

# APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL NIVEL LITERAL DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO

Katerine Paola Calao Polo<sup>1</sup>, Donaldo Doria Barrios<sup>2</sup>, Johana Meza Fernández<sup>3</sup>

## RESUMEN

Este artículo presenta una investigación cuyo objetivo fue implementar estrategias de Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) para fortalecer la comprensión lectora en el nivel literal de estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Liceo Colombia (LICOL) en Montería, Colombia. Mediante un diseño de investigación-acción, el estudio integró actividades lúdicas y herramientas tecnológicas que capturaron el interés y motivaron a los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo. Los resultados muestran una mejora en la habilidad de los estudiantes para identificar ideas principales y detalles específicos en textos, resaltando la efectividad del ABJ en entornos escolares.

**PALABRAS CLAVE:** Aprendizaje basado en juego, comprensión lectora literal, TIC, estrategias de enseñanza, investigación-acción, motivación estudiantil.

## ABSTRACT

This article presents research on the implementation of game-based learning strategies to enhance the literal level of reading comprehension in third-grade students at the Centro Educativo Liceo Colombia (LICOL) in Montería, Colombia. Using an action research design, the study integrates playful activities and technological tools to capture students' interest and promote meaningful learning. The results show an improvement in students' ability to identify main ideas and specific details in texts, highlighting the effectiveness of game-based learning in school environments.

**KEY WORDS:** Game-based learning, literal reading comprehension, ICT, teaching strategies, action research, student motivation

## I. INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora es una habilidad esencial en el proceso de aprendizaje, especialmente en los niveles iniciales de educación. En Colombia, la baja comprensión lectora ha sido identificada como un obstáculo significativo para el desarrollo académico de los estudiantes. Diversos estudios han resaltado las dificultades en los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora, atribuyéndolo en gran parte a las metodologías tradicionales utilizadas en el aula. Autores como Gamboa Pulido (2017) destacan que el desarrollo de la comprensión lectora implica no solo la identificación de información explícita, sino también la interpretación y construcción de significados. En este contexto, el objetivo de la presente investigación es implementar el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como una estrategia pedagógica innovadora para fortalecer el nivel literal de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Liceo Colombia. Para alcanzar este propósito, se planteó como objetivos específicos diseñar e implementar actividades lúdicas apoyadas en TIC orientadas al desarrollo de la comprensión literal, evaluar los cambios en el desempeño lector de los estudiantes antes y después de la intervención, y analizar la percepción tanto de los estudiantes como de la docente acerca del impacto del ABJ en el proceso de aprendizaje.

El ABJ, respaldado por herramientas tecnológicas, ha demostrado ser efectivo para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes en la lectura, como lo evidencian estudios recientes (Caamaño Zambrano et al., 2023; Avalos Hubeck et al., 2022). Además, el uso de tecnologías en el aula, según Badillo-Jiménez e Iguarán-Jiménez (2020), permite crear un ambiente de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes pueden

<sup>1</sup> Licenciatura en Informática, Universidad de Córdoba

<sup>2</sup> Licenciatura en Informática, Universidad de Córdoba

<sup>3</sup> Licenciatura en Informática, Universidad de Córdoba

adaptarse a diferentes niveles de comprensión y recibir retroalimentación inmediata. De este modo, el ABJ y las TIC se presentan como herramientas clave para fomentar una participación y un aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas diseñadas para captar la atención de los estudiantes y facilitar el aprendizaje.

## II. MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación utilizó un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción, el cual permite explorar y mejorar una práctica educativa en un contexto real mediante la intervención y observación directa de los participantes. Este enfoque, según Kemmis (1998), es adecuado para abordar problemas específicos en entornos educativos, ya que fomenta una interacción activa entre el investigador y los participantes, promoviendo la autorreflexión y ajustes en el proceso.

El estudio se desarrolló en tres ciclos principales: *identificación del problema, diseño y aplicación de la intervención, y análisis y reflexión*. Cada uno de estos ciclos incluyó fases de *planificación, acción, observación y reflexión*, asegurando un proceso continuo de mejora y adaptación de las estrategias de enseñanza. A continuación, se describen las características de cada ciclo y las herramientas utilizadas en cada fase.

