



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

**“APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y LA COMPRENSIÓN
LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciada en Ciencias de
la Educación Básica

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas

Autora: Esthefany Paola De la Cadena Pantoja

Director: MSc. Verónica Alexandra Melo López

Ibarra – Ecuador 2026



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD
TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
APELLIDOS Y NOMBRES:	De la Cadena Pantoja Esthefany Paola
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Aprendizaje Basado En El Juego Y La Comprensión Lectora De Los Estudiantes De Cuarto Grado De Educación General Básica De La Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera
AUTOR (ES):	De la Cadena Pantoja Esthefany Paola
FECHA: DD/MM/AAAA	22/05/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Ciencias de la Educación Básica
DIRECTOR/ASESOR:	MSc. Verónica Alexandra Melo López / PhD. Adalberto Iván Pabón Chalá

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asumen (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días del mes de mayo de 2026

EL AUTOR:



Firma:

Nombre: De la Cadena Pantoja Esthefany Paola

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, a los 22 días del mes de mayo de 2026

MSc. Verónica Alexandra Melo López

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f):  Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
VERONICA ALEXANDRA
MELO LOPEZ

MSc. Verónica Alexandra Melo López

C.C.: 1002795092

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El comité calificador del trabajo de Integración Curricular “Aprendizaje Basado En El Juego Y La Comprensión Lectora De Los Estudiantes De Cuarto Grado De Educación General Básica De La Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera” elaborado por De la Cadena Pantoja Esthefany Paola previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte.



MSc. Verónica Alexandra Melo López

C.C.: 1002795092

Director



PhD. Adalberto Iván Pabón Chala

C.C.: 0400763843

Asesor

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo de investigación, en primer lugar, a Dios, por darme la vida, la sabiduría y la fortaleza necesarias para culminar esta meta, y por permitirme seguir contando con la presencia de las personas que más amo.

A mis padres, Julio De la Cadena y Mónica Pantoja, quienes han sido los pilares fundamentales en mi vida. Gracias por su amor incondicional, su apoyo constante y por creer siempre en mí; este logro también les pertenece.

A mis hermanas, Sandra Elizabeth y Katy Lorena, por ser mis compañeras de vida, mi apoyo permanente y el motor que impulsa mi motivación para seguir creciendo y superándome cada día.

A Zoe, mi fiel compañera, quien con su compañía y cariño me brindó apoyo emocional en los momentos más difíciles de este proceso.

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a la MSc. Verónica Melo, por su paciencia, acompañamiento y orientación constante durante el desarrollo de este trabajo de titulación. Asimismo, a mi asesor, PhD. Iván Pabón, por sus valiosos aportes, guía académica y apoyo brindado a lo largo de este proceso investigativo. De igual manera, al MSc. Milton Mora, coordinador de la carrera, por su respaldo, disposición y por compartir sus amplios conocimientos, contribuyendo a mi formación profesional.

A la Universidad Técnica del Norte, especialmente a la carrera de Educación Básica, por abrirme las puertas a una formación profesional integral. A los docentes que fueron parte de este camino, quienes con su vocación, conocimientos y experiencia contribuyeron significativamente a mi crecimiento académico y personal.

De manera especial, agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, comprensión y confianza durante esta etapa tan importante de mi vida.

Finalmente, quiero agradecer a ese grupo de amigas que la universidad me regaló. Gracias por el apoyo brindado tanto en el ámbito académico como en lo personal, por los aprendizajes compartidos y por cada momento vivido. Me llevo su amistad como uno de los mayores tesoros de esta etapa, y sin duda las extrañaré profundamente.

Resumen

La comprensión lectora constituye una habilidad fundamental en el proceso educativo, especialmente en los primeros años de escolaridad, ya que permite a los estudiantes interpretar, analizar y reflexionar sobre la información contenida en los textos. No obstante, en diversos contextos educativos se evidencian dificultades en su desarrollo, debido al uso predominante de metodologías tradicionales que limitan la motivación hacia la lectura. En este sentido, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) surge como una estrategia pedagógica innovadora que integra lo lúdico con lo didáctico, promoviendo la participación activa de los estudiantes. El presente estudio tuvo como objetivo proponer la aplicación del ABJ para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”. Se empleó un enfoque mixto, que permitió la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos para una comprensión integral del fenómeno. Se aplicaron fichas de observación a los estudiantes para diagnosticar los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico), así como una entrevista al docente para conocer su experiencia en estrategias lúdicas. Los resultados evidenciaron fortalezas en la identificación de información explícita y dificultades en la inferencia y el juicio crítico. En respuesta, se diseñó una guía didáctica basada en ABJ. En conclusión, esta estrategia contribuye significativamente al desarrollo de competencias lectoras.

Palabras clave: Aprendizaje basado en juegos; comprensión lectora; estrategias didácticas; educación básica; lectura escolar.

Abstract

Reading comprehension is a fundamental skill in the educational process, particularly during the early years of schooling, as it enables students to interpret, analyze, and critically reflect on textual information. Despite its importance, persistent difficulties in its development are evident across diverse educational contexts, often linked to the continued reliance on traditional teaching methodologies that limit student motivation and engagement with reading. In this context, Game-Based Learning (GBL) emerges as an innovative pedagogical approach that integrates play with instruction, fostering active participation and meaningful learning experiences. Accordingly, this study aimed to propose the implementation of GBL as a strategy to strengthen reading comprehension in fourth-grade students at the “V́ctor Manuel Peñaherrera” Educational Unit. A mixed-methods approach was employed, allowing for the collection and analysis of both quantitative and qualitative data to achieve a comprehensive understanding of the phenomenon. Observation sheets were administered to assess students’ reading comprehension levels—literal, inferential, and critical—while a teacher interview provided insight into prior experiences with game-based strategies. The findings revealed that students demonstrated strengths in identifying explicit information but faced difficulties in making inferences and exercising critical judgment. In response to these results, a teaching guide grounded in Game-Based Learning was designed. In conclusion, the proposed strategy demonstrates significant potential for enhancing reading comprehension skills and promoting greater student engagement in the learning process.

Keywords: Game-Based Learning; reading comprehension; teaching strategies; basic education; school reading.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	1
Problema de investigación.....	2
Delimitación	4
Formulación del problema	4
Justificación.....	4
Objetivos	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos.....	5
Capítulo 1: Marco Teórico	7
1.1 Aprendizaje basado en juego	7
1.1.1 Conceptualización del ABJ.....	7
1.1.2. Categorías generales de juego.....	7
1.1.2.1. Juegos tradicionales.....	7
1.1.2.2. Juegos cooperativos.....	8
1.1.2.3. Juegos de mesa.....	8
1.1.2.4. Juegos y aplicaciones digitales.....	9
1.1.2.5. Juegos de roles / simulación.....	9
1.1.3. Teorías del aprendizaje relacionadas con el juego	10
1.1.3.1. Teoría del aprendizaje constructivista	10
1.1.3.2 Teoría sociocultural.....	11
1.1.3.3. Teoría del aprendizaje por descubrimiento	12
1.1.4. Rol del docente y del estudiante en el ABJ.....	13
1.2. Comprensión lectora	14
1.2.1 Definición de la comprensión lectora.....	14

1.2.2. Niveles de comprensión lectora	14
1.2.2.1. Nivel literal.....	14
1.2.2.2 Nivel inferencial	15
1.2.2.3 Nivel crítico.....	16
1.2.3. Falta de acompañamiento familiar	16
1.2.4 Condiciones desfavorables del ambiente escolar	17
1.2.5. Estrategias para mejorar la comprensión lectora en el aula	18
1.3. Relación entre el ABJ y la comprensión lectora	18
1.3.1 Impacto de actividades didácticas en la comprensión lectora.....	19
1.3.2 Beneficios socioemocionales del juego en el aprendizaje de la lectura	20
Capítulo 2: Materiales y Métodos	21
2.1. Tipo de investigación	21
2.2. Método	21
2.2.1. Método inductivo	21
2.2.2. Método deductivo.....	22
2.3. Técnicas e instrumentos	23
2.3.1. Técnica	23
2.3.2. Instrumento.....	24
2.4. Matriz de operacionalización de variables	25
2.5. Procedimiento y análisis de datos	27
Capítulo 3: Resultados y Discusión	28
3.1. Resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de Cuarto año de EGB. 28	
3.2. Resultados de la entrevista aplicada a los docentes del Séptimo año de EGB.....	45
Capítulo 4: Propuesta	55
4.1. Nombre de la propuesta.....	55

4.2. Presentación de guía.....	55
4.3. Objetivos de la propuesta.....	55
4.3.1. Objetivo general.....	55
4.3.2. Objetivos específicos.....	55
Conclusiones.....	92
Recomendaciones.....	94
Referencias.....	95
ANEXOS.....	102
Anexo 1: Árbol de problema.....	102
Anexo 2: Solicitud de aplicación de los instrumentos.....	103
Anexo 3: Revisión de Abstract.....	104
Anexo 4: Entrevista estructurada a docentes.....	105
Anexo 5: Ficha de observación.....	107
Anexo 6: Validación de instrumentos.....	110

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	<i>Reconocimiento del personaje principal</i>	28
Figura 2	<i>Lugar donde ocurre la historia</i>	29
Figura 3	<i>Secuencia de los hechos</i>	30
Figura 4	<i>Identificación de la idea principal del texto</i>	31
Figura 5	<i>Localización de información específica del texto</i>	32
Figura 6	<i>Explica la causa de las acciones del personaje</i>	34
Figura 7	<i>Predicción de lo que sucederá después</i>	35
Figura 8	<i>Identificación de la enseñanza del texto</i>	36
Figura 9	<i>Interpretación de las emociones del personaje con justificación</i>	37
Figura 10	<i>Explicación de causas (relación causa–efecto)</i>	38
Figura 11	<i>Emisión de opiniones sobre las acciones del personaje con justificación</i>	39
Figura 12	<i>Planteamiento de acciones personales frente a la situación</i>	40
Figura 13	<i>Relación del texto con la realidad</i>	41
Figura 14	<i>Valoración de acciones correctas e incorrectas</i>	42
Figura 15	<i>Explicación del mensaje del texto</i>	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Matriz de operacionalización de variables</i>	25
Tabla 2	<i>¿Cómo define el Aprendizaje Basado en el Juego?</i>	45
Tabla 3	<i>¿Cuáles considera que son los elementos para aplicar el ABJ en clase?</i>	46
Tabla 4	<i>¿Qué beneficios cree que aporta el ABJ a la comprensión lectora de los estudiantes?</i> .	47
Tabla 5	<i>¿Puede mencionar algún ejemplo de cómo el ABJ ha motivado o involucrado más a sus estudiantes?</i>	48
Tabla 6	<i>¿Qué tipos de juegos o actividades lúdicas utiliza en su enseñanza?</i>	49
Tabla 7	<i>¿Con qué frecuencia incorpora juegos en sus clases y cómo los organiza?</i>	50
Tabla 8	<i>¿Qué ajustes realiza cuando nota que los estudiantes no logran los objetivos previstos con un juego?</i>	51
Tabla 9	<i>¿Puede dar un ejemplo de un juego que haya adaptado para facilitar la comprensión lectora?</i>	52
Tabla 10	<i>¿De qué manera cree que las actividades lúdicas influyen en la actitud de los estudiantes hacia la lectura?</i>	53
Tabla 11	<i>¿Qué señales o comportamientos de los estudiantes le indican que realmente están comprometidos y disfrutando la actividad?</i>	54

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora es una de las habilidades fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, especialmente en los primeros años de escolaridad. “La comprensión lectora, asimismo, influye directamente en el éxito laboral de cada individuo, por su influencia sobre el nivel cognitivo, social y cultural que el estudiante desarrolle durante su proceso de enseñanza-aprendizaje” (Armijos et al., 2023). Con base en lo anterior, las necesidades actuales demandan la creatividad de nuevas estrategias de enseñanza que logren motivar a los estudiantes, sean agentes en su formación, pero, a la vez, desarrollen capacidades y habilidades relacionadas con la lectura comprensiva e interpretación, tanto de textos narrativos como de textos literarios.

El juego es un buen recurso para ello, el aprendizaje basado en el juego (ABJ) constituye una propuesta didáctica innovadora que combina el aspecto lúdico del juego con objetivos de formación perfectamente cumplidos. Las evidencias obtenidas en distintos estudios académicos muestran que el juego no solo favorece la motivación y la atención de los estudiantes, sino que, contribuye al desarrollo cognitivo, especialmente relacionado con la memoria, la inferencia y el pensamiento crítico, aspectos fundamentales en el proceso de comprensión acerca de la lectura. “El juego es una realidad cambiante e impulsora del desarrollo mental de niños y niñas, permitiendo desarrollar habilidades como la atención y la memoria de manera consciente y lúdica” (Gallardo & Gallardo, 2018, como se citó en Figueroa-Céspedes et al., 2022).

La propuesta de la presente investigación tiene como principal motivación la posibilidad de transformar el aula en un espacio dinámico, significativo y emocionalmente seguro; es decir, un lugar donde los estudiantes puedan no solo aprender, sino hacerlo a través de experiencias atractivas y desafiantes. Tratándose de una actividad naturalizada en la infancia, el juego va dirigido a la preparación del aprendizaje, dado que permite a los seres humanos jugar de la forma más libre y desestructurada que sea posible, autorizando de esta manera a las personas para sensibilizar su proceso de desarrollo intelectual, emocional y social. En definitiva, la reflexión que se debe llevar a cabo en torno a las relaciones que establecen el ABJ y la comprensión lectora son necesarias para plantear alternativas prácticas para abordar el contexto con el fin de empoderar un modelo delimitado de enseñanza/aprendizaje.

La comprensión lectora es una competencia encaminada a alcanzar los aprendizajes de las distintas áreas del conocimiento, puesto que permite al alumnado poder no solo decodificar información sino también interpretarla, analizarla y utilizarla de una forma significativa. Diversos estudios encuentran que esta habilidad adecuadamente desarrollada a lo largo de los cursos iniciales de escolaridad se convierte en un determinante de la buena práctica escolar posterior. De esta forma, la comprensión lectora se configura en una base de muchas otras funciones cognitivas que dependen de una buena práctica lectora. Las investigaciones evidencian que las dificultades que presenta el alumnado en la comprensión lectora no se quedan solamente en el área de la Lengua y Literatura, sino que van mucho más allá, donde también impactan materias como la Matemática o las Ciencias, dado que el alumnado presenta dificultades a la hora de entender de una forma adecuada las consignas o instrucciones.

A este respecto y continuando con determinado enfoque pedagógico, el aprendizaje significativo se ve acentuado dado que el alumnado pasa a ser un partícipe activo en el proceso educativo. Esto hace referencia al aporte y a la implementación de estrategias didácticas novedosas en las cuales se desafían los métodos clásicos orientados a la memorización de la información. En ese sentido, el Aprendizaje Basado en Juegos es una alternativa didáctica que favorece la actividad del estudiante y propone un entorno dinámico y colaborativo para la enseñanza.

Problema de investigación

El aprendizaje basado en juegos se ha convertido en una estrategia educativa que ayuda a desarrollar las clases más dinámicas y participativas. Al usar actividades lúdicas, los estudiantes se sienten más motivados y se involucran con mayor interés en lo que están aprendiendo. “En general, esta metodología proporciona experiencias a través de juegos con el fin de enseñar una habilidad específica o lograr un resultado de aprendizaje específico” (Benítez-Vargas, 2023). Esto deja claro que los juegos no solo sirven para entretener, también ayudan a que los estudiantes recuerden mejor la información y se concentren más en clase.

Cuando el docente los usa con un propósito claro, pueden facilitar que los niños entiendan mejor lo que leen y mejoren poco a poco su forma de interpretar los textos. “La comprensión lectora es un elemento fundamental para el éxito académico de los alumnos de

primaria que impacta sus oportunidades educativas, de trabajo y de inserción social a lo largo de la vida” (Millán, 2010, p. 112). Esto quiere decir que comprender lo que se lee es inherente para todas las materias y para desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas.

De esta manera, es imprescindible promover la destreza mencionada desde los primeros años de educación en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, los alumnos de cuarto de básica tienen ciertos problemas para entender los distintos tipos de textos, además, no muestran suficiente interés por las actividades de lectura y escritura tradicionales, por lo que es importante usar métodos alternativos para despertar el interés y la participación en el aula. Ante esta situación, la investigación busca analizar cómo el aprendizaje basado en juegos puede contribuir al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”.

Las dificultades en la comprensión lectora son el problema con el que se encuentran los alumnos de educación general básica, específicamente, para discernir las ideas centrales, interpretar lo que dicen los textos y dar opiniones fundamentadas basándose en lo que han leído. Es posible ver que el subsistema muestra que los y las alumnas tienen una tendencia a leer poco, lo que les influye profundamente en su capacidad de comprender el texto, afectando su rendimiento escolar.

En segunda instancia aparecen las estrategias metodológicas que habitualmente se trasladan a las aulas, donde si se observa la relación entre la suposición de que tienen los alumnos y las metodologías, parece que estas se muestran centradas en modelos tradicionales que enfatizan actividades repetitivas y poco interactivas, donde no aparece una pluralidad de técnicas o de recursos didácticos que ayuden a construir aprendizajes significativos.

Aun así y a modo de ejemplo, permitiría pensar que la limitante y/o escasa diversidad de recursos didácticos, no ayudan a construir aprendizajes significativos, teniendo en cuenta que partiendo de la idea que para comprender los textos de lectura hay que producir buenas prácticas de lectura, se concluye que los alumnos han de participar en el proceso de lectura para que de tal manera, puedan interpretar el texto adecuadamente.

El horizonte de las estrategias lúdicas bien demandadas a partir del aprendizaje mediante juegos como una de las alternativas viables, de las empíricas o bien teóricas en donde gracias a ellas se podría dar a los alumnos aprendizajes que son los que funcionan como a modo de motivación interna, participación activa y comprensión lectora. En este sentido, la problemática se centra en analizar si las dificultades en la comprensión lectora, la baja motivación estudiantil y el uso de metodologías tradicionales en las aulas de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” influyen en el proceso de aprendizaje, así como también determinar si la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras podría contribuir a su mejora.

Delimitación

El trabajo de investigación se lo realizará en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” ubicada en la Provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, específicamente en la parroquia La Victoria, en las calles José María Larrea y Jijon S/N Hugo Guzmán Lara. El trabajo se realizó en el periodo escolar 2025-2026, en el que se encuentran involucrados los estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica de la institución, docente tutor y coordinador del año escolar y la estudiante investigadora UTN.

Formulación del problema

Ante la problemática antes descrita, surge la siguiente interrogante: ¿Cómo contribuye el Aprendizaje Basado en Juegos al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”?

Justificación

El aprendizaje basado en juegos se presenta como una alternativa pedagógica con un alto potencial dentro del proceso educativo, ya que permite generar clases más dinámicas, participativas y significativas para los estudiantes. En este sentido, Zabala-Vargas et al. (2020) señalan que esta metodología favorece la creación de entornos de aprendizaje motivadores, lo cual contribuye al interés y la participación activa de los alumnos en el aula.

A la puesta en evidencia de la necesidad de una innovación significativa para la enseñanza de la comprensión lectora debe añadir el hecho de que el presente estudio se encuentre

también en la pretensión de fortalecer sin duda la comprensión lectora a partir de la aplicación del aprendizaje basado en juegos (ABJ), entendiendo que esta capacidad resulta clave en este desarrollo académico. La comprensión lectora no solo consiste en adentrarse en lo que se ha leído sino también en reflexionar, interpretar y analizar la información y de ese modo, el propio alumnado puede desenvolverse más adecuadamente en un mayor número de áreas del conocimiento.

De igual manera, se considera que este trabajo se justifica al tratarse precisamente de una respuesta a una problemática que se ha visto en la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera", en la que los participantes del 4º grado presentan de una manera más general la dificultad en la comprensión de los textos y no muestran interés en las actividades más tradicionales, en la lectura. Deja ver muy claro la necesidad de implementar nuevas estrategias metodológicas que emerjan con una mayor adecuación en función de sus intereses, de manera que el proceso de aprendizaje de los participantes resulte también más positivo. Y como último punto, este trabajo de investigación aporta con el diseño de una guía didáctica sobre el ABJ en mente que sirva de apoyo a los docentes para el fortalecimiento de la comprensión lectora, y para que además, los resultados de este trabajo sirvan como guía para otros estudios e investigación y de esta forma el propio ABJ sea también usado en otros contextos educativos.

Objetivos

Objetivo general

Proponer el aprendizaje basado en juegos para el fortalecimiento de la comprensión lectora en 4to grado de educación general básica en la unidad educativa "Víctor Manuel Peñaherrera".

Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de 4to grado de educación general básica en la unidad educativa "Víctor Manuel Peñaherrera".

Recopilar las percepciones y conocimiento de docentes sobre el aprendizaje basado en juegos en los procesos de comprensión lectora.

Fundamentar teóricamente las variables y conceptos de la investigación, a través de la revisión de referencias bibliográficas confiables que sustenten de manera científica la comprensión lectora a través del aprendizaje basado en juegos.

Diseñar una guía didáctica de actividades basadas en juegos que promuevan la mejora de los niveles de comprensión lectora en los alumnos de cuarto grado.

Capítulo 1: Marco Teórico

1.1 Aprendizaje basado en juego.

1.1.1 Conceptualización del ABJ.

El aprendizaje basado en juegos o Game Based Learning (GBL) desarrolla un proceso de enseñanza más activo y participativo, pues al incorporar el juego en el aula favorece que los estudiantes se sientan más motivados y participen con mayor interés, esto contribuye a que presten más atención y comprendan de mejor manera la información.

Cuando el juego se emplea con una intención didáctica definida, puede aportar al desarrollo del aprendizaje. El juego puede además ser digital o analógico, su determinación no radica en el formato sino en la organización que se haga para facilitar que se den aprendizajes; dicho de otro modo, el carácter pedagógico que puede tener el juego dependerá de la intencionalidad didáctica con la que se planifique, así como de la orientación que se disponga para el aprendizaje del alumnado y del refuerzo de este.

González y Álvarez (2022) explican que: el Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología educativa que pone en el centro de la experiencia de aprendizaje a los juegos ya sean digitales o analógicos, estableciendo objetivos curriculares y juegos. Desde este punto de vista, el juego no es simplemente un recurso de entretenimiento por sí mismo, sino una estrategia pedagógica deliberada que fomenta la motivación, la participación activa y el progreso en las habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales al situar al alumno en el eje central de su propio proceso educativo.

1.1.2. Categorías generales de juego

1.1.2.1. Juegos tradicionales

En la metodología Aprendizaje Basado en Juegos es posible incorporar una gran variedad de actividades lúdicas, incluyendo aquellas actividades que forman parte de la tradición cultural, como las rondas, las escondidas o la lotería, juegos que ayudarán para fomentar la motricidad, habilidades sociales y el rescate cultural.

En otras palabras, como señala Delgado (2024), en el ámbito educativo se pueden aplicar cualquier tipo de juego, siempre que esté asociado e instaurado el enfoque pedagógico que permita al docente reconocer y ejercitar el material educativo. Este enfoque permite no solo interesarse y entretenerse, sino también formar estrategias de comunicación, crear condiciones para la adquisición de un nuevo conocimiento.

1.1.2.2. Juegos cooperativos

Bonilla y Marcano (2024) sostienen que las actividades cooperativas se distinguen por tener lugar en un ambiente de colaboración, donde la participación conjunta es el elemento central del proceso. Desde este punto, estas actividades fomentan una dinámica en la que todos los miembros dirigen sus esfuerzos hacia el cumplimiento de un objetivo compartido, dando preferencia a la colaboración grupal sobre la competencia individual.

