendizaje también se convierte en un factor determinante al momento de formar personas con pensamiento crítico desde la lectura. En tal sentido, al utilizarse como sustentos teórico-pedagógicos el constructivismo y el pensamiento crítico, es viable contribuir a un mejor aprendizaje de los estudiantes, el cual les sirve no exclusivamente para demostrar una capacidad ante pruebas evaluativas, sino en las situaciones del resto de su vida.

Desde las perspectivas pedagógicas del constructivismo de Piaget (1990), los estudiantes demostraron capacidades para construir su propio aprendizaje a partir de los juegos, al tiempo que conforme a los planteamientos de Vygotsky (1962) evidenciaron habilidades para adquirir conocimientos en torno a la lectura con base en la interacción en su entorno. Además, en relación con la enseñanza de la comprensión propuesta por Perkins (1999), los juegos contribuyeron a que de una manera lúdica interpretaran la información que está presente en

los textos leídos, lo que a su vez abre las posibilidades para el desarrollo de un pensamiento crítico.

El proceso de intervención pedagógica contribuye al fortalecimiento de la comprensión lectora a través de una propuesta dirigida a los docentes para que les facilite el proceso de enseñanza. Los juegos para las dimensiones literal, inferencial y crítico representan un ejercicio innovador que, no solo articula la lúdica, sino el uso de recursos y espacios de aprendizaje que aportan a la superación de metodologías tradicionales. Además, el desarrollo de estos juegos fue motivado hacia los juegos tradicionales, donde pueden encontrar juegos como la culebrita (Culebrita lectora), bingo (Bingo Comprensivo), jenga (Jenga Pensador), etc. juegos que pueden interesar a los estudiantes, ya que son los que pueden encontrar en su día a día y al integrarlo con una lectura, podemos lograr cambios significativos y llamativos en los procesos de lectura.

Aunque la propuesta pedagógica demostró una efectividad por cuanto se redujo el número de estudiantes con desempeño bajo, es necesario seguir implementando con una mayor frecuencia los juegos para fortalecer y desarrollar las habilidades necesarias en el proceso de lectura. Esto en el sentido de que se espera que estas actividades no sean de única vez, para poder lograr mejores resultados a causa de una continuidad de las mismas.

En vista de la aceptación que presentó la propuesta pedagógica basada en el juego, se recomienda utilizar esta guía de juegos adaptada a otras lecturas o libros. De esta manera el plan curricular de Lengua Castellana puede contar con una amplia gama de recursos y actividades para propiciar un mejor aprendizaje a raíz de la innovación en la enseñanza-aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Arguello, S. (2017). *Niveles de comprensión lectora literal e inferencial en el área de ciencias naturales con estudiantes del grado sexto en la institución educativa Fabio Rivero en Villanueva, Casanare [Tesis de maestría]*. Manizales, Colombia: Universidad Autonoma de Manizales.
- Becerra, C. y Lugo, S. (2020). *Estrategia didáctica para estimular la motivación hacia la comprensión lectora fortaleciendo el nivel literal en los estudiantes del grado tercero de primaria [Tesis de maestría]*. Bucaramanga, Colombia: Universidad de Santander.
- Elliot, J. (2005). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Editorial Morata.
- Fuchs, D., Morgan, P. y Young, C. (2002). Responsiveness-to-intervention: Definitions evidence, and implications for the learning disabilities construct. *Learning disabilities research and practice*(18), 157-171. doi:<https://doi.org/10.1111/1540-5826.00072>
- Hernández-Renza, A.; Luna-Buitrago, L. (2020). *Estrategia Didáctica Basada en el Juego para Fortalecer las Competencias Lectoras en los estudiantes de Quinto de Primaria*. Bucaramanga, Colombia. Universidad de Santander.
- Muñoz, Y., Rodríguez, S. y Román, M. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del juego como estrategia didáctica para estudiantes del grado primero de la Institución Educativa El Cairo, municipio Valle del Guaméz, departamento del Putumayo, Colombia [Tesis de maestría]*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores. Fundación Universitaria Los Libertadores:
- Murillo, M. y Maguay, M. (2022). *Estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora y los valores interculturales en los estudiantes de la “unidad educativa miguel ángel zambrano” [Tesis de maestría]*. Riobamba: Universidad Ncional de Chimborazo.
- Peréz, A., Hoyos, A., Noguera, E. y Cáceres, R. (2022). *Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del Municipio de Guacarí [Tesis de maestría]*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Perkins, D. (1999). *La escuela inteligente: del adiestramiento a la memoria*. Barcelona: Gedisa.
- Piaget, J. (1990). *La Formación del Símbolo en el Niño*. México: ideas.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Editorial Labor S.A.

- Piza, M. (2023). *Desarrollo del Pensamiento Critico, a Partir De Eestrategias Lúdico-Pedagógicas en los estudiantes de grado 4° y 5° de la escuela Santa María de Palmarito De Maní Casanare [Tesis de maestría]*. Rubio, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Rincón, J. (08 de 2020). *Implementación de los contenidos para aprender como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado tercero del Colegio Luis María Jiménez - Sede San Luis de Piñalito de Aguazul, Casanare, Colombia*. Panamá: Universidad UMECIT. UMECIT:
- Sánchez, C. (2013). La comprensión lectora, base del desarrolllo del pensamiento crítico. Segunda Parte. *Horizonte de la Ciencia*, 3(5), 31-38.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5420526.pdf>
- Torres-Paredes, L. (2022). *Programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022 [Tesis de maestría]*. Piura, Perú: Universidad César Vallejo.
- Vaca, R. (2021). *Intervención didáctica para mejorar la comprensión lectora en el grupo 102 del Colegio de Bachilleres del estado de Michoacán [Tesis de maestría]*. México: UNAM.
- Vygotsky, L. (1962). *Thought and language*. MIT Press: Boston.
- Zuleta, T. (2022). *El juego como Estrategia para la Gestión de la Competencia Lectoescritural de los estudiantes de Tercer grado de una institución educativa de Agustin Codazzi [Tesis de maestría]*. Valledupar, Colombia: Universidad Santo Tomás.