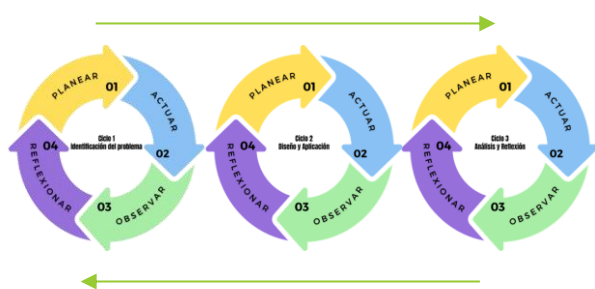


Figura 1. Ciclos de desarrollo de la investigación

### 1. Identificación del Problema

En este primer ciclo, se realizó un diagnóstico inicial de las habilidades de comprensión lectora en el nivel literal de los estudiantes de tercer grado. La población de estudio estuvo constituida por 12 estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Liceo Colombia, quienes mostraban dificultades en la identificación de ideas principales y detalles específicos en textos.

Para evaluar el nivel inicial de comprensión, se aplicó una prueba diagnóstica compuesta por preguntas de selección múltiple, diseñadas para medir la capacidad de los estudiantes de identificar ideas principales, secuencias y detalles explícitos en los textos. Esta prueba fue adaptada a partir de un instrumento avalado por la Secretaría de Educación de Honduras y validada por expertos en el área educativa. Adicionalmente, se realizó una entrevista semiestructurada con la docente encargada del área de Lengua Castellana, a fin de obtener una perspectiva detallada sobre las necesidades y dificultades de los estudiantes en la comprensión lectora.

### 2. Diseño y aplicación de la intervención

Basado en los hallazgos del diagnóstico inicial, en el segundo ciclo se desarrolló un plan de intervención centrado en actividades de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), integradas con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas actividades lúdicas fueron diseñadas para captar el interés de los estudiantes, promoviendo la identificación y comprensión de elementos literales en los textos. Las sesiones de intervención incluyeron juegos de preguntas, secuencias de eventos, dramatizaciones y debates, los cuales facilitaban la identificación de ideas principales y detalles específicos de manera interactiva y motivadora.

Las actividades se implementaron a lo largo de diez sesiones distribuidas en cuatro semanas, utilizando recursos como computadoras, proyectores, y el sitio web creado específicamente para la intervención, el cual alojaba contenidos multimedia y ejercicios interactivos. Cada actividad se diseñó de acuerdo con los intereses de los estudiantes y se sometió a revisión por parte de expertos, asegurando su pertinencia y efectividad en la mejora de la comprensión lectora.

### 3. Observación y Reflexión

Durante la implementación de las actividades, se realizó un monitoreo constante del comportamiento y participación de los estudiantes mediante observación participante. La investigadora mantuvo un diario de campo, donde se registraban las respuestas de los estudiantes y sus reacciones ante las actividades lúdicas. Según Pellicer et al. (2013), la observación participante permite capturar datos contextuales valiosos, los cuales se emplean para realizar ajustes en

la intervención. Al finalizar las actividades, se aplicó una prueba final de comprensión lectora para medir los avances de los estudiantes en relación con la prueba diagnóstica. Esta prueba fue diseñada con una selección aleatoria de preguntas de la evaluación inicial, lo cual permitió observar el progreso de los estudiantes en el nivel literal de comprensión lectora. Adicionalmente, se utilizó una encuesta de percepción para captar la opinión de los estudiantes y de la docente sobre la experiencia de aprendizaje.

Para analizar la información recopilada, se emplearon varias técnicas cualitativas. El análisis de contenido se utilizó para interpretar los datos de la entrevista semiestructurada con la docente, categorizando las principales dificultades de los estudiantes en la comprensión literal y los factores que influían en su aprendizaje. La codificación se aplicó a los registros del diario de campo y a las respuestas de los cuestionarios de percepción, permitiendo identificar patrones en la motivación y participación de los estudiantes.

Finalmente, se realizó una triangulación de datos que contrastó los resultados de las entrevistas, pruebas diagnósticas y finales, y encuestas de percepción. Esta técnica, según Noble y Heale (2019), fortalece la validez de los hallazgos al integrar múltiples fuentes de datos. La triangulación mostró una mejora general en el nivel de comprensión literal de los estudiantes y corroboró la efectividad del ABJ y las TIC en el contexto educativo.

### III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La intervención basada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y el uso de las TIC mostró una mejora significativa en la comprensión literal de los estudiantes de tercer grado y se segmentan de la siguiente manera:

**La Comprensión Literal:** Los resultados de la prueba diagnóstica inicial revelaron que la mayoría de los estudiantes se encontraba en niveles bajos de comprensión literal, con un 41.67% clasificado en la categoría de “Debe Mejorar” y un 16.67% en la categoría de “Insatisfactorio.” Solo el 16.67% de los estudiantes alcanzaron un nivel avanzado en la prueba diagnóstica, lo cual destacó la necesidad de una intervención específica para mejorar estas habilidades.