En este tipo de vivencias no se producen conflictos ni rivalidades, puesto que todos los participantes se enfocan en un mismo objetivo, dejando de lado la necesidad de sobresalir individualmente.. Aquí cada participante desempeña un rol específico, pero su función se combina de manera armoniosa con las de los demás, por lo que el resultado final está condicionado a la aportación equilibrada de todos.

1.1.2.3. Juegos de mesa

Según Samper et al. (2025), el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se concibe como una metodología activa en la que se utilizan juegos en un contexto educativo con objetivos de aprendizaje específicos. A pesar de que la mayor parte de las investigaciones han tenido a los videojuegos como principales referentes, los juegos de mesa representan un campo aun poco explotado; sin embargo, disponen de un gran potencial pedagógico en lo que respecta a la Didáctica de la Lengua y la Literatura por su componente narrativo, simbólico y social que bien llevados a cabo conciben de ser integrados con intencionalidades formativas claras en el aula. Así, el hecho de incluir a los juegos de mesa en el ABJ no solamente logra mejorar niveles de motivación y compromiso por parte de los estudiantes, sino que también genera interacción y favorece la argumentación y la construcción del conocimiento.

El juego de mesa, a diferencia de los espacios digitales, requiere interacción directa, negociación de normas y toma de decisiones conjunta. “Pueden facilitar la comprensión de procesos históricos; la generación de dinámicas políticas, sociales o económicas entre los participantes; la toma individual o conjunta de decisiones y la negociación; o la comprensión de factores geográficos y temporales, entre otros muchos” (Iglesias-Amorín, 2022, pp. 32–33). Estas características promueven habilidades sociales y comunicativas. Debido a esto, su integración didáctica no debe ser vista como un recurso independiente, sino como una táctica metodológica planificada que responde a necesidades del entorno educativo y a metas curriculares específicas.

1.1.2.4. Juegos y aplicaciones digitales

Yélamos-Guerra (2022) sostiene que, dentro de las categorías de juegos aplicables al aula, los videojuegos ocupan un lugar significativo, ya que existen numerosas opciones actuales tanto comerciales como desarrolladas con fines educativos específicos que pueden integrarse en los procesos de enseñanza siempre que su utilización responda a objetivos pedagógicos claramente definidos y a una planificación didáctica intencionada.

Emplear videojuegos en el entorno educativo requiere un enfoque pedagógico consciente y reflexivo. Si bien resultan atractivos y entretenidos, para que estos recursos digitales sean herramientas útiles en términos educativos, es necesario que se inserten en un marco propiamente formativo de los estudiantes. Su implementación deberá condicionarse al logro de un contexto virtual condicionado por el razonamiento y el aprendizaje activo de solución de problemas mediante diversas prácticas y coordinación.

Asimismo, los videojuegos, al estar incluidos en el ambiente diario de niños y adolescentes, permiten una conexión más estrecha entre la realidad del alumnado y el contenido escolar. Esto propicia que los estudiantes se motiven más y que los procesos de aprendizaje sean más significativos y dinámicos.

1.1.2.5. Juegos de roles / simulación

González-Moreno (2022) explica que el juego de roles debería formar parte de la rutina diaria, pues a través de estas experiencias los niños recrean situaciones significativas para ellos.

Dado que las temáticas se repiten bajo los propios intereses y motivaciones, los niños tienen más oportunidades de asumir distintos roles, entender ciertas dinámicas y obrar con mayor conciencia sobre lo que expresan y hacen. En último término, el juego no solo representa un modo de entretenimiento, sino también de fortalecimiento para sus destrezas y capacidades sociales desde lo comunicativo.

Como señala Guillen (2024) el juego de roles como estrategia pedagógica permite a los estudiantes asumir distintos personajes y situaciones, lo que favorece una adaptación a los contextos. El conocimiento de otras visiones puede hacer que, además de los más implicados logren conocer otros puntos de vista diferentes, y de este modo, además de la convivencia, desarrollen sus competencias sociales, principalmente la del lenguaje de lo mismo y diferente con la que cierran el ciclo de la interacción de una manera más consciente, más empática, más respetuosa, y eso produce una mejora de la convivencia tanto en el plano exterior como interior del centro.

Los juegos de roles tienen cada vez más protagonismo dentro del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), a partir de su integración del carácter lúdico y los objetivos pedagógicos. Los alumnos aprenden a través de dinámicas organizadas, en las que participan de manera activa, solucionan problemas y colaboran con sus pares. Por ello, el juego de roles no solo estimula y genera interés, sino que se transforma en un recurso pedagógico capaz de impulsar el aprendizaje significativo y la mejora de habilidades comunicativas y sociales.

1.1.3. Teorías del aprendizaje relacionadas con el juego

1.1.3.1. Teoría del aprendizaje constructivista

El juego en el aprendizaje altera la dinámica del aula en medida que no se centra en la explicación de conceptos seguido de la repetición, sino que incorpora el juego como el atributo esencial para dinamizar el proceso de enseñanza. Un ambiente de lúdico permite que los estudiantes sean más activos; de igual manera, los estudiantes muestran una energía renovada dentro del espacio de enseñanza. Se ven involucrados tanto física como mentalmente, y su atención se despierta de una forma casi imperceptible.

Senet (1911), citado en Chuquillanqui (2022), clasifica a los juegos en función de la finalidad que cumplen, por un lado, algunos juegos tienen el propósito de que los estudiantes se enfoquen en el movimiento, de tal forma, contribuir al desarrollo físico de los estudiantes. Por otro lado, otros juegos son diseñados para agudizar la percepción y estimular los sentidos; también hay los que asistirán a la memoria, el razonamiento y la creatividad y los ayudarán a reconocer y manejar las emociones. Además, otros fomentarán la voluntad, mientras que otros serán puramente artísticos y permitirán a los estudiantes expresar sus sentimientos. Cada uno contiene elementos únicos para el crecimiento estudiantil.

Esta manera de aprender se conecta con el constructivismo, que plantea que el conocimiento se forma a partir de lo que cada persona vive y experimenta. Moyón et al. (2024) explican que “la teoría constructivista sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la experiencia y la reflexión” (p.24). Así el estudiante se puede involucrar, investigar y reflexionar y el docente también puede llegar a ser acompañante del proceso.

Benítez-Vargas (2023) complementa que también hay intercambio de conocimientos en el aula, es decir, de lo que sabe el docente y de lo que sabe el alumno, porque como sujeto aprendiz también lo trae con él mismo. Podría decirse que es el propio diálogo el que va emergiendo un nuevo conocimiento. En el momento en el que se proponen actividades cercanas a la práctica o a las situaciones allá/entonces, las alumnas y los alumnos pueden reinventarse sus ideas a través de una transformación con el sentido que se va adquiriendo. Así, el aprendizaje deja de ser algo impuesto y se convierte en una experiencia que conecta con la vida diaria.

1.1.3.2 Teoría sociocultural

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky pone la interacción social en el centro del desarrollo cognitivo. Aprender ocurre en contacto con otras personas y a partir de las experiencias compartidas, el conocimiento se construye mientras se conversa, se coopera y se participa en actividades que tienen sentido para el grupo.

Rafael (2007) explica que, para Vygotsky, el juego ayuda al desarrollo de habilidades necesarias para el aprendizaje. El conocimiento se genera a partir de la interacción social y que,

al relacionarnos, desarrolla mayor conciencia de nosotros mismos y aprendemos a utilizar símbolos. Esto permite entender por qué el juego tiene tanta presencia en la infancia, porque favorece la comunicación, el pensamiento y la construcción de significados. El entorno social forma parte activa del aprendizaje, a través del juego compartido, los niños desarrollan habilidades cognitivas, comunicativas y simbólicas. Así las relaciones que se establecen con otras personas influyen en su crecimiento.

Muchos de los ámbitos del juego conforman capacidades que luego se incorporan a una cotidianidad escolar. Oyarce y Fierro (2015, como se citó en Espinosa, 2023), señala que el juego no solo apela a capacidades cognitivas como la atención, la memoria y el pensamiento lógico, sino que incrementa la motivación y da sentido al saber. Siguiendo esa línea, el juego se presenta como una de las experiencias fundamentales para el niño a lo largo de su proceso de desarrollo, pues acompaña su desarrollo intelectual y crecimiento emocional desde los primeros años.

1.1.3.3. Teoría del aprendizaje por descubrimiento

Sobre el aprendizaje por descubrimiento, Macedo (2023) señala que el juego en la niñez cumple varias funciones. Reduce el impacto emocional de los errores, porque la actividad lúdica no se asocia con consecuencias negativas. También permite explorar e inventar, porque el niño puede cambiar reglas y objetivos de forma espontánea y ofrece un espacio donde se expresan sentimientos, motivaciones y fantasías sin centrarse únicamente en los resultados.

Loor-Delgado & Suástegui-Solórzano (2022) definen el aprendizaje por descubrimiento como un enfoque en el que el estudiante asume el protagonismo de su proceso, con la finalidad de descubrir activamente lo que estudia sin depender solo de la memorización. Esto último se vincula al juego de manera directa. Al someter al estudiante a la vivencia de lo empírico, la problematización y la búsqueda de soluciones en actividades recreacionales, no solo adquiere conocimientos, sino que desarrolla capacidades críticas de análisis, reflexión y decisión. Por otro lado, el juego se presenta como la principal actividad para el desarrollo cognitivo-afectivo durante la infancia.

Cuando un niño enfrenta un reto dentro de un juego, observa lo que ocurre, prueba distintas opciones, se equivoca y lo intenta otra vez, y en ese proceso va ganando seguridad y aprende a conectar lo nuevo con lo que ya sabía. “El contenido del aprendizaje por descubrimiento no es lineal, es descubierto por el estudiante, cuyo rol es altamente activo” (Hernández García et al., 2022, p. 42). También se despierta más interés, porque la experiencia se siente cercana y tiene sentido para él.

El juego forma parte del desarrollo infantil y aporta al crecimiento cognitivo y emocional de los niños. Mediante las actividades lúdicas, desarrollan la atención, la memoria y el pensamiento lógico mientras participan de manera activa. Oyarce y Fierro (2015, como se citó en Espinosa, 2023) explican que el juego actúa como un medio que potencia habilidades cognitivas fundamentales, tales como la atención, la memoria y el razonamiento lógico y, a su vez, hace que las experiencias lúdicas incrementen la motivación del niño, lo que facilita aprendizajes más significativos.

1.1.4. Rol del docente y del estudiante en el ABJ

En el Aprendizaje Basado en Juegos, la función del docente cambia, pues el acompaña en el proceso y crea experiencias que realmente involucren al grupo. Tiene que ver con varias actividades intencionadas, mantener organizado el ambiente de la clase y organizar dinámicas que llamen la atención. Tal como lo explican Peñafiel et al. (2025), el docente tiene una “responsabilidad de crear un ambiente de aprendizaje positivo y estructurado”, y las actividades diseñadas en el currículo facilitan a los estudiantes avanzar eficientemente hacia la consecución de metas determinadas por el curso. En el trabajo del aula, esto no solo significa que haya una planificación cuidadosa, sino también una aguda sensibilidad de cómo está el grupo y qué necesita.

Parte de esa labor es conocer los intereses de los estudiantes. Cuando las actividades conectan con lo que les gusta o les llama la atención, la participación surge con más naturalidad. Loja et al. (2023) afirman que “el docente debe procurar que los estudiantes tengan una actitud proactiva y sobre todo que la acción que deben realizar les atraiga y sea de su agrado” (p. 465). Esto significa que el juego no se elige al azar; debe relacionarse con los contenidos y, al mismo tiempo, resultar atractivo para quienes lo van a desarrollar.

En cuanto al estudiante, su papel es activo y participativo, en el Aprendizaje Basado en Juegos el estudiante no limita su deber a escuchar o repetir información, es más, no solo escucha ni lee, sino que interacciona, decide y, sobre todo, aprende de la experiencia. Apolo y Jadán (2021, como se citó en Verdín, 2022) mencionan que estas metodologías, sostenidas por recursos educativos y herramientas tecnológicas suministradas, proporcionan un ambiente de aprendizaje agradable y alentador, así, el error forma parte integral del proceso de aprendizaje, se integra en el proceso formativo, el error no es un obstáculo, sino la facilidad para el aprendizaje experimental.

1.2. Comprensión lectora

1.2.1 Definición de la comprensión lectora

Díaz et al. (2024) señalan que “la comprensión lectora se define como la habilidad integral de entender, interpretar y procesar la información contenida en un texto escrito”. En otras palabras, capta lo que el texto quiere decir, descubrir ideas que no están escritas de forma directa y relacionarlas con lo que ya se sabe. En términos generales, cuando un estudiante entra en una interacción activa con un texto, comienza a generar ideas independientes y a dar sentido a cualquier información.

En un contexto escolar, tal cualidad afecta directamente el alto rendimiento, es decir, el lector capaz de interpretar el texto esbozado encuentra la oración en la que puede expresar su opinión, presenta argumentos con mayor fuerza, con mayor confianza, y también contribuye al uso de expresiones vocacionales. Es una habilidad para analizar y pensar críticamente, después de todo, los libros no solo deben leerse, sino también con la comprensión de la esencia de lo que dicen.

1.2.2. Niveles de comprensión lectora

1.2.2.1. Nivel literal

Salazar-Pisfil (2021) explica que el nivel literal corresponde a la capacidad de retención que el sujeto hace al leer, y es capaz de retener la información explícita que aparece en el texto, como personajes, situaciones, lugares, acontecimientos entre otros. Este nivel se relaciona con la

capacidad de reconocer datos que están escritos de manera directa, en este caso, el lector reconoce nombres, hechos y detalles tal como se presentan, sin aplicar proyecciones o interpretaciones propias.

En la lectura en el nivel literal, la información explícita se encuentra en el texto y, por lo tanto, no hace falta inferencia ni interpretación alguna; en este nivel, el lector reconoce y comprende la información más elemental, lo que implica procesos como atención, reconocimiento y memoria. La lectura en el nivel literal es la base necesaria porque supone un acercamiento preciso, ordenado e indirecto a ser capaz de proceder en el conocimiento del texto. Su importancia radica en que es difícil entrar en niveles de comprensión lectora más complejos (crítico, inferencial) sin llegar a comprender de manera clara la información y la forma del texto.

1.2.2.2 Nivel inferencial

Leyva, Chura y Chávez (2022) mencionan que “en el nivel inferencial, pues no logran plasmar la información cuando redactan, y si lo hacen, carece de elocuencia. El resultado es un texto poco comprensible para quien lo lee” (p. 402). Esto deja ver que, cuando este nivel no está bien desarrollado, aparecen dificultades al escribir. Las ideas quedan sueltas y el mensaje pierde claridad, porque las inferencias son las que permiten unir la información y darle continuidad.

Finalmente, el nivel inferencial ocurre cuando el lector deja lo literal. En esta etapa, el lector comenzará a establecer lazos entre datos, inferir motivos y efectos, antecedentes y posteriores, y unir hechos o personajes. Ramírez-Sierra y Fernández-Reina (2022) señalan que aquí aparecen relaciones lógicas como causa y efecto, secuencias temporales, así como relaciones de inclusión y exclusión, este proceso implica que el individuo deberá hacer conscientes estos lazos y brindarles una lógica.

También interviene en la interpretación de intenciones, emociones o significados que no están escritos de forma directa. En los textos muchos mensajes se sugieren más que decirse abiertamente. Cuando el lector domina este nivel, logra captar esos detalles, entender el tono del autor y profundizar en lo que el texto comunica. Así, la lectura se vuelve más rica y se fortalece la capacidad de análisis.

1.2.2.3 Nivel crítico

El poco interés por la lectura en muchos estudiantes se ha vuelto algo frecuente, sobre todo en una época donde lo digital ocupa gran parte del tiempo. Las redes sociales, los videojuegos y el entretenimiento en línea ofrecen respuestas rápidas y estímulos inmediatos, lo que hace que la lectura, que exige más concentración, quede en segundo plano.

Durán, Larrea y Múnera (2022) explican que la desmotivación hacia la lectura ocurre por la pérdida del interés hacia el mundo literario, el cual requiere un esfuerzo mental, y este se ve desplazado por el uso desmedido de redes sociales y otras actividades como juegos cibernéticos, mal uso del ocio y del tiempo libre que la desplazan. Todo esto termina influyendo en la forma en que los estudiantes se relacionan con la lectura. Poco a poco dejan de verla como algo atractivo y prefieren actividades que les resulten más rápidas o entretenidas.

1.2.3. Falta de acompañamiento familiar

El acompañamiento de la familia influye mucho en cómo los estudiantes aprenden y se sienten consigo mismos. Cuando en casa hay interés por lo que ocurre en la escuela, el niño suele mostrar mayor seguridad y constancia. En cambio, si ese apoyo no está presente, aparecen más dificultades para formar hábitos y mantener la motivación.

Barca Lozano et al. (2017, citado en Peralta-González, Criollo-Balladares & Cuichan-Gualavisi (2023) señalan que las inadecuadas relaciones al interior de los hogares disfuncionales ocasionan en los niños inestabilidad emocional y trastornos en el desarrollo de su personalidad, lo que se manifiesta a través de conductas inapropiadas y problemas en el rendimiento escolar. Todo esto permite entender que lo que ocurre en casa tiene un peso real en la conducta del niño y en la manera en que enfrenta la escuela. El ambiente familiar influye en su seguridad, en su actitud y en cómo responde a sus responsabilidades académicas.

Ayllon y Fidel (2025) explican que “la falta de acompañamiento familiar se refleja en varias formas, incluyendo la inasistencia a reuniones de padres, la falta de participación en actividades escolares y la incapacidad de los padres para ayudar a sus hijos con las tareas escolares” (p. 21). Sin suficiente acompañamiento en casa, los niños pueden sentirse indefensos frente a las tareas exigentes en la escuela. Este desamparo puede manifestarlo en el hecho de que

pospone las tareas en el último minuto, tratara de no ser seleccionado para responder a las preguntas, y tener dudas en sus respuestas.

A lo largo del tiempo, un estudiante que carece de la base adecuada de apoyo corporal puede perder progresivamente su confianza, además, sin suficiente comunicación entre la familia y el equipo docente, muchos problemas no se resuelven. Las cosas que podrían resolverse fácilmente con una breve conversación o solo un poco de guía se acumulan y se intensifican con el tiempo, sin una conexión personal con los niños, el equipo docente no puede obtener un buen sentido de las necesidades de su estudiante y, por lo tanto, no puede responder rápidamente a esas necesidades.

1.2.4 Condiciones desfavorables del ambiente escolar

Lo que ocurre dentro de la escuela influye directamente en cómo aprenden y se sienten los estudiantes. El ambiente del aula no es un detalle menor; marca la diferencia en la forma en que los alumnos participan y se relacionan con el aprendizaje. Si no existen normas claras de convivencia, espacios donde se sientan seguros o relaciones basadas en el respeto, el proceso educativo se complica. Fernández (2024) afirma que “la convivencia escolar no se trata solo de disciplinar o controlar el comportamiento del alumnado, sino también de promover un ambiente de confianza y respeto mutuo entre todos los miembros de la comunidad educativa” (p. 23). Esto recuerda que la convivencia va más allá del orden; tiene que ver con cómo se construyen los vínculos dentro de la escuela.

Si el ambiente en la escuela es tenso o hay constantes conflictos, eso termina afectando a los estudiantes. Se les nota más distraídos, con menos ganas de participar o incluso inseguros al momento de responder en clase. No es algo que pase de un día para otro, pero poco a poco influye en su actitud.

Los trabajos que requieren tranquilidad, como la lectura o la comprensión de un texto, serán muy difíciles de llevar a cabo si el marco no es satisfactorio. Esa confianza se manifiesta en su forma de trabajar. Se comprometerán más con los trabajos. Afrontarán mejor los retos. El centro escolar deja de ser una obligación que pesa y se convierte en un lugar donde podrán manifestarse y aprender de una forma tranquila.

1.2.5. Estrategias para mejorar la comprensión lectora en el aula

Trabajar la comprensión lectora en el aula requiere algo más que pedir a los estudiantes que lean en silencio. Las actividades deben ajustarse a la forma en que cada uno aprende, ya sea compartiendo ideas con otros o trabajando de manera individual. Según Arias et al. (2022), las estrategias metodológicas se pueden dividir en socializadoras e individualizadoras, las primeras promueven el intercambio y la actividad compartida entre los estudiantes y son útiles en clases particularmente participativas. A menudo, se implementan a través de actividades dinámicas, como debates y dramatizaciones, que fomentan el aprendizaje colaborativo y el interés en la asignatura, por el contrario, las estrategias individualizadoras se basan en el trabajo independiente y proporcionan herramientas que permiten a los estudiantes adquirir habilidades por sí solos.

Esto muestra que leer no tiene que limitarse a una actividad silenciosa y repetitiva. Cuando los estudiantes conversan sobre un texto, lo representan o lo analizan en grupo, empiezan a entenderlo desde distintos puntos de vista. Escuchar otras opiniones les ayuda a ampliar su mirada. Por otro lado, herramientas como mapas conceptuales u organizadores gráficos les permiten ordenar las ideas y visualizar mejor la información.

1.3. Relación entre el ABJ y la comprensión lectora

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) se considera una estrategia didáctica que favorece el desarrollo del proceso lector. A diferencia de los métodos tradicionales, el uso de dinámicas lúdicas en el aula promueve un ambiente más activo y participativo, en el que los estudiantes se involucran de manera voluntaria en la lectura (Gallardo et al., 2024). Múltiples investigaciones emergentes ponen de manifiesto que la fusión del juego permite superar rápidamente dichas barreras iniciales; por ejemplo, en la intervención del uso de Genially, se ha podido comprobar una mejora en la competencia lectora gracias a actividades interactivas (Aguas y Negret, 2022). Así, el juego también va más allá de la función motivadora, ya que se puede considerar un recurso pedagógico para proporcionar fortalezas iniciales en la comprensión de los textos.

El uso del juego dentro de las actividades de lectura también ayuda a que los niños mantengan la atención por más tiempo. Cuando el docente propone juegos como retos, preguntas interactivas o dinámicas en grupo, los estudiantes no sienten la lectura como una obligación, sino como parte de una actividad divertida. En una investigación sobre gamificación en el aula el integrar mecánicas de juego en el aprendizaje genera mayor compromiso y participación en los estudiantes. Esto se relaciona con la lectura, ya que los niños se involucran más en el texto cuando sienten curiosidad por avanzar en el juego o completar una actividad. De esta forma, el interés por leer aparece de manera más natural dentro del proceso educativo.

Otra idea que aparece en varios estudios es que el juego ayuda a mejorar la comprensión porque los estudiantes interactúan con el contenido de distintas maneras. No solo leen, también responden, interpretan, comparan y comentan lo que entendieron. Camacho Pacheco (2025), por su parte, afirma que los entornos de juego ayudan a los estudiantes en el aprendizaje experiencial, lo que les permite entender mejor la información. Esta idea se puede observar en la lectura en el momento en que los niños participan en actividades de dramatizaciones, en juegos de roles o preguntas tipo concurso, etc. En el momento en el cual los niños tienen que utilizar lo que leyeron para actuar o para responder. Por lo tanto, el comprender no sólo significaba leer palabras sueltas, sino aplicar lo que determina un texto en el marco de una actividad motriz.

1.3.1 Impacto de actividades didácticas en la comprensión lectora

Boillos (2024) menciona que cuando el estudiante ocupa un lugar activo en clase, su comprensión lectora mejora, como participar en juegos, conversaciones o trabajos en grupo, no se limita a leer por cumplir, ahí empieza a conectar lo nuevo con lo que ya sabe y eso cambia la forma en que entiende el texto.

Al conversar con sus compañeros, surgen ideas distintas. A veces alguien interpreta algo que otro no había notado. Ese intercambio ayuda a aclarar dudas y a pensar con más profundidad. La lectura deja de ser una actividad individual y se convierte en algo compartido. Toala et al. (2018, citado en Arenas et al., 2024) “argumentan que estas estrategias son fundamentales para ayudar a los alumnos a conocer el texto, identificar la información notable y relacionar dicha información con su conocimiento previo” (p. 35).

1.3.2 Beneficios socioemocionales del juego en el aprendizaje de la lectura

“La estrategia lúdica también permite a los niños explorar y experimentar situaciones de la vida real de forma simbólica, lo que contribuye a su comprensión del mundo y a su desarrollo cognitivo y socioemocional” (Moya, 2024). Cuando los estudiantes juegan, recrean escenas que conocen o imaginan, asumen distintos papeles y actúan como si estuvieran frente a situaciones reales. En ese mismo proceso, emergen cuestiones y elecciones, y se producen pequeñas resoluciones que darán forma a la manera de reconsiderar el espacio circundante a su alrededor.

Los niños enfrentan desafíos y, al mismo tiempo, ensayan formas de adaptarse. Asumen roles, establecen acuerdos y expresan emociones sin la presión de una calificación. Estas experiencias les permiten desarrollar habilidades que serán útiles más adelante, como comprender narraciones con múltiples voces, distintos puntos de vista o personajes en conflicto, ya que han vivido situaciones similares en sus propias dinámicas.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1. Tipo de investigación

La investigación se desarrolla bajo un enfoque mixto, ya que integra datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio. Medina et al. (2023) señalan que “al combinar la recopilación y análisis de datos numéricos con la exploración detallada de significados, experiencias y contextos sociales, la investigación mixta ofrece una perspectiva más completa y holística” (p. 12). En función de esta visión, el enfoque permite estudiar el fenómeno bajo distintas perspectivas, el enfoque cuantitativo se aplica a través de instrumentos elaborados para poder medir el nivel de comprensión lectora que tienen los estudiantes respecto a este, por ejemplo, la identificación de las ideas principales, la interpretación o la inferencia, los cuales también permitirán la obtención de información que nos brinde datos objetivos sobre los resultados de este

En cambio, el enfoque cualitativo permite conocer las experiencias y/o las percepciones de los estudiantes y/o del docente respecto del uso de la técnica del aprendizaje basado en juegos por parte de los alumnos.

Para ello, se emplean entrevistas y actividades semiestructuradas adaptadas a niños de 7 a 8 años, incorporando juegos, actividades lúdicas y recursos visuales que favorecen la expresión de sus ideas. En consecuencia, este diseño resulta adecuado, ya que permite analizar tanto los resultados obtenidos como las experiencias vividas, con el fin de comprender la influencia del aprendizaje basado en juegos en la comprensión lectora.

2.2. Método

2.2.1. Método inductivo

Desde una perspectiva metodológica, Arbulú (2023) sostiene que el método inductivo no se limita a una única forma de aplicación, sino que puede desarrollarse mediante procedimientos como el enumerativo, el eliminativo y el variacional. Este enfoque parte del análisis detallado de situaciones particulares para, posteriormente, establecer generalizaciones fundamentadas. Su carácter ascendente permite que el investigador identifique regularidades, relaciones y

secuencias en los hechos observados, convirtiendo esos hallazgos en bases sólidas para la formulación de explicaciones o modelos teóricos.

Dicho método se utilizará en el presente estudio para el análisis de los estudiantes de cuarto grado, esto implica prestarles atención a sus reacciones, en qué forma se integran en el proceso y cuál es su respuesta a distintas habilidades activadas durante la sesión. Posteriormente, se extraerán los patrones que emergen de estas observaciones, ya que la información que se obtiene de los resultados de los niños, se combina a ideas generales sobre las relaciones lúdicas en la comprensión lectora.

2.2.2. Método deductivo

El método deductivo se utilizó en esta investigación porque parte de ideas generales sobre el aprendizaje basado en el juego y la comprensión lectora, para luego aplicarlas en una situación concreta con los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”. Se tomó conceptos ya conocidos sobre cómo los niños aprenden a través del juego y cómo esto se relaciona con la lectura, y desde ahí organizó el trabajo para mirar si esas ideas también se reflejan en el grupo de estudio. Este método ayudó a seguir un orden claro, comenzando desde lo más general hasta llegar a lo más específico, lo que ayudó a poder entender el tema dentro del contexto educativo donde se trabajó.

El método deductivo correspondió a la parte teórica y entre el análisis de la información. En el marco teórico, se expusieron conceptos generales sobre el aprendizaje basado en el juego y la comprensión lectora de forma que fueran específicamente relacionados con la realidad de los estudiantes. También se aplicó cuando se revisaron los datos obtenidos, ya que se partió de esas ideas generales para organizar y clasificar la información recogida en encuestas o entrevistas. De esta manera, el método ayudó a mantener una relación entre la teoría y los datos del trabajo.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

2.3.1.1. Observación

Esta técnica se incorporó al estudio con la intención de observar de cerca cómo leen los estudiantes. Se puso atención en aspectos básicos, como la forma en que decodifican las palabras, cómo las pronuncian y si logran entender textos sencillos. A partir de esas observaciones fue posible reconocer en qué puntos presentan mayores dificultades y, desde allí, analizar cómo el Aprendizaje Basado en Juegos puede apoyar el proceso lector.

Olaz (2023) menciona que la “observación participante se constituye en una técnica como suministradora de datos e informaciones para la investigación” (p. 6). Estar presentes en el aula permitió recoger detalles que no siempre aparecen en una prueba escrita, como la actitud frente a la lectura, las dudas que surgen en el momento o la manera en que interactúan con las actividades propuestas.

2.3.1.2. Entrevista

“La entrevista como técnica está orientada a la interacción interpersonal entre el investigador y los individuos objeto de estudio, con el propósito de obtener respuestas verbales a las preguntas planteadas respecto al problema en cuestión” (Lanuez & Fernández, 2014, como se citó en Blanchar Martínez & Martínez Trujillo, 2025, pp. 1–2). La entrevista se utilizó para recoger información directamente del docente, a través de una conversación guiada, por lo tanto, este espacio permitió explorar su experiencia con el juego en el aprendizaje y su uso para desarrollar la capacidad de comprensión de la lectura, a diferencia de las respuestas cortas, el objetivo era permitirle compartir sus observaciones a la inversa de manera reflexiva.

Previamente preparadas, las preguntas recopilaron datos sobre las estrategias que utiliza, la forma en que se aplican en su institución y los cambios que ha visto en los aprendices, también muestra su actitud con respecto a los logros, los problemas, cómo los niños han reaccionado a sus actividades lúdicas y la forma en que los ve.

2.3.2. Instrumento

2.3.2.1. Ficha de observación

La guía de observación es un documento estructurado que detalla las categorías de comportamiento, interacción y atención a registrar durante las sesiones de ABJ. “La observación es un acto que va más allá de simplemente obtener información, se detalla el comportamiento, el aprendizaje progresivo del alumnado, así como sus dificultades, y los posibles patrones que describen o predicen las conductas” (Yungán Yungán et al., 2023, p. 2). Este instrumento se incorpora para sistematizar la observación participante, asegurando que la recolección de datos cualitativos sea coherente y completa, y permitiendo evaluar de forma contextualizada la dinámica y efectividad de las actividades lúdicas.

2.3.2.2. Guía de entrevista estructurada

Se aplicó una entrevista estructurada dirigida al docente de cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”. A través de este instrumento se buscó conocer su opinión y experiencia sobre el uso del Aprendizaje Basado en el Juego en el trabajo de comprensión lectora. La entrevista también integra diez preguntas abiertas que sirven para recabar respuestas bastante extensas y concretas acerca de una serie de cuestiones que van desde qué entiende él por ABJ, cómo lo entiende, de qué manera lo aplica, cada cuánto tiempo lo hace, qué tipos de cambios ha llegado a visualizar con sus alumnado y sobre qué tipos de mejoras le ha podido deparar el ABJ (si es que ha podido deparárselas), para poder solicitarle que les explique y describa con todo lujo de detalles dichas adaptaciones desde el punto de vista de la realidad de su aula.

2.4. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

Objetivo	Variable	Dimensión	Indicadores	Técnicas / Instrumento / Fuente de información	Criterios de observación / Preguntas de investigación
Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de 4.º grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”.	Comprensión lectora (dependiente) de lectura	Comprensión literal	Identifica ideas explícitas	Observación / Ficha de observación / Estudiantes	1. ¿Quién es el personaje principal? 2. ¿Dónde ocurre la historia? 3. ¿Qué sucedió primero y después? 4. Señala la idea principal del texto 5. Localiza un dato específico del Texto
		Comprensión inferencial	Deduce información implícita		6. ¿Por qué el personaje actuó así? 7. ¿Qué pasará después? 8. ¿Qué enseñanza deja el texto? 9. ¿Cómo se sentía el personaje? ¿Cómo lo sabes? 10. Completa: Esto ocurrió porque...
		Comprensión crítica	Opina sobre el texto		11. ¿Estás de acuerdo con el personaje? ¿Por qué? 12. ¿Qué habrías hecho tú? 13. ¿El texto se parece a la realidad? 14. ¿Qué parte fue correcta o incorrecta? 15. Explica el mensaje del texto
Indagar conocimiento práctico pedagógico docente.	Aprendizaje basado en juegos (independiente)	Conocimiento del docente sobre ABJ.	Definición del ABJ.	Entrevista / Guía de entrevista estructurada / Docente	- ¿Cómo define el Aprendizaje Basado en el Juego? - ¿Cuáles considera que son los elementos para aplicar el ABJ en clase? - ¿Qué beneficios cree que aporta el ABJ a la comprensión lectora de los estudiantes?
			Identificación de beneficios		

pedagógicos.

Manejo de
estrategias lúdicas.

Aplicación del Diseño y
ABJ en la adaptación de
práctica actividades
pedagógica. lúdicas.

Interés de los
estudiantes.

- ¿Puede mencionar algún ejemplo de cómo el ABJ ha motivado o involucrado más a sus estudiantes?

- ¿Qué tipos de juegos o actividades lúdicas utiliza en su enseñanza?

- ¿Con qué frecuencia incorpora juegos en sus clases y cómo los organiza?

- ¿Qué ajustes realiza cuando nota que los estudiantes no logran los objetivos previstos con un juego?

- ¿Puede dar un ejemplo de un juego que haya adaptado para facilitar la comprensión lectora?

- ¿De qué manera cree que las actividades lúdicas influyen en la actitud de los estudiantes hacia la lectura?

- ¿Qué señales o comportamientos de los estudiantes le indican que realmente están comprometidos y disfrutando la actividad?

Participantes

Los participantes o población de esta investigación fueron los docentes y estudiantes que comprenden el 4to grado de educación general básica en la unidad educativa "Víctor Manuel Peñaherrera".

2.5. Procedimiento y análisis de datos

El proceso investigativo comenzó una vez que el docente tutor aprobó los instrumentos de investigación. Una vez validados, se solicitó el consentimiento informado de los padres de familia mediante un documento donde expresen su autorización para la participación de sus hijos o hijas en el estudio, incluyendo la entrevista. Con el consentimiento firmado, se procedió a la recolección de datos, seguido de su tabulación y análisis exhaustivo.

Para procesar la información se utilizó herramientas informáticas sencillas. Los datos fueron ingresados en una hoja de cálculo en Microsoft Excel, donde se organizaron en tablas según cada pregunta del cuestionario. En este programa se ordenaron los datos, se revisaron posibles errores y se agrupó la información de acuerdo con las variables planteadas.

Posteriormente, los datos fueron trasladados a SPSS para un proceso más detallado. En este programa se codificaron las respuestas y se asignaron valores numéricos a cada variable. Se trabajó con tablas de resultados y se aplicaron funciones como el cálculo de frecuencias. Finalmente, los resultados se organizaron en tablas y gráficos que se incorporaron en el informe para presentar la información de forma clara y ordenada.

Capítulo 3: Resultados y Discusión

3.1. Resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de Cuarto año de EGB.

Con el propósito de reconocer las principales dificultades presentes en la comprensión lectora, se aplicó una ficha de observación a los 24 estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”. A través del registro sistemático de conductas y respuestas, fue posible detectar patrones, identificar fortalezas y reconocer aquellos aspectos que requieren mayor atención pedagógica. La información obtenida se convierte en un punto de partida fundamental para orientar la intervención educativa, porque permite conocer con claridad qué habilidades necesitan ser reforzadas para favorecer el desarrollo lector de los estudiantes y contribuir a mejorar su proceso de aprendizaje.

Datos generales

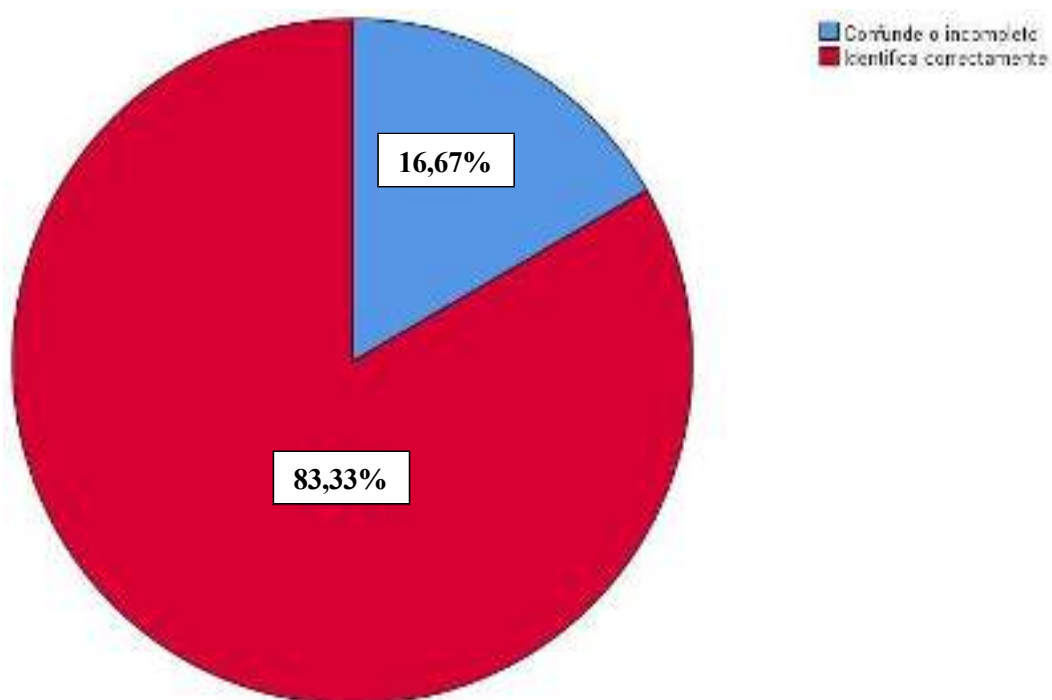
La edad de los alumnos participantes en la ficha de observación está entre los 8 y 9 años.

Dimensión: Comprensión Literal

Indicador: Identifica ideas explícitas

Pregunta 1: ¿Quién es el personaje principal?

Figura 1 Reconocimiento del personaje principal



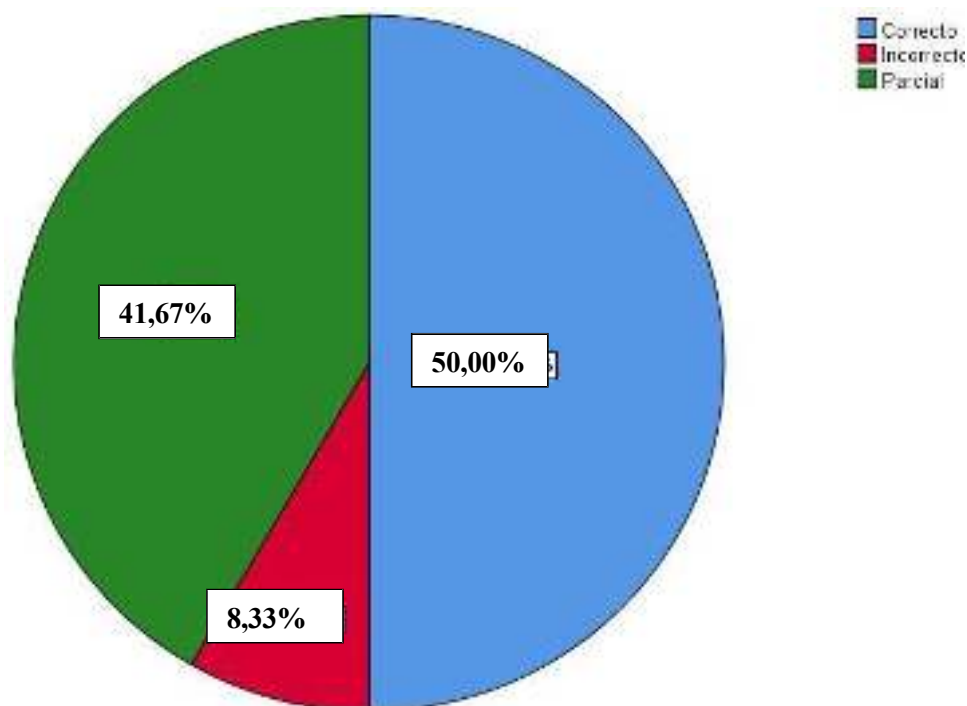
Se evidencia que la mayoría de los estudiantes logra identificar correctamente al personaje principal de la historia, lo cual demuestra que tienen una base sólida para reconocer los elementos esenciales del texto. No obstante, también se nota que un pequeño grupo tiene problemas con esta tarea. Es posible que este caso esté asociado con la dificultad de la lectura o la confusión entre protagonistas y personajes secundarios. De manera general, los hallazgos evidencian un desempeño positivo, lo que significa que los estudiantes entienden de manera apropiada los elementos más evidentes de la narración.

Cieza (2023) enfatiza que se construye la competencia lectora para que sea posible el entendimiento y la apropiación de algo de lo que se transmite en la información. Esto implica identificar elementos claves del texto, como el sitio en que suceden los acontecimientos, los personajes que intervienen en la historia y el tiempo en que se producen. Igualmente, posibilita la organización mental de los eventos siguiendo el orden en que ocurren, lo cual hace más sencillo reconstruir el contenido sin modificar su lógica interna.

Indicador: Identifica ideas explícitas

Pregunta 2: ¿Dónde ocurre la historia?

Figura 2 Lugar donde ocurre la historia



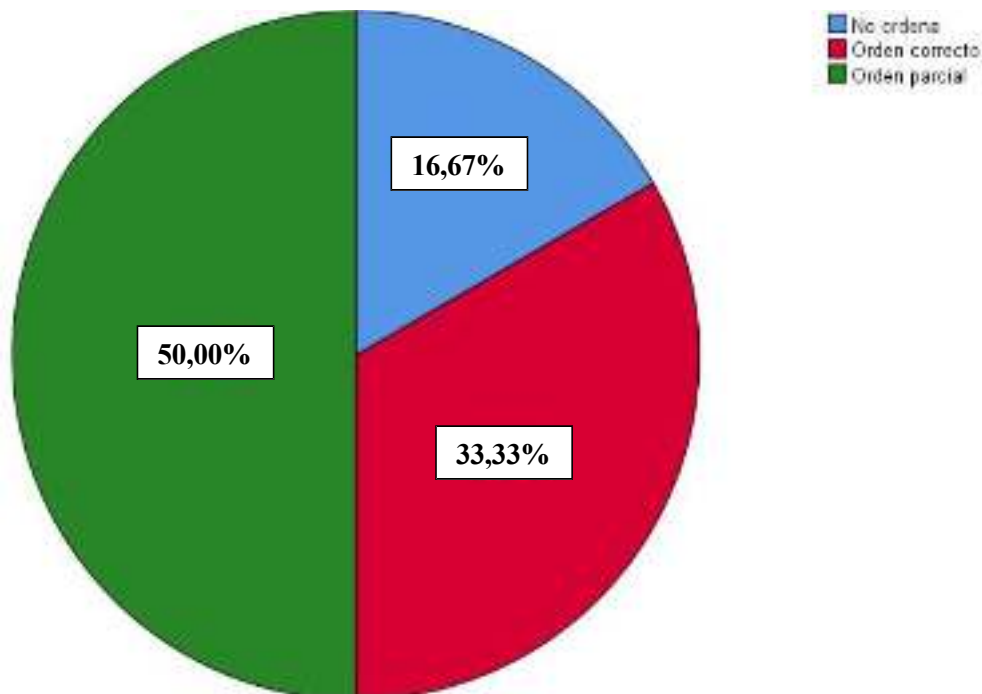
El rendimiento del grupo presenta una diversidad más amplia. A pesar de que la mitad de los estudiantes identifica correctamente el escenario, hay otro grupo representativo que muestra confusión o da respuestas vagas para identificar el espacio narrativo, y aún peor, un grupo reducido que no lo logra; de esto se deduce la necesidad de prestar atención a las descripciones, los detalles del entorno y las pistas indirectas que se encuentran en el texto. Si no se examinan cuidadosamente estos elementos, pueden aparecer interpretaciones incompletas o equivocadas.

La comprensión literal cumple un rol esencial en el proceso de lectura, puesto que constituye una primera base desde la cual se puede mejorar a otros niveles que intervienen en un proceso más complejo de análisis. Según Ara Catalá et al. (2001, citado en Cieza, 2023) el tener información literal adecuada es una condición necesaria y no suficiente para hacer inferencias y conjeturas comprensivas. La falta de consolidación de esta fase por parte de los estudiantes dificulta la adecuada identificación de la información explícita, lo cual influye negativamente en sus interpretaciones, lo que puede ser la causa por la que los estudiantes se equivocaron o no fueron tan precisos al momento de identificar los lugares.

Indicador: Identifica ideas explícitas

Pregunta 3: ¿Qué sucedió primero y después?