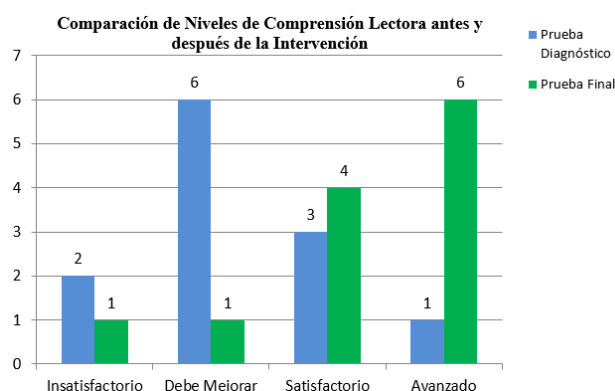


Figura 2. Distribución de estudiantes por niveles de comprensión lectora antes y después de la intervención.

Como se muestra en la Figura 1, el porcentaje de estudiantes en la categoría de "Debe Mejorar" disminuyó del 41.67% al 0%, mientras que aquellos en las categorías "Satisfactorio" y "Avanzado" aumentaron del 16.67% al 75%. Este progreso refleja el impacto positivo de las actividades lúdicas y el uso de las TIC en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora. La evolución en el rendimiento también se observará en la prueba de comparación de niveles, donde la reducción en las categorías más bajas y el aumento en las superiores refuerzan la efectividad del ABJ para fortalecer la identificación de ideas principales, secuencias y detalles en los textos.

**La Motivación y Participación Estudiantil:** Los datos recogidos mediante la observación participante y los diarios de campo reflejaron una motivación sostenida de los estudiantes a lo largo de la intervención. En diversas sesiones, como la actividad de dramatización y los juegos de preguntas, los estudiantes mostraron un interés genuino y participación, buscando responder correctamente y participar en debates grupales. Estos hallazgos coinciden con investigaciones de Caamaño Zambrano et al. (2023) y Avalos Hubeck et al. (2022), quienes destacan que el uso de actividades lúdicas no solo facilita el aprendizaje, sino que también incrementa la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes con la tarea.

El uso de recursos digitales y de herramientas visuales, como las proyecciones interactivas, generó un ambiente de aprendizaje dinámico y atrayente. La encuesta de percepción aplicada al finalizar el proyecto indicó que el 92% de los estudiantes percibieron las actividades como entretenidas y motivadoras, lo cual sugiere que el entorno interactivo y digital contribuyó a un aprendizaje

más profundo y efectivo, alineado con estudios de Badillo-Jiménez e Iguarán-Jiménez (2020).

**Las TIC en el Proceso de Comprensión:** La inclusión de TIC en las actividades lúdicas facilitó una mayor interactividad y personalización en el aprendizaje. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de utilizar computadoras y un sitio web específico, que contenía juegos de preguntas y ejercicios interactivos diseñados para reforzar su comprensión de los textos. Según Espitia Herrera y Correa Roqueme (2023), el uso de tecnologías en el aula permite adaptar las actividades a los niveles y ritmos de los estudiantes, lo cual se reflejó en una mejora en la retención de conceptos y en la capacidad de los estudiantes para recordar detalles específicos.

La triangulación de datos, que contrastó entrevistas, pruebas y encuestas de percepción, corroboró el efecto positivo de las TIC en el desarrollo de la comprensión lectora. Los estudiantes se mostraron más receptivos y comprometidos cuando las actividades involucraban tecnología, lo cual facilitó la creación de un entorno de aprendizaje adaptativo y accesible. Este hallazgo sugiere que el uso de TIC en combinación con estrategias de ABJ permite abordar diversas necesidades de aprendizaje y fomentar un progreso significativo en habilidades de lectura

Tabla 1 Resumen Triangulación

Fuente	Principales Hallazgos	Validación con otras fuentes	Conclusión
Entrevistas con la docente	- Dificultades en identificación de ideas principales y detalles específicos en comprensión literal. - Importancia de la motivación y estrategias lúdicas para captar el interés de los estudiantes.	- Reflejado en los diarios de campo, donde se observó un aumento en la motivación y participación con actividades lúdicas.	Las estrategias lúdicas y la motivación son factores clave para mejorar la comprensión literal, como lo sugieren tanto el docente como la observación en clase.
Prueba Diagnóstica vs. Prueba Final	Nivel inicial: Mayoría de estudiantes en niveles bajos (Insatisfactorio y Debe mejorar). - Nivel final: Mayoría en niveles superiores (Satisfactorio y Avanzado).	- La mejora en los niveles de comprensión se observa tras implementar actividades basadas en juegos y TIC, como confirman los resultados finales.	El uso de ABJ y TIC favoreció el progreso en comprensión literal, evidenciado por el cambio en los niveles de desempeño entre la prueba diagnóstica y la prueba final
Cuestionarios de Percepción	Los estudiantes y los docentes perciben un impacto positivo de ABJ en el aprendizaje. - Estudiantes reportan mayor interés y motivación.	- Consistente con las entrevistas y pruebas, donde se destaca el impacto positivo de las TIC y actividades lúdicas en la motivación y comprensión literal.	La percepción de los estudiantes y docentes respalda los resultados de las pruebas y la entrevista, confirmando el impacto positivo de las estrategias implementadas