Figura 3 *Secuencia de los hechos*



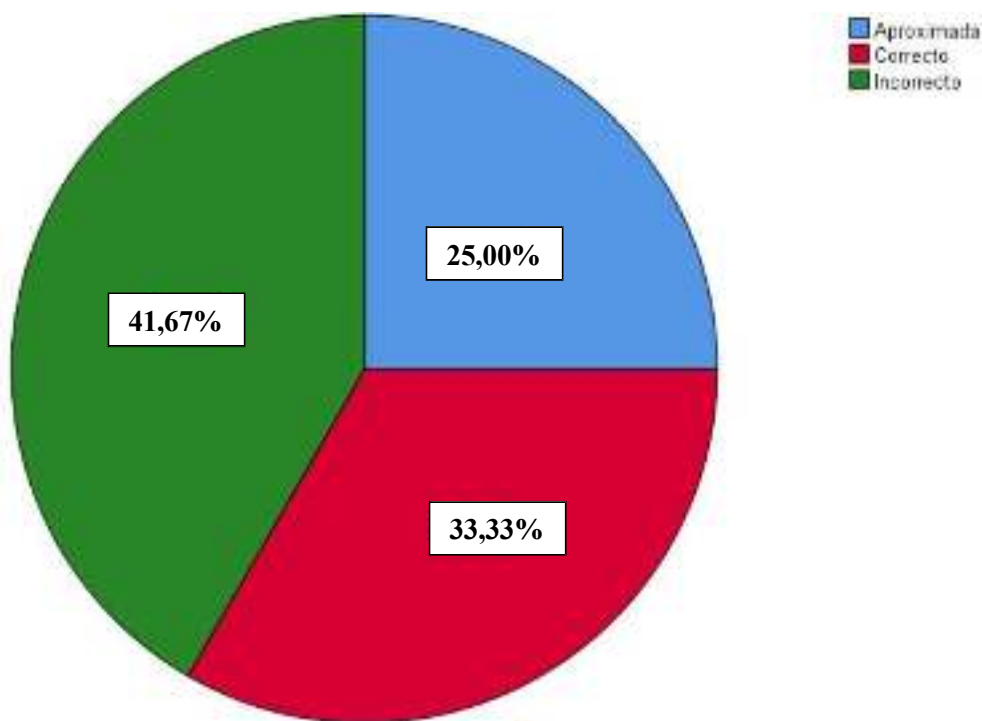
1 de cada 3 niños del grupo consigue ordenar de manera adecuada los sucesos históricos. Esto muestra una comprensión apropiada de la organización temporal del texto y de cómo se relacionan los acontecimientos. Sin embargo, se observa que 2 de 3 alumnos presentan una dificultad parcial o total para organizar adecuadamente la secuencia de lo que sucedió. Esto indica dificultades para retener información o para identificar conectores temporales.

El nivel literal corresponde al nivel básico de comprensión lectora, en el cual se identifican y organizan los hechos explícitos del texto. Según Guevara et al. (2014, citado en Chura et al., 2022), en este punto el lector debe ser capaz de reconocer y recuperar la información explícita tal como fue expuesta por el autor. Cuando esta habilidad no se encuentra bien desarrollada, pueden surgir dificultades al momento de reconocer datos concretos, recordar detalles o establecer la secuencia correcta de los acontecimientos.

Indicador: Identifica ideas explícitas

Pregunta 4: Señala la idea principal del texto

Figura 4 *Identificación de la idea principal del texto*



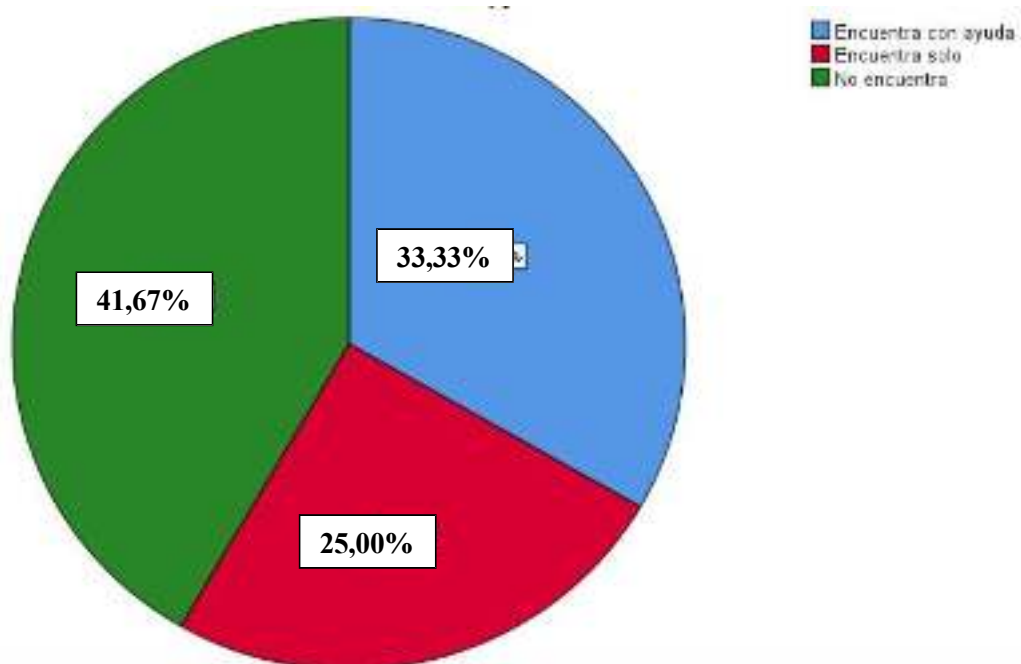
El gráfico señala que la mayor parte de los alumnos identifica de manera incorrecta la idea principal; sin embargo, la tercera parte logra identificar correctamente cual es la idea principal del texto, y, por último, una cuarta parte del grupo que se aproxima a identificar. El hecho de que muchos alumnos aún no tengan el dominio completo de la habilidad para reconocer la idea más importante que quiere transmitir el autor requiere sintetizar la información y distinguir lo fundamental de lo secundario para conseguir una comprensión básica y objetiva del texto.

En este sentido, identificar el tema principal, es necesario tener una comprensión sólida de los datos explícitos que contiene el texto. Chura et al. (2022) argumentan que el nivel literal supone la habilidad de retener información específica expuesta de manera directa, como personajes, sucesos o situaciones. Si esta habilidad no está completamente desarrollada, al estudiante le resulta más difícil establecer relaciones entre las ideas y determinar cuál de ellas articula el contenido global.

Indicador: Identifica ideas explícitas

Pregunta 5: Localiza un dato específico del Texto

Figura 5 Localización de información específica del texto



Los resultados muestran diferentes niveles de dominio. Se observa un conjunto de alumnos que logra encontrar la información solicitada de forma independiente. A la vez, se percibe otro grupo que alcanza a ubicar el dato solo cuando recibe alguna clase de apoyo. Al final, se observa que hay una mayor parte del grupo que tiene problemas para encontrar información específica, incluso con ayuda. Puede que este resultado se deba a una lectura superficial, a no estar concentrado o a no tener suficiente práctica en el análisis minucioso del texto.

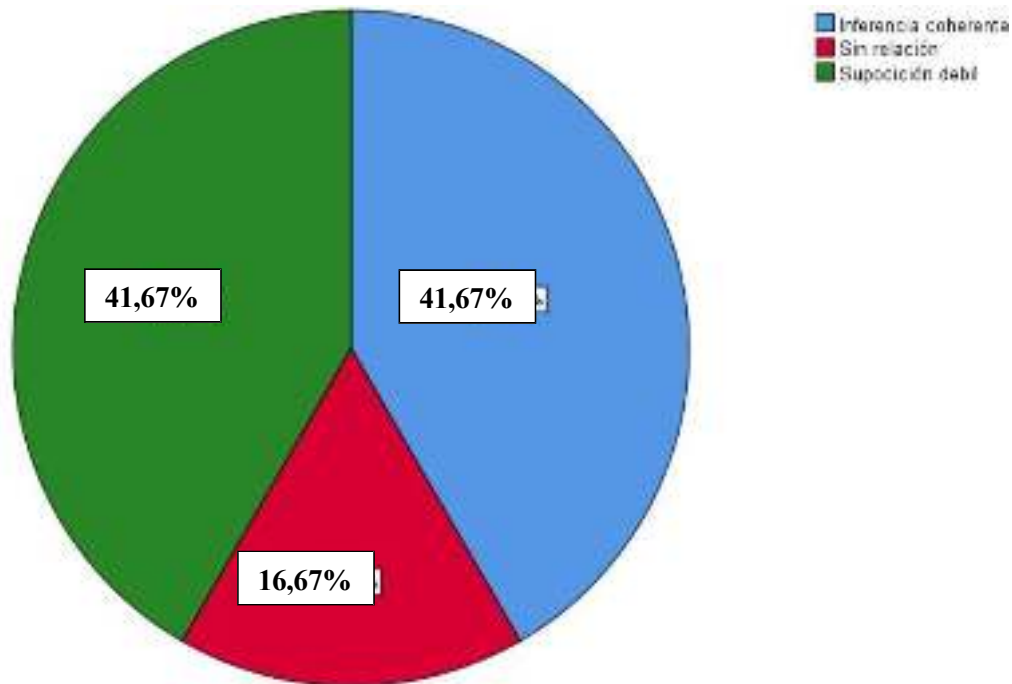
En este nivel del proceso de lectura supone entender la información tal como está en el texto, sin hacer inferencias o interpretaciones complejas. En este contexto, el nivel literal de comprensión se consigue cuando el lector es capaz de interiorizar y retener la información explícita del texto, detectar la secuencia de los sucesos narrados e identificar la idea central (Guevara et al., 2014). Cuando estas competencias no están consolidadas el alumno tiende a presentar problemas para hallar información concreta o contestar preguntas directas.

Dimensión: Comprensión Inferencial

Indicador: Deducer información implícita

Pregunta 6: ¿Por qué el personaje actuó así?

Figura 6 *Explica la causa de las acciones del personaje*



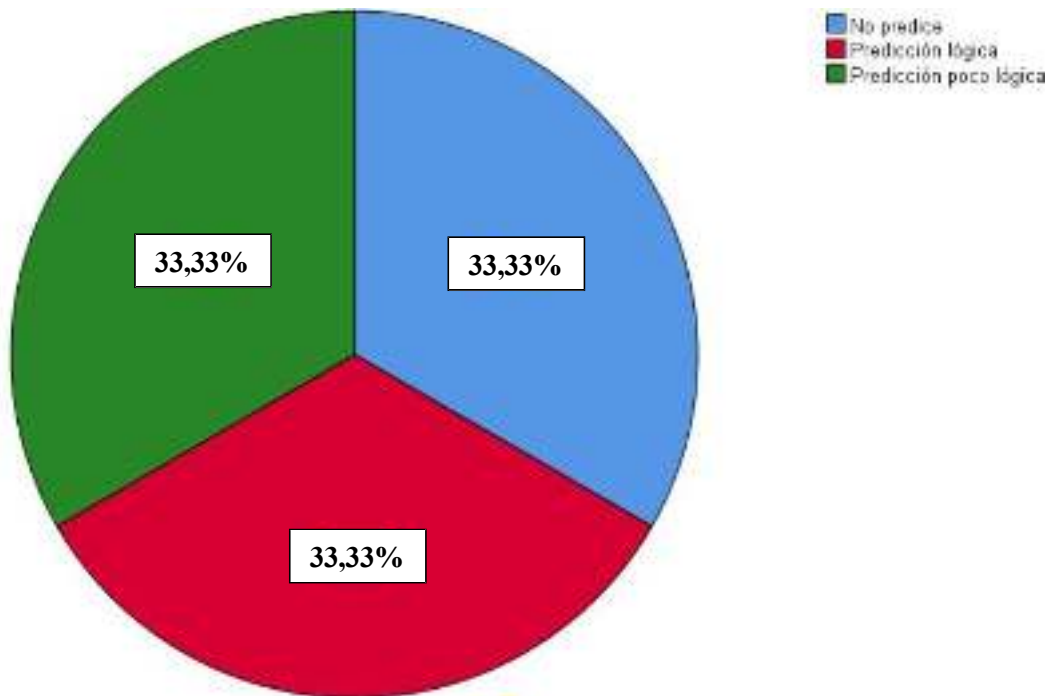
Se distingue a un grupo de alumnos que son capaces de construir explicaciones coherentes acerca de las acciones del personaje, fundamentando sus respuestas en indicios presentes en el texto. A la vez, se distingue otro grupo que manifiesta argumentos débilmente fundamentados o escasamente justificados. Los alumnos parecen comprender parcialmente la situación, pero no consiguen fundamentar sus pensamientos de manera explícita. Finalmente, se observa un número menor de respuestas que no guardan relación directa con el contenido del texto, lo que indica dificultades en la comprensión o una respuesta desvinculada de la lectura.

En este nivel, se pone en práctica la habilidad del lector para ir más allá de lo que el texto dice explícitamente, haciendo conexiones, deduciendo y proponiendo explicaciones a partir de las pistas brindadas. De acuerdo con Duche et al. (2022), quienes retoman a Ugarriza (2006), la comprensión inferencial supone un proceso mental que involucra habilidades interpretativas y deductivas, tales como formular generalizaciones, anticipar situaciones y construir conclusiones implícitas.

Indicador: Deduce información implícita

Pregunta 7: ¿Qué pasará después?

Figura 7 Predicción de lo que sucederá después



Se evidencia que las tres categorías analizadas; no predice, predicción lógica y predicción poco lógica; presentan una distribución equitativa. Esto señala que no hay una tendencia principal en la habilidad de los alumnos para prever lo que ocurrirá en un texto. Un grupo muestra problemas para formular ideas que no tienen mucho que ver con el contenido, mientras que el otro grupo muestra habilidades apropiadas al hacer predicciones coherentes. Igualmente, un tercer grupo no puede hacer predicciones, lo que muestra restricciones en la comprensión inferencial.

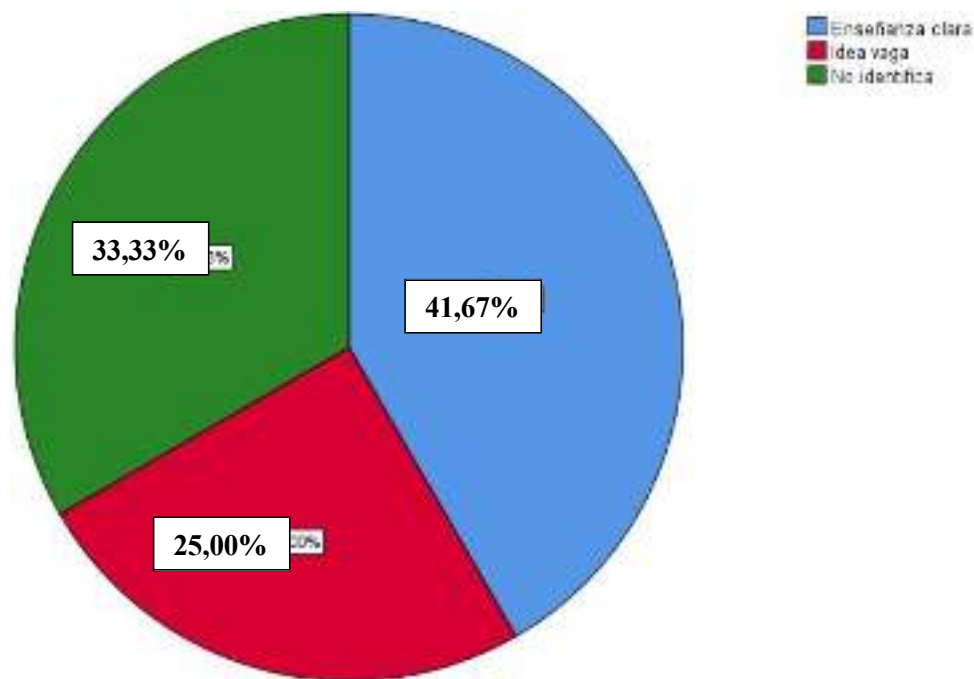
De acuerdo con Leyva, Chura y Chávez (2022), en este nivel, “el lector desarrolla relaciones lógicas entre su conocimiento previo y la información nueva con la que se enfrenta al leer, esto le permite construir interpretaciones e hipótesis a partir de señales no siempre explícitas”. De esta manera, si los estudiantes ofrecen una secuencia con la que puede estar de

acuerdo o si anticipan lo que sigue de una manera lógica, muestran un proceso de razonamiento inferencial y lógico.

Indicador: Deduce información implícita

Pregunta 8: ¿Qué enseñanza deja el texto?

Figura 8 Identificación de la enseñanza del texto



Un porcentaje significativo es capaz de identificar con claridad la enseñanza principal que deja el texto, por lo que se pueden considerar competentes en la habilidad de reflexionar en relación con el objetivo moral o formativo implícito en la historia. Otro porcentaje menor del grupo, puede distinguir la idea, pero no desarrolla por completo, en otras palabras, las ideas son imprecisas o percepciones inconclusas. La tercera parte del grupo es incapaz de distinguir lo requerido.

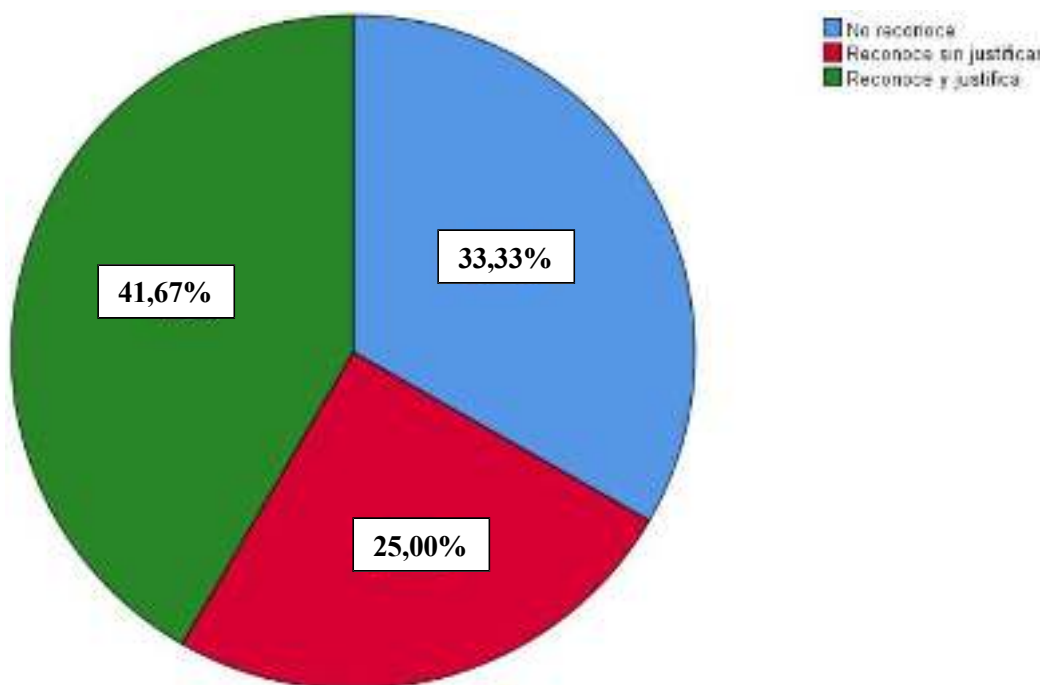
El nivel inferencial requiere que el lector mejore lo que se expresa de forma literal y sea capaz de deducir e interpretar significados implícitos. Es decir, realizar formulación de hipótesis, creación de conexiones entre conceptos y la elaboración de conclusiones que no se encuentran explícitamente en el texto, basándose en pistas que guían una comprensión profunda (Avendaño,

2020, como se mencionó en Torres-Vega, 2025). Por lo tanto, reconocer la enseñanza de una historia no solo requiere recordar información, sino también interpretar el mensaje subyacente y crear un resumen que muestre un entendimiento más profundo.

Indicador: Deduce información implícita

Pregunta 9: ¿Cómo se sentía el personaje? ¿Cómo lo sabes?

Figura 9 Interpretación de las emociones del personaje con justificación



Se observa que un segmento significativo del grupo tiene la capacidad de reconocer la condición emocional del personaje y, adicionalmente, justificar su respuesta utilizando aspectos del texto. Existe una parte del grupo que identifica la emoción, pero no logra justificarla de manera apropiada; en otras palabras, los estudiantes reconocen correctamente el sentimiento, pero no lo respaldan con razones claras. Finalmente, se detecta una tercera parte del grupo que no es capaz de identificar el estado emocional del personaje.

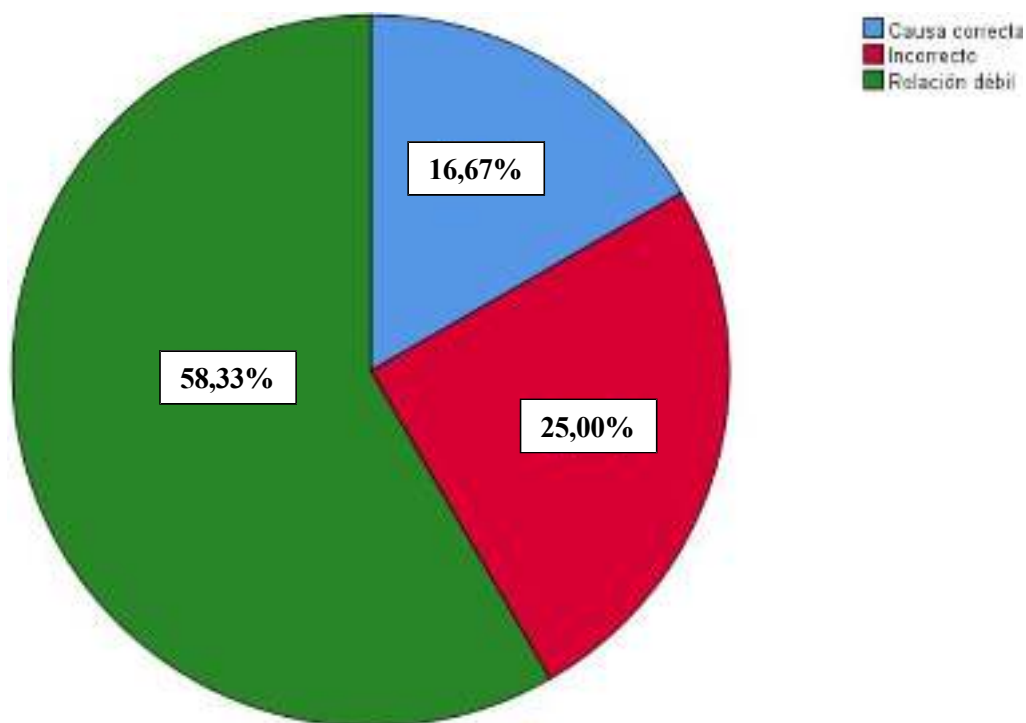
Páez-López et al. (2024) señalan que “el nivel inferencial se refiere a la comprensión de la información implícita que no se encuentra explícitamente en el texto” (p. 38). Desde esta perspectiva, la comprensión lectora en este nivel implica activar procesos mentales que permitan

interpretar significados, relacionar ideas y establecer conexiones entre distintos elementos del contenido, evidenciando comprensión en la interpretación y capacidad para vincular acciones, diálogos o descripciones con emociones subyacentes.

Indicador: Deduce información implícita

Pregunta 10: Completa: esto ocurrió porque...

Figura 10 Explicación de causas (relación causa–efecto)



Se muestra que una gran parte del grupo responde de manera débil, es decir, no logra tener una opinión consistente del texto a los acontecimientos. Por otra parte, existe un grupo que responde de manera incorrecta a lo requerido, teniendo una interpretación fraccionada. En otro caso, existe un pequeño grupo que sí logra responder y explicar correctamente.

La comprensión inferencial demanda un nivel de elaboración mental que trasciende la recuperación de información textual evidente. A través de la actividad de lectura el lector establece relaciones entre algunos de los elementos del contenido y se va constituyendo explicaciones cada vez más generales. De hecho, este tipo de comprensión es el que explica

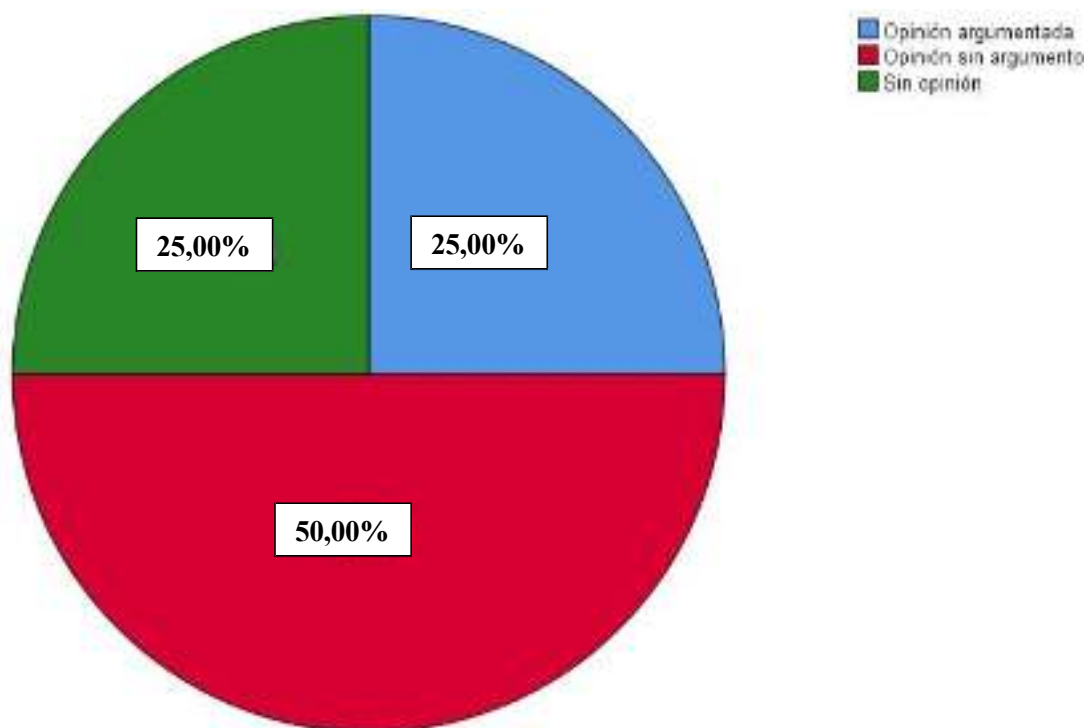
Brochado (2024) al reivindicarla como actividad que permite llegar a los lazos que se encuentran más allá de la inmediatez y de la explicitud, se asumen las vivencias, se establecen nuevas interpretaciones a partir de las hipótesis personales. La lectura se basa en una actividad dinámica y el significado no queda del todo explícito, sino que se produce mediante un trabajo continuo en el análisis.

Dimensión: Comprensión crítica

Indicador: Opina sobre el texto

Pregunta 11: ¿Estás de acuerdo con el personaje?

Figura 11 Emisión de opiniones sobre las acciones del personaje con justificación



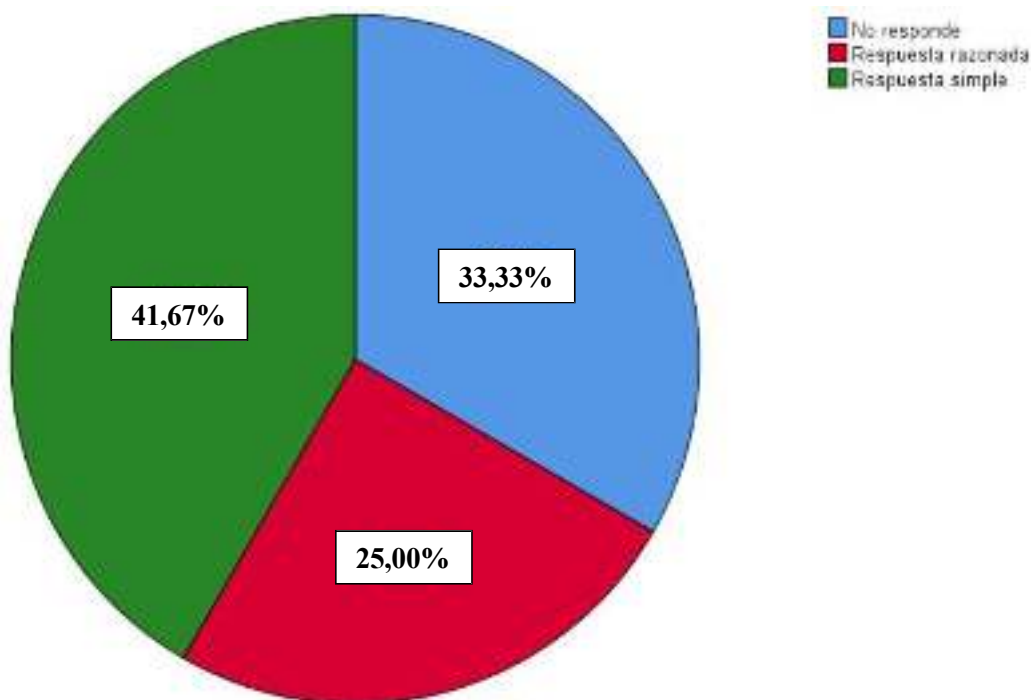
Se muestra que la mayor parte del grupo, precisamente la mitad de los estudiantes dan una opinión sin argumentarla, por otro lado, se refleja una cuarta parte del grupo quienes consiguen expresar una opinión argumentada, lo cual demuestra que tiene la habilidad de posicionarse al emitir una opinión sobre la conducta del personaje y justificar su perspectiva. Y finalmente, se muestra otra cuarta parte del grupo quienes no emiten opinión.

En la comprensión crítica se evidencia que no es suficiente manifestar acuerdo o desacuerdo, sino que es indispensable sustentar la postura con razones claras. Como señala Brochado (2024), “En este nivel el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos” (p. 64). Esto implica que el estudiante debe analizar el contenido, valorar las acciones presentadas y justificar su posición con fundamentos coherentes.

Indicador: Opina sobre el texto

Pregunta 12: ¿Qué habrías hecho tú?

Figura 12 *Planteamiento de acciones personales frente a la situación*



Se observa que el grupo más amplio ofrece respuestas simples, lo que indica que los estudiantes logran posicionarse, pero sin profundizar en la argumentación. Estas respuestas suelen ser breves y directas, reflejando una comprensión básica de la situación, aunque sin un análisis reflexivo más elaborado. Por otra parte, también se identifica un grupo que no responde, puede reflejar dificultad para proyectarse en la situación o escasa práctica en ejercicios que

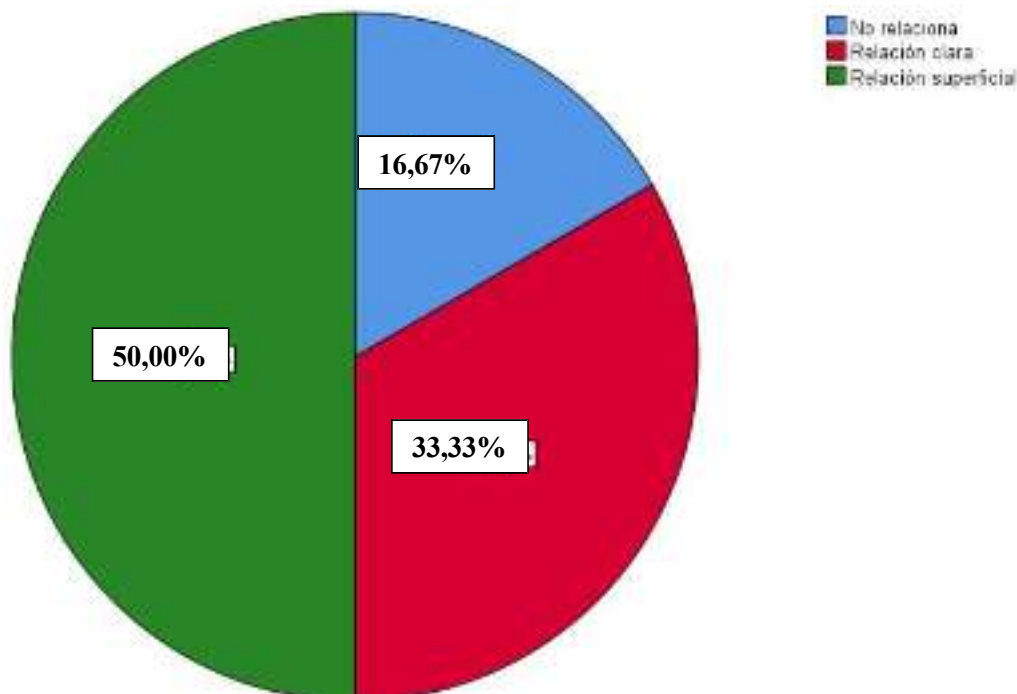
exijan toma de decisiones frente a dilemas narrativos. En contraste, un grupo menor desarrolla respuestas razonadas, mostrando mayor capacidad de reflexión y elaboración de ideas propias.

Asumir una postura ante una situación narrada exige más que una respuesta inmediata; supone valorar la información presentada y examinarla con detenimiento. Morales, Rodríguez y Meléndez (2024) señalan que este nivel “implica ir más allá de simplemente entender el texto, y en su lugar, reflexionar sobre el contenido, identificar posibles sesgos o intenciones del autor, y formar opiniones fundamentadas en la información que leyeron” (p. 81). Esto demanda que el estudiante relacione la situación con sus propios criterios y construya una decisión argumentada.

Indicador: Opina sobre el texto

Pregunta 13: ¿El texto se parece a la realidad?

Figura 13 *Relación del texto con la realidad*



El grupo mayoritario relaciona el texto con la realidad, pero de forma muy ligera, realiza valoraciones, pero sin justificar respuestas. Hay tercera parte del grupo que sí establece relaciones con criterio, que busca por un lado los aciertos y errores en la parte de texto y explica

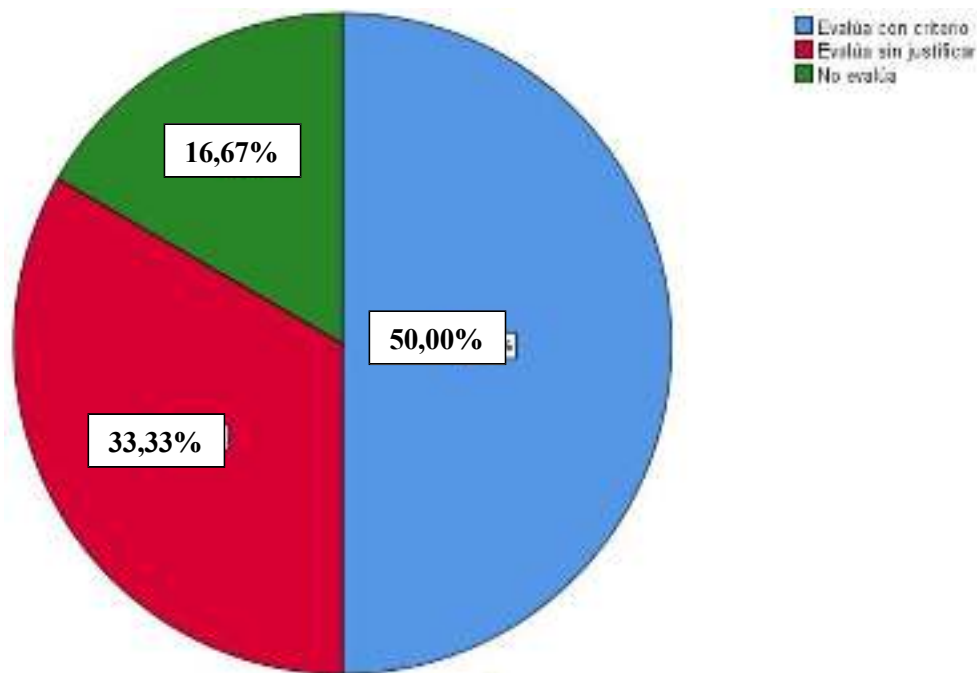
el porqué de su valoración. Por último, se evidencia un grupo menor que no realiza evaluación alguna.

Morales, Rodríguez y Meléndez (2024) señalan que: “Aquí, el lector logra separar los hechos de lo que lee con las opiniones e integra la lectura con sus experiencias propias. Para lograr este nivel, se exige conocimiento y asociación de lo leído con la realidad.” (p. 40). Es decir, la comprensión en este nivel demanda un ejercicio consciente de contraste y valoración. No se trata únicamente de entender la información, sino de examinarla con criterio, diferenciando datos objetivos de posturas subjetivas. Involucra vincular el contenido con el contexto personal y social del lector, lo que favorece una lectura más crítica, reflexiva y fundamentada en argumentos propios.

Indicador: Opina sobre el texto

Pregunta 14: ¿Qué parte fue correcta o incorrecta?

Figura 14 *Valoración de acciones correctas e incorrectas*



El gráfico muestra que el grupo mayoritario consigue discernir cuáles elementos del texto fueron correctos o incorrectos, llevando a cabo una apreciación con criterios evidentes. Además, se observa una tercera parte del grupo que emite juicios sobre lo que es correcto o incorrecto,

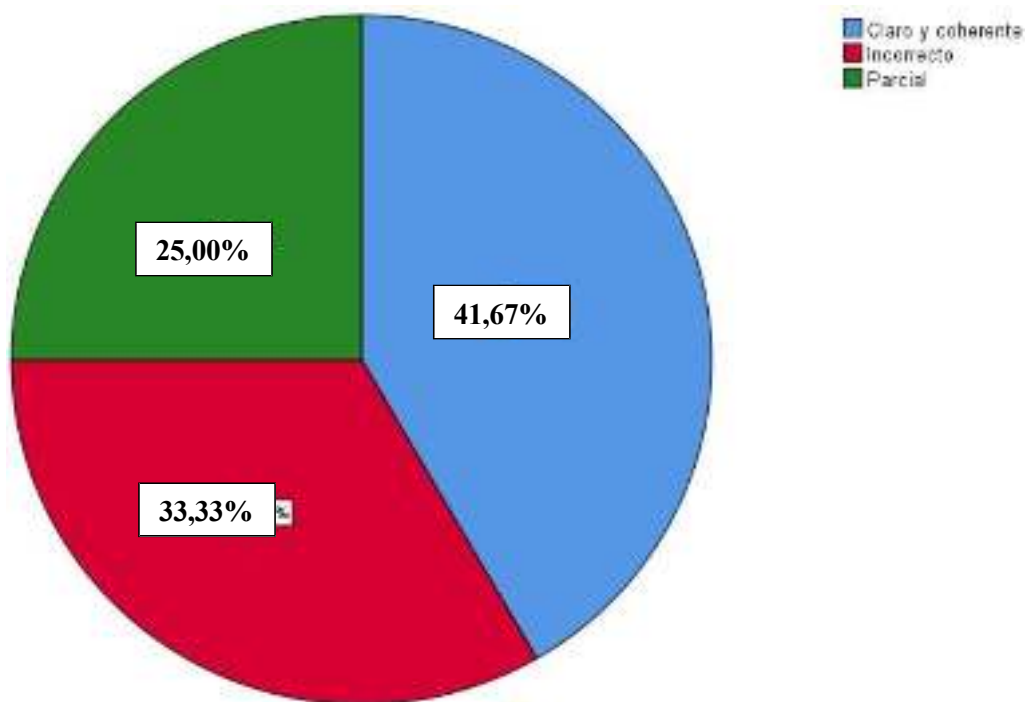
pero sin explicar los motivos que respaldan su posición. Por último, se observa un pequeño grupo que no lleva a cabo ninguna clase de evaluación y que no muestra una postura con respecto al contenido.

Romero-Campoverde y Zhamungui-Jumbo (2022) mencionan que: “El nivel crítico es de valoración, el lector debe asumir una postura en relación con la información obtenida a través de la lectura del texto, para ellos establece relaciones con otros textos, situaciones y contextos.” (p. 54). La comprensión lectora en su nivel más avanzado no se limita únicamente a entender la información presentada, sino que implica interpretarla y compararla con otros conocimientos y experiencias. De esta manera, el lector desarrolla la capacidad de analizar el contenido desde diferentes perspectivas, lo que le permite formar opiniones y establecer conexiones entre la lectura y la realidad.

Indicador: Opina sobre el texto

Pregunta 15: Explica el mensaje del texto

Figura 15 Explicación del mensaje del texto



El gráfico muestra que el grupo más amplio de estudiantes logra expresar el mensaje del texto de forma clara y coherente. Lo que indica que gran cantidad del grupo comprende el sentido general de la lectura y es capaz de comunicarlo de manera organizada. De igual manera se muestra un grupo menor pero significativo, que presenta explicaciones incorrectas respecto al mensaje del texto, es decir, sus respuestas no logran reflejar con precisión el significado principal de la lectura. Finalmente, hay un grupo minoritario que plantea explicaciones parciales. Si bien en estas respuestas hay un acercamiento al mensaje del texto, la idea presentada no se desarrolla completamente o se omiten ciertos elementos esenciales para comprender el significado total de lo que lo que ha sido expuesto.

En este sentido, Romero-Campoverde y Zhamungui-Jumbo (2022) señalan que “Llegado a este nivel el lector puede valorar el contenido del texto y la actuación de los personajes, analizar la intención del autor y, tomar partido y emitir juicios propios sobre un determinado comportamiento o argumento” (p.54). Identificar el mensaje de una lectura supone un proceso de valoración y análisis que conduce al lector a formar sus propios juicios sobre el contenido presentado.

3.2. Resultados de la entrevista aplicada a los docentes del Séptimo año de EGB.

La entrevista fue respondida por dos docentes de cuarto grado: el tutor del aula y el coordinador. Ambos contestaron diez preguntas relacionadas con la planificación y aplicación de actividades lúdicas orientadas a fortalecer la comprensión lectora. Sus respuestas permitieron conocer cómo organizan los juegos, qué ajustes realizan según las necesidades del grupo y de qué manera intentan mantener el interés de los estudiantes.

Respecto a los aportes de cada uno de ellos, se elaboró un análisis en el que se resumen las ideas centrales que comparten. Los puntos mencionados se ordenaron y condensaron con el objetivo de que el contenido posea un sentido de claridad adecuado para el trabajo.

Indicador: *Definición del ABJ.*

Tabla 2

¿Cómo define el Aprendizaje Basado en el Juego?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Conocimiento del docente sobre ABJ.	Entrevistado N°1	Indica que el aprendizaje basado en el juego se fundamenta en aprovechar el interés natural del niño por jugar, integrando actividades lúdicas dentro de la planificación pedagógica para mejorar la atención y el aprendizaje.
	Entrevistada N°2	Menciona que el aprendizaje basado en el juego permite que el niño se recree mientras aprende, mediante actividades lúdicas fundamentales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En las respuestas de los docentes se entiende que el Aprendizaje Basado en el Juego parte de algo muy simple: a los niños les gusta jugar. Desde ahí se construye la clase. El primer entrevistado comenta que el juego ayuda a mantener la atención dentro del aula. Cuando la actividad despierta interés, los estudiantes se involucran sin que sea necesario insistir.

El segundo docente menciona que el aprendizaje puede darse mientras el niño se divierte. Sostiene que el juego genera un espacio más distendido (no lo vive como una imposición); en ese espacio probablemente participará y va a realizar la actividad. Ambos coinciden en que el juego no se hace sin motivo ni lógica; viene en la planificación y tiene sentido para la programación de la clase.

Esta idea también aparece en lo que exponen Solas et al. (2023) en su estudio, informan que el juego se encuentra entre las primeras maneras de explorar el entorno y de aprender en la niñez. A través de la experiencia directa, el niño prueba, descubre y va entendiendo lo que sucede a su alrededor mientras interactúa con otros.

Indicador: *Definición del ABJ.*

Tabla 3

¿Cuáles considera que son los elementos para aplicar el ABJ en clase?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Conocimiento del docente sobre ABJ.	Entrevistado N°1	Señala que el juego debe responder a objetivos claros y estar vinculado al contenido.
	Entrevistado N°2	Sugiere que los elementos del aprendizaje basado en juegos son la confianza, la disciplina y el establecimiento de normas claras para garantizar el éxito de la clase.

De acuerdo con lo que han comentado los docentes, implementar el ABJ no puede limitarse a añadir un juego a la clase. El primero destaca que el juego mismo debe crearse pensando en la meta de aprendizaje; entonces, si no se encuentra vinculado con las materias, el

juego perdería su significado educativo. Por eso, el profesor ha mencionado más de una vez que todo empieza con una planificación, donde la actividad se crea basada en el contenido a aprender y no viceversa.

El segundo entrevistado ha resaltado otro punto esencial: que el aula también juega un papel importante. La creación de un clima de confianza, el respeto de las reglas y el orden durante la dinámica del juego son imprescindibles, porque generan un ambiente que influye de manera directa en la activación de los sentidos, dando paso a una mayor fuente de motivación e interés por la actividad.

De acuerdo con los dos profesores, el ABJ necesita ajustarse y aplicarse de manera consciente y precisa para tener beneficio. No depende únicamente de la actividad en sí, también de cómo se integra en la clase y del entorno en el que se desarrolla. Ochoa y Cueva (2025) señalan que los juegos pueden aportar al aprendizaje cuando están relacionados con los contenidos y se emplean con un propósito claro dentro del aula.

Indicador: *Identificación de beneficios pedagógicos.*

Tabla 4

¿Qué beneficios cree que aporta el ABJ a la comprensión lectora de los estudiantes?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Conocimiento del docente sobre ABJ.	Entrevistado N°1	Manifiesta que el aprendizaje basado en juegos fortalece la comprensión lectora al incrementar la concentración, el interés y la capacidad del estudiante para procesar información textual.
	Entrevistado N°2	Menciona que el aprendizaje basado en juegos favorece la comprensión lectora, permitiendo que el estudiante comprenda, reflexione, opine y aplique lo aprendido en su vida cotidiana.

En relación con la pregunta, el primer entrevistado menciona que, al complementar la rutina de trabajo con actividades lúdicas, los niños logran prestar mucha más atención, no se trata de una mejora espontánea, simplemente se mantienen más concentrados y no cambian de tema con frecuencia. Asimismo, resalta la aparición de un interés más genuino en el proceso de la lectura, por ejemplo, cuando una actividad es más interesante, los niños intentan involucrarse de manera más activa. La lectura ya no es una rutina molesta y pesada, sino un proceso basado en la intriga, aunque no es peculiar para todos los niños por igual, la dinámica general es definitivamente una mayor implementación.

El segundo docente, en su intervención, sugiere que el conocimiento no se enseña con solo repetir lo que el texto dice, más bien, debería ser sobre reflexionar sobre lo que se lee, dar su opinión e incluso relacionar lo que lee con experiencias personales. Dado que hay dinámicas en el juego que crean situaciones en las que los estudiantes deben decidir o explicar sus posturas, se ven obligados a analizar más. Según Solas et al. (2023), las actividades lúdicas permiten el desarrollo de habilidades que son esenciales en la vida real, por tanto, existe una relación con la enseñanza, donde en realidad se trata de una forma de leer más participativa.

Indicador: *Identificación de beneficios pedagógicos.*

Tabla 5

¿Puede mencionar algún ejemplo de cómo el ABJ ha motivado o involucrado más a sus estudiantes?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Conocimiento del docente sobre ABJ.	Entrevistado N°1	Menciona que actividades lúdicas como ordenar cuentos desordenados motivan al estudiante, refuerzan la concentración y facilitan la comprensión mediante incentivos y retroalimentación pedagógica.
	Entrevistado N°2	Señala que el aprendizaje basado en juegos ha fortalecido la lectura, escritura y comunicación, facilitando que los estudiantes expresen con mayor seguridad sus ideas y opiniones.