Ahora bien, los hallazgos de esta investigación son consistentes con estudios previos que destacan el papel transformador de las estrategias lúdicas en el aprendizaje. Por ejemplo, Caamaño Zambrano et al. (2023) subrayan cómo las actividades basadas en juegos incrementan la motivación y participación estudiantil, aspectos que también fueron evidentes en este estudio a percepción. Asimismo, investigaciones como las de Badillo-Jiménez e Iguarán-Jiménez (2020) resaltan el uso de las TIC como un factor clave para personalizar el aprendizaje y adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes.

En este contexto, los resultados de la intervención no solo demuestran mejoras en la comprensión literal, sino que también sugieren que el Aprendizaje Basado en Juegos puede abordar problemas estructurales en las metodologías tradicionales de enseñanza. La significativa disminución de estudiantes en categorías de bajo rendimiento, junto con el aumento en niveles satisfactorios y avanzados, valida la efectividad de esta combinación metodológica. Sin embargo, se observa la necesidad de investigaciones futuras para explorar el impacto del ABJ en niveles de comprensión inferencial y crítica, áreas que requieren un enfoque más profundo según lo señalado por Gamboa Pulido (2017).

#### IV. CONCLUSIONES

El uso del Aprendizaje Basado en Juegos, apoyado por herramientas TIC, se mostró como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. La implementación de actividades lúdicas permitió que los estudiantes interactuaran con los textos de manera más activa y motivadora, reforzando su capacidad para identificar detalles literales. Este modelo de intervención, adaptable y replicable, no solo mejora el rendimiento lector de los estudiantes, sino que también sugiere una metodología aplicable en otras áreas educativas.

Los resultados obtenidos son consistentes con investigaciones previas, como las de Badillo-Jiménez e Iguarán-Jiménez (2020) y Avalos Hubeck et al. (2022), que han documentado cómo el uso de TIC y juegos educativos mejora la comprensión lectora en estudiantes de primaria. A su vez, Gamboa Pulido (2017) resalta que el desarrollo de estrategias basadas en juegos permite a los estudiantes aprender de manera más efectiva y desarrollar un mayor interés en la lectura. Esta investigación, al aplicar metodologías similares,

contribuye al diseño de estrategias pedagógicas que integren tecnología y juego, ofreciendo una alternativa innovadora y efectiva para el desarrollo de competencias lectoras en el contexto educativo colombiano.

investigación educativa. *Revista de Métodos Educativos*, 6(2), 102-115.

## V. REFERENCIAS

Avalos Hubeck, R. E., Avalos Hubeck, J. A., Reynoso Canicani, D. D., Castro Vargas, D. J., Aquino Trujillo, J. Y., & Cabrera Torres, A. A. (2022). Estrategias de lectura para mejorar el nivel de comprensión de textos en los niños de primaria. *Revista de la Universidad del Zulia*, 13(38), 868–892.

Badillo-Jiménez, V. T., & Iguarán-Jiménez, A. M. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Praxis*, 16(1), 55–63.  
<https://doi.org/10.21676/23897856.3406>

Caamaño Zambrano, R. M., Luzuriaga Caamaño, T. J., Aguilar Aguilar, N. L. del C., & Ruilova Rebillá, E. E. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo.” *Revista de Educación*, 12(1), 15–32.

Espitia Herrera, C., & Correa Roqueme, R. (2023). Fortalecimiento de la comprensión textual a través del uso de textos multimodales en estudiantes de básica secundaria. Universidad de Córdoba.

Gamboa Pulido, M. E. (2017). Desarrollo de la comprensión lectora utilizando estrategias de Solé en los niños y niñas del segundo grado “A” de la Institución Educativa N° 1249 Vitarte UGEL N° 06. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia].  
[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3717/Desarrollo\\_GamboaPulido\\_Maria.pdf](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3717/Desarrollo_GamboaPulido_Maria.pdf)

Noble, H., & Heale, R. (2019). Triangulation in research, with examples. *Evidence-Based Nursing*, 22(3), 67–68.  
<https://doi.org/10.1136/ebnurs-2019-103145>

Pellicer, E., Yepes, V., Alarcón, L. F., & Grillo, A. (2013). Observación participante en la