Lo comentaron por los docentes sobre esta pregunta, se entiende que el juego despierta más interés cuando las actividades se relacionan con historias o situaciones que los estudiantes pueden imaginar. El primer entrevistado menciona, por ejemplo, que ordenar un cuento desarmado llama la atención porque obliga a pensar qué parte va primero y cuál después. En ese proceso los niños se involucran, prueban, se equivocan y corrigen. La lectura deja de sentirse estática y se vuelve más movida.

Desde la experiencia del segundo docente, trabajar con dinámicas lúdicas no impacta solo en la lectura. También influye en la escritura y en la manera en que los estudiantes se animan a expresar lo que piensan. Así poco a poco los estudiantes ganan confianza para poder opinar y compartir ideas frente al grupo. Esta idea guarda relación con lo que señalan Solas et al. (2023) en que uno de los principales aportes del aprendizaje basado en juegos es su capacidad para generar experiencias envolventes y placenteras, en las que el estudiante participa por motivación propia, encontrando valor en la actividad misma. Ese tipo de experiencia hace que la participación surja con mayor naturalidad dentro del aula.

Indicador: *Manejo de estrategias lúdicas.*

Tabla 6

¿Qué tipos de juegos o actividades lúdicas utiliza en su enseñanza?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Conocimiento del docente sobre ABJ.	Entrevistado N°1	Expresa que emplea juegos intelectuales y corporales, adaptados a los contenidos curriculares, promoviendo el pensamiento, el movimiento y la participación activa del estudiante.
	Entrevistado N°2	Indica que utiliza dinámicas motivadoras, tarjetas, material concreto y preguntas de comprensión para promover la participación activa y el aprendizaje.

En relación con los comentarios obtenidos, se puede decir que con la implementación de clases lúdicas los docentes tienen la finalidad de promover un aprendizaje mucho más significativo en la práctica pedagógica. El entrevistado N°1 explica que la enseñanza a través de los juegos de pensamiento y movimiento, y actividades relacionadas a estos temas tienen una conexión con el currículo, esto es una forma de mantener la atención del niño durante la clase a través de una participación más activa que solo la explicación.

El entrevistado N°2 indica que utiliza materiales concretos y algunos juegos que al grupo le gusta, explica de igual manera que utiliza tarjetas con preguntas que ayudan al equipo a expresar sus opiniones y propuestas después de leer. Chura (2022) alude que los juegos y las actividades lúdicas son actividades que desarrollan la capacidad de participar, crear e interactuar.

Indicador: Manejo de estrategias lúdicas.

Tabla 7

¿Con qué frecuencia incorpora juegos en sus clases y cómo los organiza?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Aplicación del ABJ en la práctica pedagógica.	Entrevistado N°1	Señala que las actividades lúdicas se incorporan diariamente, organizadas por asignaturas, permitiendo una interacción constante y fortaleciendo el interés del estudiante por aprender.
	Entrevistado N°2	Menciona que los juegos se incorporan diariamente y se seleccionan según la materia y el tema, con el propósito de desarrollar destrezas específicas en los estudiantes.

Las respuestas de los docentes, señalan que el Aprendizaje Basado en el Juego forma parte de la rutina diaria en el aula. El primer entrevistado explica que las actividades lúdicas se usan en varias asignaturas, no solo en una. De esa manera, los estudiantes mantienen contacto constante con los contenidos a través de dinámicas que despiertan su interés y los mantienen participando.

El segundo docente también menciona que el juego se trabaja todos los días, ajustándolo según el tema y la materia. Ormazabal, Hernández y Zúñiga (2023) señalan que las estrategias que incorporan el juego pueden despertar mayor interés por los contenidos. En el aula, esta práctica marca el ritmo de las clases y se integra como parte habitual del trabajo con los estudiantes, estas dinámicas constantes generan interés e influyen positivamente en el rendimiento y participación del alumnado ya que el ambiente pasa de ser monótono a ser un espacio interactivo.

Indicador: *Diseño y adaptación de actividades lúdicas.*

Tabla 8

¿Qué ajustes realiza cuando nota que los estudiantes no logran los objetivos previstos con un juego?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Aplicación del ABJ en la práctica pedagógica.	Entrevistado N°1	Destaca que los juegos se ajustan según capacidades y preferencias del estudiante, modificando la dinámica sin alterar los objetivos de aprendizaje establecidos.
	Entrevistado N°2	Manifiesta que, cuando no se alcanzan los objetivos, se aplican refuerzos y nuevas estrategias pedagógicas para facilitar la comprensión del aprendizaje esperado.

Se decanta que el ABJ no es implementado de manera inflexible. El primer entrevistado señala que en caso de no ver los resultados que se espera, modifica la dinámica, como poner otras reglas, cambiar la actividad o ajustar la actividad de acuerdo a las respuestas del curso, todo para que los alumnos puedan tener un mejor entendimiento del contenido, sin olvidar los objetivos de aprendizaje trazados que se explicarán posteriormente ya que no es una actividad rígida que se mantiene igual sin tener en cuenta las circunstancias, sino, si algo no funciona, se revisa y se intenta de otra manera, así, los estudiantes siguen participando y no se quedan fuera del proceso.

El segundo docente explica que, cuando los objetivos no se cumplen, incorpora refuerzos o propone nuevas estrategias que ayuden a aclarar el contenido. El juego sigue siendo parte de la clase, pero se ajusta para apoyar mejor el aprendizaje. En relación con esto, Taratiel (2021) señala que “ABJ queda definido como que el propio juego es el que te hace aprender y la metodología debe estar enfocada a ello” (p. 21).

Indicador: *Diseño y adaptación de actividades lúdicas.*

Tabla 9

¿Puede dar un ejemplo de un juego que haya adaptado para facilitar la comprensión lectora?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Aplicación del ABJ en la práctica pedagógica.	Entrevistado N°1	Menciona que, se ha hecho adaptaciones para estudiantes, se utilizan secuencias de imágenes como estrategia para fortalecer la comprensión del tema.
	Entrevistado N°2	Expresa que adapta juegos como rompecabezas, tarjetas, material concreto y lecturas de interés para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes.

A partir de las respuestas emitidas, la práctica relacionada con la adaptación de juegos está en sintonía con las características y necesidades particulares de los estudiantes. De acuerdo con el primer entrevistado, la secuencia de imágenes que se hace en el juego, se puede calificar como una estrategia que ayuda a entender muchos contenidos sobre todo entre aquellos estudiantes que están sujetos a adaptaciones en el plan de estudios. La utilización de este tipo de recursos demuestra que el juego puede ajustarse sin perder su intención pedagógica.

Según Pommiez y Jorquera (2018) la comprensión lectora depende del tipo de texto y de las habilidades que tiene cada estudiante, puesto que cada recurso implica distintos niveles de dificultad. En referencia a la misma cuestión planteada anteriormente, el segundo de los entrevistados refiere que adaptar juegos como por ejemplo puzzles, tarjetas, lecturas de interés, adquieren un rol importante a la hora de reforzar la lectura, siempre desde actividades que resulten interesantes, de esta manera se garantiza que la actividad permita al estudiante generar su propio significado a través de los apoyos visuales.

Indicador: *Interés de los estudiantes.*

Tabla 10

¿De qué manera cree que las actividades lúdicas influyen en la actitud de los estudiantes hacia la lectura?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Aplicación del ABJ en la práctica pedagógica.	Entrevistado N°1	Indica que las actividades lúdicas transforman la percepción negativa de la lectura haciendo que el estudiante sea quien busca realizar la actividad.
	Entrevistado N°2	Expresa que las actividades lúdicas incrementan la motivación, el interés y el gusto por la lectura, mejorando la actitud del estudiante hacia los textos escritos.

En lo expresado los docentes, se puede notar que las actividades lúdicas cambian la forma en que los estudiantes miran la lectura. El primer entrevistado comenta que, cuando se incorpora el juego, la lectura deja de verse como algo pesado. Los niños se muestran más dispuestos a participar y ya no esperan solo escuchar o copiar. Empiezan a involucrarse y a buscar su turno para intervenir. Contreras-Morales (2021) menciona que “Dicha comprensión se deriva de sus experiencias acumuladas, experiencias que entran en juego gracias al uso de las operaciones básicas del pensamiento humano” (p. 65).

Cuando el texto se trabaja dentro de una dinámica diferente, la relación con la lectura se vuelve más cercana y atractiva. El segundo docente también menciona que el juego influye en la motivación. Observa que los estudiantes enfrentan los textos con una actitud más abierta y con menos resistencia. En la práctica, estas experiencias van marcando una disposición distinta frente a la lectura dentro del aula.

Indicador: *Interés de los estudiantes.*

Tabla 11

¿Qué señales o comportamientos de los estudiantes le indican que realmente están comprometidos y disfrutando la actividad?

Dimensión	Entrevistado	Aportes
Aplicación del ABJ en la práctica pedagógica.	Entrevistado N°1	Señala que el compromiso estudiantil se evidencia cuando los estudiantes participan activamente, proponen ideas propias.
	Entrevistado N°2	Menciona que se evidencia cuando los estudiantes reflexionan, buscan ideas y muestran disposición para afrontar actividades más complejas.

En sus respuestas se nota que el compromiso de los estudiantes durante las actividades lúdicas se puede ver en acciones concretas. El primer entrevistado menciona que participan con mayor entusiasmo y que incluso proponen ideas propias mientras se desarrolla la dinámica. Ese tipo de actitud muestra que se sienten parte de lo que ocurre en clase y no simples observadores.

El segundo docente señala que percibe compromiso cuando los estudiantes se detienen a pensar, hacen preguntas o intentan resolver actividades que requieren un poco más de esfuerzo, no se quedan en lo superficial, sino que se animan a profundizar y a buscar respuestas, lo que indica que la actividad despierta algo más que atención momentánea.

“Al participar activamente en la actividad lúdica, los alumnos lo relacionan con una experiencia positiva, lo que favorece la comprensión y asimilación de conceptos más complejos” (Fradejas, 2025, p. 8). Estas dinámicas pueden despertar interés y apoyar el desarrollo de capacidades cognitivas al ofrecer un entorno atractivo que mantiene la atención del estudiante. En el aula, estas conductas se hacen visibles cuando los niños participan con mayor iniciativa y disposición frente a lo que están trabajando.

Capítulo 4: Propuesta

4.1. Nombre de la propuesta

Guía didáctica con enfoque ABJ para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto de EGB.

4.2. Presentación de guía

La comprensión lectora es un proceso cognitivo fundamental para el desarrollo de la interpretación y reflexión de textos, ya que permite la construcción de significados, relacionar ideas y opinar a partir de la lectura. Por ello se presenta esta guía didáctica con el enfoque Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para mejorar deficiencias de comprensión lectora en niños, lo que se busca es despertar el interés hacia la lectura.

Esta propuesta va dirigida para el docente de cuarto año de Educación General Básica y, en general para todos aquellos docentes que buscan dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de la aplicación de recursos innovadores. La guía se adapta a la realidad de la institución, brindando material ya sea físico o digital, para trabajar la comprensión lectora mediante actividades y juegos centrados en despertar la curiosidad e impulsar la motivación intrínseca.

4.3. Objetivos de la propuesta

4.3.1. Objetivo general

Brindar una guía didáctica para el docente sobre la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para fortalecer los niveles de comprensión lectora en estudiantes de Cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”.

4.3.2. Objetivos específicos

Presentar la estructura utilizada para aplicar la metodología ABJ en el aula de clase.

Realizar plan de clase con la metodología ABJ para fortalecer los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora.

Guía didáctica con
enfoque ABJ para
potenciar la
comprensión lectora en
estudiantes de cuarto
de EGB.



PAOLA DE LA CADENA

ÍNDICE

Introducción	1
¿Por qué una guía	1
¿A quién va dirigida?	1
Objetivos	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	2
Sección 1: ¿Qué incluye la metodología abj?	3
¿Qué es el ABJ?	4
Tipos de juegos	4
Estructura didáctica	5
El rol del docente	6
Sección 2: La comprensión lectora	7
¿Qué es la comprensión lectora?	8
Niveles de comprensión lectora	8
Sección 3: Actividades	9
Actividad 1	10
Actividad 2	17
Actividad 3	25
Referencias	35

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora es una habilidad esencial para el desarrollo del pensamiento y la interpretación de textos. Por ello, esta guía didáctica con enfoque en el Aprendizaje Basado en el Juego busca fortalecer los niveles literal, inferencial y crítico en los estudiantes de cuarto grado.

¿POR QUÉ UNA GUÍA?

Porque reúne y organiza actividades clasificadas por tipos de juego que se usa en la metodología ABJ, el docente puede utilizar como recurso para aplicar esta metodología en deficiencias presentadas en los niveles de la comprensión lectora.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDA?

Está dirigida a los docentes de cuarto año de Educación General Básica y, en general, a todos aquellos que desean dinamizar y mejorar el proceso de comprensión lectora en sus estudiantes.

OBJETIVOS

Brindar una guía didáctica para el docente sobre la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para fortalecer los niveles de comprensión lectora en estudiantes de Cuarto grado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Presentar la estructura utilizada para aplicar la metodología ABJ en el aula de clase.

Realizar plan de clase con la metodología ABJ para fortalecer los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora.

SECCIÓN 1

¿QUÉ INCLUYE LA
METODOLOGÍA ABJ?



3

¿QUÉ ES EL ABJ?

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o Game-Based Learning es una metodología activa que utiliza juegos, tanto analógicos como digitales, como herramienta central para promover participación activa y lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

TIPOS DE JUEGOS

Tradicionales
(rondas,
escondidas,
lotería)

Cooperativos
(metas
compartidas, sin
eliminación)

De mesa y con
materiales/APPs

Videojuegos
adecuados y con
propósito
pedagógico.

Juegos de roles y
simulación
(Tiendita,
hospital,
reporteros, etc)

ESTRUCTURA DIDÁCTICA

1. PLANTEAMIENTO DEL JUEGO

Propósito claro (qué se quiere que exploren/descubran).

Activación de saberes previos y consignas breves.

2. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Tiempo suficiente para explorar→probar→ajustar estrategias.

Interacciones ricas: cooperación, turnos, acuerdos.

3. COMPARTIMOS LA EXPERIENCIA

Cierre con relatos: ¿qué hicimos?, ¿cómo lo logramos?, ¿qué cambiaríamos?.

Registro del aprendizaje (dibujos, fotos, notas de anécdotas)

4. COMUNIDAD DE JUEGO

Cuidado de materiales, roles y responsabilidades.

Valor del grupo, respeto, inclusión, acuerdos.

EL ROL DEL DOCENTE

Promueve acuerdos y normas durante el juego.

Acompaña y organiza espacios de juego según las características del grupo.

Favorece la participación y la autonomía de los estudiantes.

Relaciona el juego con los contenidos y objetivos de aprendizaje.

Observa, registra y orienta el aprendizaje.



SECCIÓN 2

LA COMPRENSIÓN LECTORA



¿QUÉ ES LA COMPRENSIÓN LECTORA?

Es la capacidad de entender, interpretar y reflexionar sobre un texto, identificando ideas principales, relaciones e intenciones del autor.

NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA

LITERAL

Identifica información explícita del texto, como personajes, hechos, lugares y acciones principales.

INFERENCIAL

Deduce significados, causas o consecuencias a partir de pistas que no están expresadas directamente.

CRÍTICO

Valora el texto, emite opiniones, juicios y reflexiones personales con base en lo leído.

SECCIÓN 3

ACTIVIDADES



ACTIVIDAD 1

NOMBRE: AGENCIA DE NOTICIAS: EL MISTERIO DEL LIBRO PERDIDO

TIPO DE JUEGO: JUEGO DE ROLES

Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora mediante la reconstrucción de los hechos de un texto narrativo, identificando relaciones de secuencia temporal, causa–efecto y problema–solución a través de un juego de roles.

Destreza: LL.2.3.1 Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, antecedente–consecuente, secuencia temporal y problema–solución.

Descripción de la actividad:

La actividad "Agencia de noticias: El misterio del libro perdido" consiste en un juego de roles basado en la lectura de un cuento, en el cual los estudiantes asumen el papel de periodistas e investigadores para comprender lo ocurrido en la historia.

Durante la actividad, los estudiantes trabajan en equipos de cuatro integrantes, donde cada uno asume un rol específico (periodista, investigador, lector y presentador). A través de la colaboración, analizan la información del texto, discuten las pistas y reconstruyen los acontecimientos para explicar qué ocurrió con el libro perdido.

Grado:	Cuarto EGB	Tiempo:	4 sesiones de 45 minutos				
Objetivo:	Desarrollar la comprensión lectora mediante la reconstrucción de los hechos de un texto narrativo, identificando relaciones de secuencia temporal, causa–efecto y problema–solución a través de un juego de roles.						
Problema del contexto:	Identificar dificultades en los estudiantes para comprender el significado global de los textos, reconocer la secuencia de acontecimientos y establecer relaciones entre las ideas de una lectura.						
Integración en el currículo							
Criterio de evaluación:	CE.LL.2.5 Comprender contenidos implícitos y explícitos de textos mediante el uso de estrategias para construir significados.						
Destreza con criterio de desempeño:	LL.2.3.1. (adaptada del currículo nacional): Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, antecedente–consecuente, secuencia temporal y problema–solución.						
Eje transversal:	Lectura						
Modalidad Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)							
Momentos	Sesión	Agrupamiento	Desarrollo de actividades			Recursos	Instrumento de evaluación
Momento 1: Planteamiento del juego	Sesión 1	Grupo de 4 estudiantes	<p>Inicio</p> <p>Presentar una situación problemática a los estudiantes leyendo el siguiente mensaje: “Esta mañana ocurrió algo extraño en la biblioteca de la escuela. La bibliotecaria llegó como todos los días para organizar los libros, pero notó que uno de los libros más importantes había desaparecido del estante. El libro se llama <i>Historias sorprendentes de animales</i> y varios estudiantes lo necesitaban para una tarea. Algunas personas dicen haber visto algo extraño: un estudiante vio a alguien cerca del estante, otro escuchó un ruido cuando salía de la biblioteca y la bibliotecaria encontró un</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Explicar que los estudiantes se convertirán en periodistas de una agencia de noticias escolar encargados de investigar el misterio. Leer el cuento “El misterio del libro perdido”. Organizar grupos de 4 estudiantes y explicar los roles del juego: Reportero: investigar lo sucedido. Entrevistador: formular preguntas. Testigo: representar a los personajes del cuento. Editor: organizar la información. Explicar que cada grupo deberá investigar la historia para luego presentar una noticia.</p>	<p>Cierre</p> <p>Dialogar sobre lo comprendido del cuento solicitando identificar: - qué ocurrió primero - cuál fue el problema - qué ocurrió después - cómo se resolvió. Anticipar que en la siguiente sesión los estudiantes deberán investigar las pistas del caso.</p>	<p>Texto del cuento impreso “El misterio del libro perdido” Pizarra Marcadores</p>	Rúbrica de evaluación

			<p>marcador olvidado en la mesa. Nadie sabe qué ocurrió realmente. La escuela necesita descubrir qué pasó con el libro perdido.” Preguntar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué creen que pasó con el libro? • ¿Quién pudo haberlo tomado? • ¿Cómo podríamos descubrir la verdad? 				
Momento 2: Desarrollo de actividades	Sesión 2	Grupos de 4 estudiantes	<p>Inicio Recordar el cuento leído anteriormente y preguntar: - ¿Cuál fue el problema de la historia? - ¿Qué pistas aparecieron? - ¿Cómo creen que se puede reconstruir lo ocurrido? Explicar que cada grupo deberá analizar las pistas del caso.</p>	<p>Desarrollo Entregar tarjetas con los acontecimientos del cuento: - La bibliotecaria descubre que falta un libro. - Mateo ve a alguien cerca del estante. - Ana escucha un ruido al salir de la biblioteca. - La bibliotecaria encuentra un marcador sobre la mesa. - Sofía explica que tomó el libro por error. - Sofía devuelve el libro. Solicitar a los estudiantes ordenar las tarjetas según la secuencia de la historia. Pedir a los estudiantes analizar las relaciones del texto respondiendo preguntas como: - ¿Qué ocurrió primero? - ¿Qué hecho causó el problema? - ¿Qué pistas ayudaron a entender lo sucedido?</p>	<p>Cierre Solicitar que cada grupo explique la secuencia de hechos de la historia y las relaciones encontradas entre los acontecimientos. Reflexionar sobre la importancia de comprender el orden de los hechos para entender un texto.</p>	Tarjetas de eventos del cuento Lápices Hojas	Rúbrica de evaluación

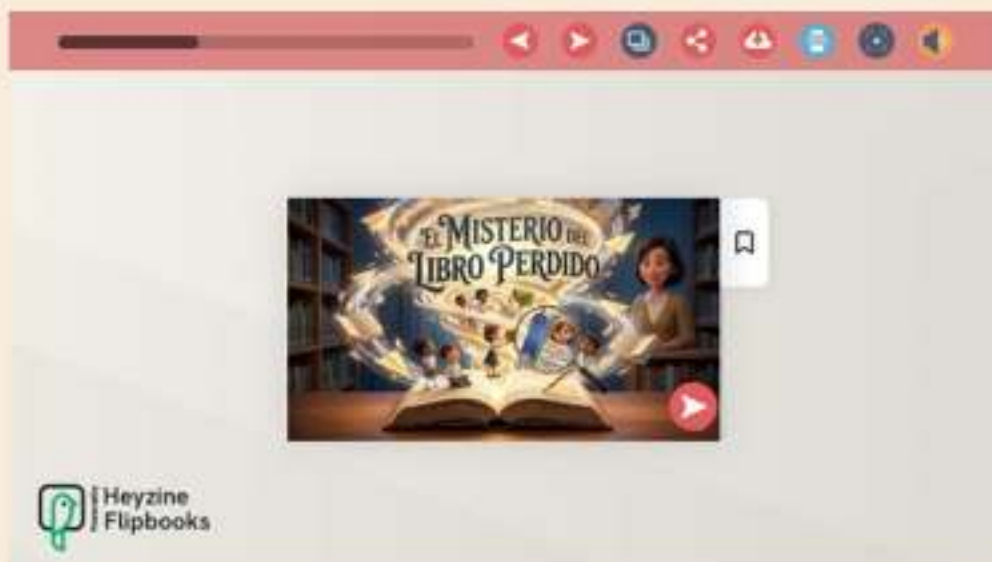
				- ¿Cuál fue la solución? Realizar entrevistas simuladas donde el reportero y el entrevistador formulen preguntas a los testigos.			
Momento 3: Compartimos la experiencia	Sesión 3	Grupos de 4 estudiantes	Recordar el trabajo realizado en la investigación del caso y motivar a los estudiantes a preparar una noticia sobre lo sucedido en la biblioteca.	Cada grupo debe elaborar una noticia breve siguiendo esta estructura: Título: El misterio del libro perdido Inicio: explicar qué ocurrió en la biblioteca Desarrollo: describir las pistas encontradas Final: explicar cómo se resolvió el problema Realizar un noticiero escolar donde los estudiantes representen sus roles: - reportero presenta la noticia - entrevistador realiza preguntas - testigo cuenta lo sucedido - editor organiza la información	Reflexionar con preguntas como: - ¿Qué aprendimos de esta historia? - ¿Cómo nos ayudó ordenar los hechos para entender el cuento? - ¿Qué parte del juego fue más interesante?	Hojas	Rúbrica de evaluación
Momento 4: Comunidad de juego	Sesión 4	Grupos de 4 estudiantes	Invitar a los estudiantes a recordar la experiencia del juego y comentar cómo trabajaron en equipo para resolver el misterio.	Analizar el trabajo realizado por los grupos destacando: - cooperación - respeto por las ideas - participación activa Solicitar a los estudiantes reflexionar sobre cómo el juego permitió comprender mejor la historia identificando: - secuencia de hechos - problema - solución.	Concluir la actividad destacando la importancia de la lectura, la investigación y el trabajo colaborativo para comprender los textos.	Pizarra Marcadores	Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Tipo de evaluación: Formativa (aplicada durante el desarrollo de las actividades).

Criterios de evaluación	Logrado	En proceso	Inicial
Comprensión del texto	Comprende el contenido del	Comprende parcialmente el	Presenta dificultad para comprender
Secuencia de los hechos	Organiza correctamente los	Organiza algunos acontecimientos,	Presenta dificultad para ordenar los
Relación problema-	Identifica claramente el	Reconoce el problema o la	Presenta dificultad para identificar el
Identificación de pistas o	Reconoce y explica las pistas o hechos	Reconoce algunas pistas, pero	No logra identificar las pistas o
Participación en el juego de roles	Participa activamente,	Participa ocasionalmente y	Participa poco o no cumple su rol
Explicación de la historia	Explica con claridad lo	Explica parcialmente lo	Presenta dificultad para explicar lo

El misterio del libro perdido





La maestra Ana llevó a los estudiantes de cuarto grado a la biblioteca de la escuela.



La maestra mostró a los estudiantes un libro muy especial llamado "Historias sorprendentes del mundo".



La maestra salió un momento de la biblioteca para buscar unas hojas de trabajo.



Los estudiantes encontraron el libro en la repisa y comprendieron lo que había sucedido.



Cuando la maestra regresó, el libro ya no estaba en la mesa.



Los estudiantes observaron la mesa y encontraron algunas pistas.



Sofía explicó que había guardado el libro en la repisa para que no se dañara con el viento.

ACTIVIDAD 2

NOMBRE: UN VIAJE POR EL MUNDO DEL TEXTO

TIPO DE JUEGO: DE MESA (TABLERO)

Objetivo: Comprender los contenidos implícitos de un cuento mediante inferencias y reflexión sobre las acciones de los personajes.

Destreza: LL.2.3.1 Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, antecedente–consecuente, secuencia temporal y problema–solución.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en un juego de tablero llamado "Un Viaje por el Mundo del Texto", en el que los estudiantes avanzan por diferentes casillas lanzando un dado y respondiendo preguntas relacionadas con el cuento leído. Este tablero es un recurso didáctico flexible, ya que puede utilizarse con cualquier cuento o texto narrativo, adaptando las preguntas de acuerdo con la lectura trabajada en clase. A través del juego, los estudiantes analizan el contenido del texto, interpretan información implícita y reflexionan sobre su mensaje.

Grado:	Cuarto EGB	Tiempo:	4 sesiones de 45 minutos				
Objetivo:	Comprender los contenidos implícitos de un cuento mediante inferencias y reflexión sobre las acciones de los personajes.						
Problema del contexto:	Identificar dificultades en los estudiantes para comprender el significado global de los textos, reconocer la secuencia de acontecimientos y establecer relaciones entre las ideas de una lectura.						
Integración en el currículo							
Criterio de evaluación:	CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.						
Destreza con criterio de desempeño:	LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente consecuente, secuencia temporal, problema- solución, concepto ejemplo.						
Eje transversal:	Lectura						
Modalidad Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)							
Momentos	Sesión	Agrupamiento	Desarrollo de actividades			Recursos	Instrumento de evaluación
Momento 1: Planteamiento del juego	Sesión 1 (45 min)	Individual	<p>Inicio</p> <p>Plantea a los estudiantes la siguiente pregunta:</p> <p>- “¿Qué puede ocurrir cuando una persona se enfada mucho y no logra controlar su enojo?”</p> <p>Realizar una lluvia de ideas en la pizarra.</p> <p>Presentar el cuento “Un enfado incontrolable” y explicar sobre que se trata la historia.</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Realizar una lectura en voz alta del cuento, invitando a los estudiantes a seguir el texto.</p> <p>Durante la lectura se realizan pausas para analizar:</p> <p>- los personajes principales</p> <p>- el lugar donde ocurre la historia</p> <p>- el problema que se presenta</p> <p>Comentar sus respuestas para construir colectivamente la comprensión del texto.</p>	<p>Cierre</p> <p>Reflexionar sobre el problema del cuento.</p> <p>Dialogar de manera general y organizada en:</p> <p>- qué consecuencias tenía el enojo del príncipe</p> <p>- cómo afectaba su comportamiento al reino.</p>	Pizarra Marcadores	Rúbrica de evaluación
Momento 2: Desarrollo de actividades	Sesión 2	Grupos de 4 estudiantes	<p>Inicio</p> <p>Recordar los acontecimientos del cuento.</p> <p>Preguntar:</p> <p>- ¿Qué sucedía</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Participar en el juego de tablero.</p> <p>Organizar a los estudiantes en equipos de cuatro integrantes.</p> <p>Cada grupo:</p>	<p>Cierre</p> <p>Al finalizar el recorrido del juego, el docente invita a los equipos a comentar su</p>	Tablero de juego Fichas	Rúbrica de evaluación

			<p>cuando el príncipe se enfadaba? - ¿Quién ayudó al príncipe a cambiar su comportamiento? Posteriormente presentar el juego “Un Viaje por el Mundo del Texto”, explicando las reglas del juego.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. coloca su ficha en la casilla de inicio 2. lanza el dado 3. avanza según el número obtenido 4. responde la pregunta del casillero. 	<p>experiencia respondiendo preguntas como: - ¿Qué tipo de preguntas les resultaron más fáciles? - ¿Cuáles les hicieron pensar más? - ¿Qué aprendieron sobre la historia al responder las preguntas?</p>		
Momento 3: Compartimos la experiencia	Sesión 3	Grupos de 4 estudiantes	<p>Inicio Preguntar: - ¿Por qué creen que el príncipe reaccionaba con tanto enojo en diferentes situaciones? Registrar algunas respuestas en la pizarra, orientando la conversación hacia la identificación de causas y consecuencias dentro del cuento.</p>	<p>Desarrollo Trabajar en equipos de cuatro integrantes para analizar el texto con mayor profundidad. Cada grupo recibe una hoja de trabajo con actividades. Acompañar el trabajo de los grupos resolviendo dudas y guiando el análisis del texto.</p>	<p>Cierre Compartir las respuestas con el resto de la clase. Organizar las ideas en la pizarra, destacando aspectos importantes como: - las consecuencias de actuar con enojo - la importancia de reflexionar antes de actuar - el aprendizaje que obtuvo el personaje principal.</p>	<p>Pizarra Marcadores Hojas de trabajo</p>	<p>Rúbrica de evaluación</p>
Momento 4: Comunidad de juego	Sesión 4	Grupos de 4 estudiantes	<p>Inicio Iniciar la sesión planteando una pregunta para relacionar el cuento con la vida cotidiana: - ¿Por qué es importante controlar nuestras emociones cuando estamos</p>	<p>Desarrollo Actividad En el cuaderno responder las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendió el príncipe al final de la historia? - ¿Por qué es importante controlar el enojo? - ¿Qué podemos hacer para evitar reaccionar</p>	<p>Cada equipo presenta su recomendación al resto de la clase y explica por qué considera importante ese consejo. El docente concluye la actividad</p>	<p>Cuadernos Lápices Cartulinas Marcadores Cinta adhesiva Pizarra</p>	<p>Rúbrica de evaluación</p>

			<p>enojados?</p>	<p>impulsivamente?</p> <p>Posteriormente, en equipos, elaboran una recomendación para controlar el enojo. Cada grupo escribe su recomendación en una cartulina, utilizando frases breves como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Respira profundamente antes de reaccionar.” - “Piensa antes de hablar.” - “Busca una solución tranquila al problema.” <p>Las cartulinas se colocan en el aula utilizando cinta adhesiva, formando un pequeño mural de recomendaciones.</p>	<p>resaltando que los cuentos permiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprender situaciones de la vida cotidiana - reflexionar sobre nuestras acciones - aprender valores importantes como el autocontrol. 		
--	--	--	------------------	--	---	--	--

ACTIVIDAD

Acceso y
descarga



 Link



21

ACTIVIDAD

GRUPO N°
INTEGRANTES:

1. Identificación de causas y consecuencias

Situación	Causa	Consecuencia
El príncipe se enfada		
El príncipe escucha la palabra secreta		
El príncipe comprende su error		

2. Análisis de emociones de los personajes

¿Qué emociones experimentaba el príncipe cuando se enfadaba?

¿Qué emociones pudieron sentir las personas del reino?

¿Cómo cambió la actitud del príncipe al final del cuento?

3. Reflexiona y responde:

¿Qué enseñanza deja la historia?

¿Qué quiso transmitir el autor con este cuento?

TABLERO



Acceso y descarga

 Link



REGLAS DEL JUEGO

- Cada jugador lanza el dado solo cuando es su turno.
- Avanza la ficha según el número que salga en el dado.
- Lee en voz alta la pregunta de la casilla donde caes.
- Responde con respeto y justifica tu opinión con ideas del texto.
- Escucha sin interrumpir a tus compañeros.
- Respeta el turno de cada jugador.
- Si no respondes o no justificas, retrocedes una casilla.
- El grupo puede opinar si la respuesta está bien argumentada.
- Gana quien llegue primero a la meta (FINISH).
- El objetivo principal es aprender, no solo ganar.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios a observar	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Comprensión literal del texto	Identifica personajes, hechos y situaciones principales del cuento	Reconoce algunos elementos del cuento con ayuda.	Presenta dificultad para identificar información básica del texto.
Comprensión inferencial	Interpreta causas y consecuencias de las acciones de los personajes.	Realiza algunas inferencias simples con apoyo.	Tiene dificultad para comprender información implícita del texto.
Comprensión crítica	Expresa opiniones sobre el comportamiento de los personajes y el mensaje del	Expresa opiniones simples con poca explicación.	Presenta dificultad para emitir opiniones sobre el texto.
Participación en el juego de comprensión	Participa activamente en el juego y colabora con su equipo para responder las	Participa ocasionalmente en el juego.	Participa poco o requiere motivación constante.
Análisis del texto	Identifica relaciones de causa y consecuencia en las situaciones del cuento.	Reconoce algunas relaciones con ayuda.	Presenta dificultad para analizar las situaciones del texto.
Reflexión sobre el mensaje del cuento	Comprende la enseñanza del cuento y la relaciona con situaciones de la vida	Reconoce parcialmente la enseñanza del cuento.	Tiene dificultad para identificar el mensaje del texto.

ACTIVIDAD 3

NOMBRE: SALTANDO ENTRE HISTORIAS

TIPO DE JUEGO: TRADICIONAL (RAYUELA)

Objetivo: Comprender el significado del cuento mediante la identificación de acontecimientos, relaciones y enseñanza del texto.

Destreza: LL.2.3.1. Construir los significados de un texto estableciendo relaciones como semejanza, secuencia temporal, problema-solución y concepto-ejemplo.

Descripción de la actividad:

La actividad "Saltando entre Historias" consiste en un juego tradicional adaptado mediante una rayuela. Los estudiantes, organizados en grupos, dibujan una rayuela en el patio siguiendo un modelo indicado por el docente. Cada casilla contiene una pregunta relacionada con la comprensión de un texto. Los participantes lanzan una ficha y avanzan saltando hasta la casilla correspondiente; al llegar, el líder del grupo lee la pregunta y el equipo analiza la respuesta de manera conjunta.

Grado:	Cuarto EGB	Tiempo:	4 sesiones de 45 minutos				
Objetivo:	Comprender el significado del cuento mediante la identificación de acontecimientos, relaciones y enseñanza del texto.						
Problema del contexto:	Identificar dificultades en los estudiantes para comprender el significado global de los textos, reconocer la secuencia de acontecimientos y establecer relaciones entre las ideas de una lectura.						
Integración en el currículo							
Criterio de evaluación:	CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.						
Destreza con criterio de desempeño:	LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente consecuente, secuencia temporal, problema- solución, concepto ejemplo.						
Eje transversal:	Lectura						
Modalidad Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)							
Momentos	Sesión	Agrupamiento	Desarrollo de actividades			Recursos	Instrumento de evaluación
Momento 1: Planteamiento del juego	Sesión 1 (45 min)	Individual	Inicio Activar conocimientos previos sobre el cuento planteando una situación imaginativa: Preguntar: <i>Si existiera un lugar donde lloviera chocolate, ¿qué creen que pasaría?</i> Los estudiantes expresan sus ideas sobre las posibles ventajas y problemas de vivir en un lugar así.	Desarrollo Realiza la lectura guiada del cuento. Cuento: El lugar donde llueve chocolate Durante la lectura se realizan pausas para identificar: - personajes - lugar donde ocurre la historia - acontecimientos principales. Realizar preguntas como: - ¿Cómo era el lugar donde llovía chocolate? - ¿Qué pensaban las personas sobre esa lluvia tan particular? - ¿Qué problemas comenzaron a aparecer?	Cierre Presentar el juego “Saltando entre Historias”. Explicar que en la siguiente sesión los estudiantes participarán en una rayuela literaria, donde cada salto permitirá descubrir aspectos importantes del cuento.	Cuento “El lugar donde llueve chocolate” Pizarra Marcadores	Rúbrica de evaluación
Momento 2: Desarrollo de actividades	Sesión 2 (45 min)	Grupos de 4 estudiantes	Inicio El docente explica que participarán en el juego	Desarrollo Lugar: patio de la institución Trasladar al grupo al patio de la institución y cada grupo dibuja su rayuela utilizando tiza o	Cierre Al finalizar la actividad, regresar al aula y realizar una	- Tiza o cinta adhesiva de colores	Rúbrica de evaluación

			<p>“Saltando entre Historias”, una actividad basada en la rayuela para comprender el cuento <i>“El lugar donde llueve chocolate”</i>. Luego organiza grupos de 4 estudiantes y presenta el boceto de la rayuela, indicando que cada equipo deberá dibujarla en el patio con 10 casillas numeradas. En cada grupo se designa un líder, quien tendrá las tarjetas con las preguntas del juego, leerá la pregunta correspondiente a cada casilla y verificará que se respeten los turnos y las reglas. El líder también participará en la actividad junto con su equipo.</p>	<p>cinta adhesiva, siguiendo el modelo indicado por el docente. Una vez terminada la rayuela, los estudiantes comienzan el juego. Un integrante del grupo lanza una ficha hacia una casilla y avanza saltando hasta llegar a ella. Al llegar al número correspondiente, el líder del grupo lee la pregunta asignada a esa casilla y el equipo analiza la respuesta de manera conjunta, relacionándola con los acontecimientos del cuento. Después de responder, el turno pasa a otro integrante del grupo para continuar con el recorrido del juego.</p>	<p>retroalimentación colectiva sobre el juego. Se reflexiona con preguntas como: - ¿Qué parte del cuento comprendieron mejor con la actividad? - ¿Qué pregunta les hizo pensar más sobre la historia?</p>	<p>- Fichas o piedras pequeñas - Tarjetas con preguntas del cuento - Boceto de la rayuela</p>	
Momento 3: Compartimos la experiencia	Sesión 3 (45 min)	Grupos de 4 estudiantes	Inicio Compartir la experiencia en el juego “Saltando entre Historias”.	Desarrollo Los estudiantes trabajan en grupos de cuatro integrantes. Cada grupo recibe una hoja de trabajo con tres actividades en la que deberán analizar el	Cierre Cada grupo comparte una de sus respuestas con el resto de la clase. Escribir en la pizarra las	Hojas de trabajo Cuadernos Lápices Pizarra	Rúbrica de evaluación

			<p>Preguntar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué preguntas de la rayuela les ayudaron a comprender mejor el cuento? - ¿Qué parte de la historia recuerdan con mayor facilidad? 	<p>cuento.</p>	<p>ideas principales y destaca que comprender un cuento implica analizar los acontecimientos, identificar el problema y reconocer la enseñanza de la historia.</p>	<p>Cuento <i>El lugar donde llueve chocolate</i></p>	
Momento 4: Comunidad de juego	Sesión 4 (45 min)	Grupos de 4 estudiantes	<p>Inicio</p> <p>Iniciar la sesión preguntando: ¿Qué enseñanza nos deja el cuento <i>El lugar donde llueve chocolate</i>? Realizar una lluvia de ideas en la pizarra en base a las respuestas.</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Cada equipo elabora una recomendación o consejo inspirado en el cuento, relacionado con la importancia de reflexionar sobre las consecuencias de nuestras decisiones. Escribir su recomendación en una cartulina, utilizando frases claras como: - pensar antes de desear algo - analizar las consecuencias de nuestras acciones - valorar lo que tenemos. Posteriormente decorar la cartulina para presentarla a sus compañeros.</p>	<p>Cierre</p> <p>Cada grupo presenta su recomendación al resto de la clase. Finalmente se realiza una reflexión colectiva destacando que los cuentos permiten comprender situaciones, reflexionar sobre nuestras decisiones y aprender valores importantes para la vida diaria.</p>	<p>Cartulinas Marcadores Cinta adhesiva Cuadernos Pizarra</p>	Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Comprensión literal del texto	Identifica claramente personajes, lugar y	Reconoce algunos elementos del texto	Presenta dificultad para identificar
Comprensión de la secuencia de la	Ordena correctamente los	Reconoce parcialmente la	Tiene dificultad para identificar el orden de
Relación problema - consecuencia	Identifica el problema del cuento y explica	Reconoce el problema pero presenta	No logra identificar el problema del cuento.
Reflexión sobre el mensaje del cuento	Expresa opiniones claras sobre la	Expresa opiniones simples sobre la	Presenta dificultad para reflexionar sobre
Participación en la actividad	Participa activamente en el juego y colabora	Participa ocasionalmente.	Participa poco o necesita motivación

ACTIVIDAD

GRUPO N#

INTEGRANTES:

Actividad 1: Ordenar los acontecimientos principales del texto identificando la secuencia correcta de la historia (inicio, desarrollo y final):

- aparece la lluvia de chocolate
- los habitantes del lugar se alegran por este fenómeno
- comienzan a surgir problemas en el lugar
- las personas comprenden las consecuencias de lo ocurrido.

Actividad 2: Identificar el problema principal de la historia y relacionar sus consecuencias completando el siguiente cuadro:

Problema	Consecuencia
La lluvia constante de chocolate	Provoca dificultades y molestias en el lugar
El exceso de chocolate en el ambiente	Genera incomodidad y cambios en la vida de las personas

Actividad 3: Analizar el mensaje del texto

¿Por qué algo que parecía tan bueno terminó causando problemas?

¿Qué enseñanza transmite la historia?

ACTIVIDAD

Acceso y
descarga



 Link



CUENTO: EL LUGAR DONDE LLUEVE CHOCOLATE



RAYUELA



32

TARJETAS CON PREGUNTAS

¿Dónde ocurre la historia que leíste?

¿Qué lugar aparece en el texto?

¿Cómo es el ambiente o escenario donde se desarrolla la historia?

¿Qué situación especial ocurre al inicio de la historia?

¿Qué hecho llama la atención de los personajes?

¿Qué ocurre al comienzo del texto?

¿Cómo reaccionan los personajes ante lo que sucede?

¿Qué opinan los personajes sobre lo que está pasando?

¿Qué piensan o sienten los personajes al inicio de la historia?

¿Por qué los personajes creen que lo que ocurre es algo positivo?

¿Qué ventajas parecía tener esa situación al principio?

¿Por qué los personajes se sienten felices al inicio?

¿Qué problema comienza a aparecer en la historia?

¿Qué situación cambia en el desarrollo del texto?

¿Qué dificultad enfrentan los personajes?

¿Qué consecuencia provocó el problema en la historia?

¿Cómo afecta esta situación a los personajes?

¿Qué ocurre después de que aparece el problema?

¿Por qué algo que parecía bueno termina causando dificultades?

¿Qué relación existe entre lo que ocurrió al inicio y el problema que aparece después?

¿Por qué cambian las opiniones de los personajes?

¿Qué comprenden los personajes después de lo sucedido?

¿Qué aprendieron los personajes de esta experiencia?

¿Qué cambio ocurre en la forma de pensar de los personajes?

¿Qué harías tú si estuvieras en el lugar de los personajes?

¿Qué solución propondrías para el problema de la historia?

¿Cómo se podría evitar ese problema?

¿Cuál crees que es la enseñanza principal de la historia?

¿Qué mensaje transmite el texto a los lectores?

¿Qué aprendiste después de leer esta historia?

REFERENCIAS:

Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales: Educación General Básica, Subnivel Elemental. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-Priorizado-Elemental.pdf>

Sacristán, P. P. (s. f.). El lugar donde llueve chocolate. Cuentos para Dormir. <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-lugar-donde-llueve-chocolate>

Sacristán, P. P. (s. f.). Un enfado incontrolable. Cuentos para Dormir. <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/un-enfado-incontrolable>

Conclusiones

El diagnóstico hecho a través de la ficha de observación indica que los alumnos de cuarto grado de Educación General Básica tienen un progreso dispar en términos de comprensión lectora. Aunque demuestran un rendimiento aceptable en el nivel literal, al poder identificar información explícita del texto, se observan problemas con la organización de ideas, la detección de la idea principal y el hallazgo de datos específicos. También se observan limitaciones más profundas en los niveles crítico e inferencial, particularmente en la habilidad para deducir información implícita, establecer relaciones lógicas, emitir juicios argumentados y reflexionar sobre el contenido. Esto pone de manifiesto la necesidad de reforzar estas competencias con carácter prioritario.

Con respecto a las percepciones de los docentes, se deduce que el Aprendizaje Basado en Juegos es valorado de manera positiva como una estrategia que promueve la motivación, la implicación y el interés de los alumnos hacia la lectura. Su implementación en el entorno educativo se lleva a cabo de manera planificada, pues se adaptan las actividades al tema por tratar y los objetivos de clase, lo cual posibilita el fortalecimiento de la comprensión lectora. Sin embargo, se reconoce la necesidad de implementar una aplicación más sistemática y estratégica del Aprendizaje Basado en Juegos, con un enfoque claro en el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora crítica e inferencial.

Desde el punto de vista teórico, se concluye que el Aprendizaje Basado en Juegos tiene sus raíces en perspectivas pedagógicas como la teoría sociocultural, el constructivismo y el aprendizaje por descubrimiento, las cuales concuerdan en considerar al alumno como un participante activo en la creación de su propia experiencia de aprendizaje. El uso del juego en el aula potencia los elementos fundamentales en el proceso educativo, que son la interacción, la experiencia y la reflexión, según lo destacan estas corrientes teóricas. En este contexto, el Aprendizaje Basado en Juegos no debe ser visto solamente como una actividad recreativa, sino más bien como una estrategia pedagógica deliberada que facilita el desarrollo de capacidades cognitivas avanzadas, como la capacidad de análisis, la interpretación y la toma de decisiones.

Con sustento en el diagnóstico y el marco teórico, se ha diseñado una guía didáctica basada en el Aprendizaje Basado en Juegos que constituye una respuesta pertinente, viable y contextualizada a las necesidades identificadas en el diagnóstico. El objetivo de esta propuesta es mejorar la comprensión lectora a través de actividades estructuradas y lúdicas, que posibilitan que los alumnos interactúen con los textos, analicen información, realicen inferencias y emitan juicios críticos. Además, la guía ayuda al profesor a planificar estrategias didácticas que estén alineadas con los objetivos del currículo, fomentando un balance entre lo lúdico y lo educativo.

Recomendaciones

Se aconseja aplicar tácticas pedagógicas que tengan como objetivo directo la mejora de los niveles de la comprensión lectora, a través de ejercicios que fomenten el análisis, la interpretación y la reflexión del contenido textual. En este contexto, para superar las restricciones señaladas en el diagnóstico, es crucial implementar dinámicas que faciliten a los alumnos la construcción de significados más profundos, la formulación de juicios basados y el establecimiento de relaciones lógicas.

Se recomienda que el Aprendizaje Basado en Juegos se aplique de forma sistemática, constante y con un propósito pedagógico definido, mediante su inclusión en la planificación docente. A pesar de que los maestros ya planifican y adecuan actividades recreativas a los contenidos, es importante reforzar su perspectiva en torno al desarrollo particular de la comprensión lectora, para asegurar una eficacia más alta en los procedimientos de aprendizaje.

Con el objetivo de profundizar en la fundamentación teórica y en la aplicación didáctica adecuada, se aconseja fomentar procesos de capacitación y actualización de los docentes en metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Juegos. Esto ayudará a los maestros a crear estrategias más pertinentes, innovadoras y acordes con perspectivas pedagógicas actuales, lo cual beneficiará el crecimiento integral de los alumnos y elevará la calidad del proceso educativo.

Se sugiere ajustar y mejorar la propuesta según las particularidades del grupo, impulsando su empleo como una herramienta pedagógica que potencie un aprendizaje significativo, dinámico y participativo. Asimismo, se aconseja promover la incorporación gradual de recursos didácticos novedosos en el aula, fundamentados en el Aprendizaje Basado en Juegos, para estimular la participación activa de los alumnos y la creación de aprendizajes con significado.

Referencias:

- Aguas Díaz, J. A., & Negrete Agámez, G. I. (2022). *El aprendizaje basado en juegos como estrategia para fortalecer la comprensión lectora a nivel inferencial mediante el uso de Classcraft en los estudiantes del grado cuarto tres de la Institución Educativa Fundadores* [Tesis de maestría]. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/3cdd1958-e30d-49ea-becd-58e82e12d136>
- Antonio Ayllon, Y., & Fidel Ccarhuaypiña, Y. M. (2025). *Acompañamiento familiar educativo en la I.E. N.º 31557 Cahuide – Huancayo* [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional del Centro del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/12702>
- Arbulú, C. (2023). *Definición de método de investigación inductivo*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28232.49925>
- Arenas Pérez, R. J., Arpita Vilca, K. M., & Mulatillo Santos, J. (2024). *Estrategias didácticas y su influencia en el desarrollo de la competencia de comprensión lectora en estudiantes del primer grado de primaria* [Trabajo de investigación para obtener el grado académico de bachiller en educación]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada ITS Innova Teaching School. <https://hdl.handle.net/20.500.14360/181>
- Arias Duque, L. A., Pardo Quiroz, K. P., Sáenz Rodríguez, J. S., & Rodríguez Romero, S. G. (2022). Estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado básico. *Revista Universidad de Guayaquil*, 134(1), 12–33. <https://doi.org/10.53591/rug.v134i1.1416>
- Armijos Uzhoa, A. P., Paucar Guayara, C. V., & Quintero Barberia, J. A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Benítez-Vargas, B. (2023). El constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria* No. 3, 10(19), 65–66. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453>

- Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: Práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Tesis doctoral]. Universidad de La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/download/tesis/325324.pdf>
- Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica Abraham Lincoln. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 1871. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Brochado Pertuz, M. L. (2024). *Análisis de los factores personales en la comprensión lectora inferencial y crítica de los estudiantes de educación básica primaria* [Tesis de maestría]. Universidad de la Costa.
- Chuquillanqui, R. F. G. (2022). Juego, clasificación y ludotecas. *Revista Científica de Educación Inicial*, 7(1), 43–50.
- Chura Condori, R. M., Valero Ancco, V. N., & Calderón Quino, K. M. (2022). Siete niveles lingüísticos como estrategia para mejorar la comprensión lectora. *Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 13(1), 42–52. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.1.590>
- Cieza Altamirano, W. P. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(31). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.695>
- Contreras-Morales, S. F. (2021). La comprensión lectora para el éxito escolar. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 61–81. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.1982>
- Delgado Ramírez, M. de los Á. (2024). *El juego en el aula: Propuesta didáctica para incluir el aprendizaje basado en juegos en las aulas de educación primaria* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Cádiz.
- Díaz Calle, Z., Noria Aliaga, V. M., & Buendía Molina, M. A. (2024). Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(2), 000721. <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.1>

- Duche Pérez, A. B., Montesinos Chávez, M. C., Medina Rivas Plata, A., & Siza Montoya, C. H. (2022). Comprensión lectora inferencial en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(Número especial 6), 181–198.
- Durán Rúa, C. L., Larrea Gómez, H. A., & Múnera Sierra, M. M. (2022). *Estrategias lúdicas que fomenten el hábito de la lectura* [Proyecto de grado de especialización]. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Espinosa Cevallos, P. A. (2023). El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia. *Retos para la Investigación*, 2(1). <https://doi.org/10.62465/rri.v2n1.2023.17>
- Fradejas Bernabé, L. (2025). *Aprendizaje basado en el juego en educación infantil: Propuesta de intervención didáctica basada en el juego digital* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/81431>
- Gallardo Ortega, E. G., Melo Coloma, M. V., Cahuate Veintimilla, J. A., & Arroba Naranjo, T. C. (2024). Uso de actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de educación básica media. *RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2(4), 70–82. <https://doi.org/10.53877/riced2.4-32>
- González-Moreno, C. X. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1), 299–320. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- Guevara, Y., Guerra, J., Delgado, U., & Flores, C. (2014). Evaluación de distintos niveles de comprensión lectora en estudiantes mexicanos de psicología. *Acta Colombiana de Psicología*, 17(2), 113–121. <https://doi.org/10.14718/ACP.2014.17.2.12>
- Guillen Rios, B. P. (2024). Juego de rol como estrategia para disminuir la disfemia. *Revista Científica UISRAEL*, 11(3). <https://doi.org/10.35290/rcui.v11n3.2024.1144>
- Hernández García, M., Vidal Coronado, R. M., Soplín Ríos, J. A., & Rodríguez Soles, E. G. (2022). Aprendizaje por descubrimiento: características e importancia para el estudiante y el docente. *Paidagogo. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(2), 38–46. <https://doi.org/10.52936/p.v4i2.131>

- Iglesias-Amorín, A. (2022). Aplicación de los juegos de mesa a la enseñanza de la Historia. *Clio. History and History Teaching*, (48), 26–49. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486981
- Leyva Ato, L. A., Chura Quispe, G., & Chávez Guillén, J. Y. (2022). Nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos. *Boletín de la Academia Peruana de la Lengua*, 71(71), 399–429. <https://doi.org/10.46744/bapl.202201.013>
- Loja Loja, C. M., Quito Suco, L. M., Castillo Pinos, K. M., & Castillo Pindo, B. M. (2023). Aprendizaje basado en juegos para la motivación en las clases de lengua y literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 463–475. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7668
- Loor-Delgado, A. K., & Suástegui-Solórzano, S. M. (2022). Fundamentos teóricos del aprendizaje por descubrimiento para el fortalecimiento del desempeño académico. *Polo del Conocimiento*, 7(9), 1247–1258. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- Macedo, L. (2023). *El juego en el aula: Una estrategia*. Consejo de Formación en Educación. <https://rida2.cfe.edu.uy>
- Medina Romero, M. Á., Hurtado Tiza, D. R., Muñoz Murillo, J. P., Ochoa Cervantez, D. O., & Izundegui Ordóñez, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo* (1.ª ed. digital). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>
- Millán, N. R. (2010). Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (16), 109–133. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65219151007>
- Morales Zea, C., Rodríguez Dueñas, S. M., & Meléndez Bellido, Y. (2024). *Juegos para fortalecer los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto* [Trabajo de investigación de maestría]. Fundación Universitaria Los Libertadores.

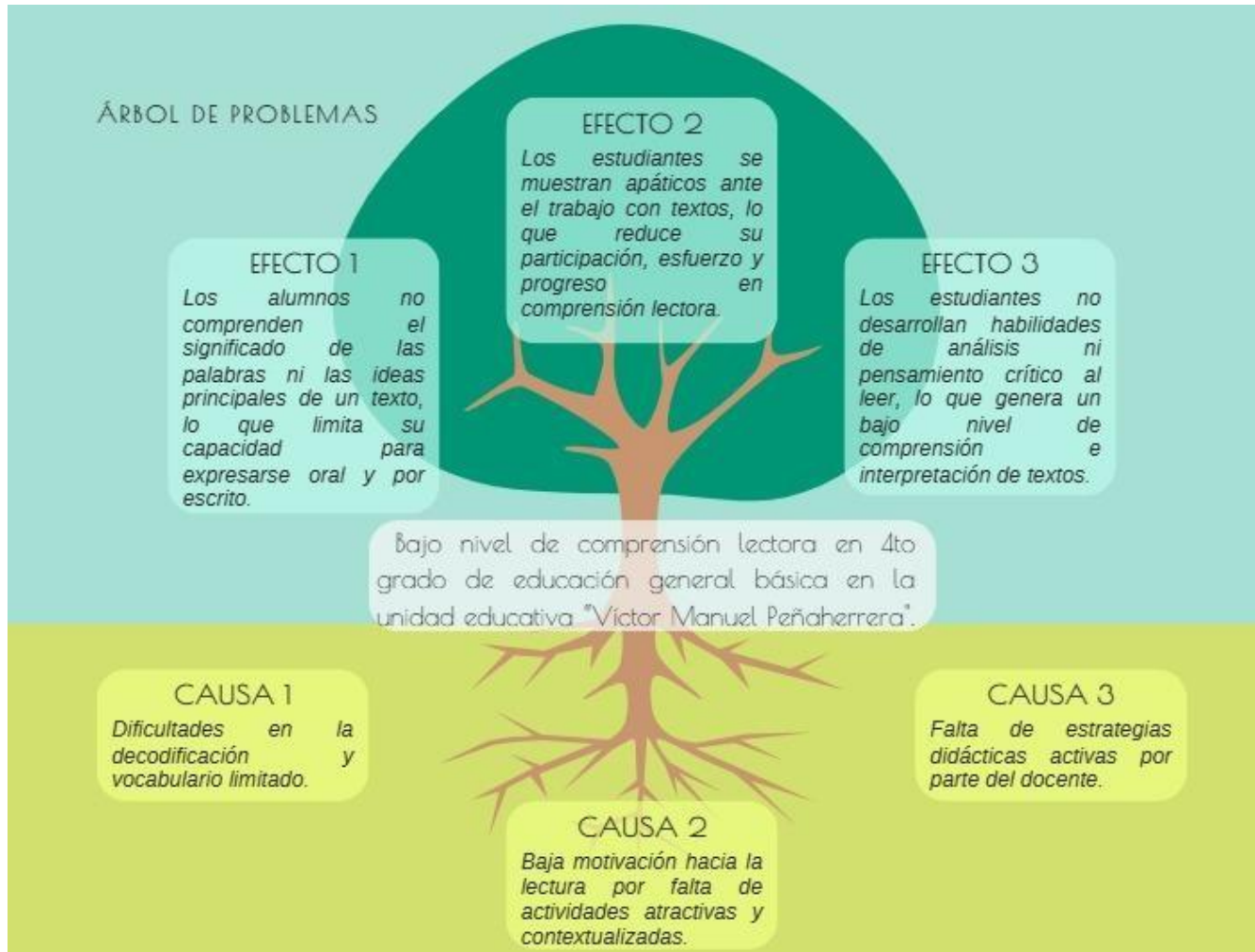
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(Extra 2), 275–294.
- Moyón Coronel, E. G., Sampedro Teneda, W. P., Hernández Daza, O. A., & Montero Ramírez, I. S. (2024). Desarrollo de competencias lingüísticas a través de juegos educativos. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e280. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)e280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)e280)
- Ochoa Sierra, L., & Cueva Lobelle, A. (2025). Problemas de coherencia y cohesión textual y sus efectos sobre los procesos de comprensión global. *Zona Próxima*, (42). <https://doi.org/10.14482/zp.42.656.252>
- Olaz, Á. (2023). *Observación participante: El invisible arte de investigar*. Ediciones Díaz de Santos.
- Ormazabal Valladares, V., Hernández Montes, L., & Zúñiga Arbalti, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25, e28. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>
- Pacheco Camacho, X. I. (2025). *Aplicación de estrategias lúdicas para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de tercero de educación básica* [Tesis de licenciatura]. Universidad Central del Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/7ce2cd23-b4a6-4c3c-9504-438dacaade14>
- Páez-López, Y., Puello-Molina, Á., Carreño-de Ávila, A., Morales-Madariaga, M., & Vargas-Morales, S. (2024). Desarrollo de habilidades inferenciales en la comprensión lectora: Estrategias pedagógicas efectivas. *Americanista Revista Académica*, 3(3), 36–44. <https://publicaciones.americana.edu.co/index.php/amereva/article/view/790>
- Peñafiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Fernández-Sánchez, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, 5(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14020536>
- Peralta-González, R. A., Criollo-Balladares, J. F., & Cuichan-Gualavisi, A. S. (2023). Acompañamiento familiar y desempeño académico: Institución educativa Miguel Díaz

- Cueva. Estudio de caso. *Sociedad & Tecnología*, 6(3), 414–431.
<https://doi.org/10.51247/st.v6i3.386>
- Pommiez, M., & Jorquera, S. (2018). Relación entre tipo de texto y comprensión lectora en una prueba estandarizada chilena. *Perfiles Educativos*, 40(161), 107–127.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2018.161.58589>
- Rafael, A. (2007). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*.
https://cursa.ihmc.us/rid=1TL67NQ9X-4HCHW6-3M8Q/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Ramírez-Sierra, C. C., & Fernández-Reina, M. (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 484–503.
- Romero-Campoverde, K. E., & Zhamungui-Jumbo, G. E. (2022). Análisis de estrategias metacognitivas para la comprensión lectora. *Revista Ciencia & Sociedad*, 2(1), 47–61.
- Salazar-Pisfil, D. E. (2021). Formulación de preguntas inferenciales y comprensión de textos continuos en estudiantes de un centro preuniversitario privado de Lima. *Investigación Valdizana*, 15(2), 69–78. <https://doi.org/10.33554/riv.15.2.952>
- Samper Cerdá, M., Acosta Cuñas, C., Juan Penalva, J., & Rovira-Collado, J. (2025). Juegos de mesa para la didáctica de la lengua y la literatura: Una propuesta taxonómica. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 14(1).
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v14.i1.17297>
- Solas Martínez, J. L., Suárez Manzano, S., Martínez Redecillas, T., & Ruiz Ariza, A. (2023). *Aprendizaje basado en juegos como metodología activa en la etapa de educación primaria*. Wanceulen.
- Taratiel Álvarez, D. (2021). *Aprendizaje basado en juegos y la gamificación en el aula* [Trabajo de fin de máster]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51018>

- Torres-Vega, E. M. (2025). Comprensión lectora en estudiantes de secundaria en Perú. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(36). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.909>
- Verdín Torres, E. Y. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Formación Estratégica*.
- Yélamos-Guerra, M. S. (2022). Uso y percepciones del profesorado sobre el aprendizaje basado en juegos (ABJ). *Human Review. International Humanities Review*, 12(3), 1–15. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3956>
- Yungán Yungán, R., Sarco Sánchez, P. L., Eugenio Cando, P. E., & Yarce Quinteros, Y. Y. (2023). *La observación como instrumento de evaluación de aprendizaje*. *DATEH*, 5(3).
- Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., & de Benito-Crosetti, B. L. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior: Una revisión sistemática de la literatura. *Formación Universitaria*, 13(1), 13–26. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de problema



Anexo 2: Solicitud de aplicación de los instrumentos

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020 FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA DECANATO	
Oficio Nro. UTN-FECYT-D-2025-0208-O Ibarra, 07 de noviembre de 2025		
PARA:	MSc. Marisol Ortiz RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA	
ASUNTO:	Trabajo de integración curricular Sra. Esthefany Paola De la Cadena Pantoja	
<p>Reciba un atento y cordial saludo, en nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte y mi deseo de éxito en las actividades que desempeña.</p> <p>Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de solicitarle que, se brinde las facilidades necesarias a la Señorita ESTHEFANY PAOLA DE LA CADENA PANTOJA, estudiante de la carrera de Educación Básica, para que obtenga información y aplique los instrumentos de investigación que se requieren para el desarrollo del trabajo de integración curricular: "APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA".</p> <p>Por su favorable atención, le agradezco.</p> <p>Atentamente, TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO</p> <div style="display: flex; align-items: center;"><div style="margin-left: 10px;"><small>FORMA LECTURA RÁPIDA QR</small></div></div> <p>MSc. José Revelo DECANO DE LA FECYT Contacto: 062997800 ext. 7802 Correo electrónico: decanatofecyt@utn.edu.ec</p> <p>JLRR/M.Báez</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"><p><i>Recibido</i> <i>10-11-25</i></p></div>		
<small>Ciudadela Universitaria Barro El Olivo Av. 17 de Julio 5-21 y Cnel. José María Córdova Ibarra-Ecuador Teléfono: (06) 2997-800. RUC: 100001070001 www.utn.edu.ec</small>		<small>Página 1 de 1</small>

Anexo 3: Revisión de Abstract



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."



ABSTRACT

Reading comprehension is a fundamental skill in the educational process, particularly during the early years of schooling, as it enables students to interpret, analyze, and critically reflect on textual information. Despite its importance, persistent difficulties in its development are evident across diverse educational contexts, often linked to the continued reliance on traditional teaching methodologies that limit student motivation and engagement with reading. In this context, Game-Based Learning (GBL) emerges as an innovative pedagogical approach that integrates play with instruction, fostering active participation and meaningful learning experiences. Accordingly, this study aimed to propose the implementation of GBL as a strategy to strengthen reading comprehension in fourth-grade students at the "Victor Manuel Peñaherrera" Educational Unit. A mixed-methods approach was employed, allowing for the collection and analysis of both quantitative and qualitative data to achieve a comprehensive understanding of the phenomenon. Observation sheets were administered to assess students' reading comprehension levels—literal, inferential, and critical—while a teacher interview provided insight into prior experiences with game-based strategies. The findings revealed that students demonstrated strengths in identifying explicit information but faced difficulties in making inferences and exercising critical judgment. In response to these results, a teaching guide grounded in Game-Based Learning was designed. In conclusion, the proposed strategy demonstrates significant potential for enhancing reading comprehension skills and promoting greater student engagement in the learning process.

Keywords: Game-Based Learning; reading comprehension; teaching strategies; basic education; school reading.

Reviewed by
MSc. Luis Paspuezán Soto
CAPACITADOR-CAI
April 15, 2026

Anexo 4: Entrevista estructurada a docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



1. **TÍTULO:** Entrevista estructurada sobre Aprendizaje basado en juegos.
2. **OBJETIVO:** Recopilar la percepción y conocimiento del docente de aula sobre el aprendizaje basado en juegos en el proceso de comprensión lectora.
3. **LUGAR:** Unidad Educativa "Victor Manuel Peñaherrera"

FECHA: / /

HORA DE INICIO:

HORA DE FINALIZACIÓN:

4. DATOS GENERALES:

NOMBRE DEL ENTEVISTADO:

EDAD:

TELEFONO PARTICULAR:

CORREO ELECTRÓNICO:

CÉDULA:

5. NOMBRE DEL ENTREVISTADOR:

6. PREGUNTAS DE LA ENTEVISTA

1. ¿Cómo define el Aprendizaje Basado en el Juego?
2. ¿Cuáles considera que son los elementos esenciales para aplicar el ABJ en clase?
3. ¿Qué beneficios cree que aportará el ABJ a la comprensión lectora de los estudiantes?
4. ¿Puede mencionar algún ejemplo de cómo el ABJ ha motivado o involucrado más a sus estudiantes?
5. ¿Qué tipos de juegos o actividades lúdicas utiliza en su enseñanza?

6. ¿Con qué frecuencia incorpora juegos en sus clases y cómo los organiza?
7. ¿Qué ajustes realiza cuando nota que los estudiantes no logran los objetivos previstos con un juego?
8. ¿Puede dar un ejemplo de un juego que haya adaptado para facilitar la comprensión lectora?
9. ¿De qué manera cree que las actividades lúdicas influyen en la actitud de los estudiantes hacia la lectura?
10. ¿Qué señales o comportamientos de los estudiantes le indican que realmente están comprometidos y disfrutando la actividad?

Anexo 5: Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

FICHA DE OBSERVACIÓN

- **Objetivo:** Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de 4.º grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Victor Manuel Peñaherrera".

Tema: Comprensión lectora en estudiantes de 4.º de Educación General Básica

Unidad Educativa: "Victor Manuel Peñaherrera"

Técnica: Observación directa **Instrumento:** Guía de observación **Observados:** Estudiantes

Datos generales

Estudiante: _____

Grado: 4.º EGB

Fecha: _____

Texto aplicado: _____

A. Comprensión literal

Ítem	Pregunta	0	1	2	Ponderación
1	¿Quién es el personaje principal?	No identifica	Confunde o incompleto	Identifica correctamente	
2	¿Dónde ocurre la historia?	Incorrecto	Parcial	Correcto	
3	¿Qué sucedió primero y después?	No ordena	Orden parcial	Orden correcto	
4	Señala la idea principal del texto	Incorrecta	Aproximada	Correcta	
5	Localiza un dato específico del texto	No encuentra	Encuentra con ayuda	Encuentra solo	

Subtotal literal: ____ /10

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica**B. Comprensión inferencial**

Ítem	Pregunta	0	1	2	Ponderación
6	¿Por qué el personaje actuó así?	Sin relación	Suposición débil	Inferencia coherente	
7	¿Qué pasará después?	No predice	Predicción poco lógica	Predicción lógica	
8	¿Qué enseñanza deja el texto?	No identifica	Idea vaga	Enseñanza clara	
9	¿Cómo se sentía el personaje? ¿Cómo lo sabes?	No reconoce	Reconoce sin justificar	Reconoce y justifica	
10	Completa: Esto ocurrió porque...	Incorrecto	Relación débil	Causa correcta	

Subtotal inferencial: ____ /10

C. Comprensión crítica

Ítem	Pregunta	0	1	2	Ponderación
11	¿Estás de acuerdo con el personaje? ¿Por qué?	Sin opinión	Opinión sin argumento	Opinión argumentada	
12	¿Qué habrías hecho tú?	No responde	Respuesta simple	Respuesta razonada	
13	¿El texto se parece a la realidad?	No relaciona	Relación superficial	Relación clara	
14	¿Qué parte fue correcta o incorrecta?	No evalúa	Evalúa sin justificar	Evalúa con criterio	
15	Explica el mensaje del texto	Incorrecto	Parcial	Claro y coherente	

Subtotal crítico: ____ /10



RESULTADOS

Nivel **Puntaje**

Comprensión literal ___ /10

Comprensión inferencial ___ /10

Comprensión crítica ___ /10

Puntaje total: ___ /30

Interpretación sugerida

Rango Nivel de comprensión

0 - 10 Bajo

11 - 20 Medio

21 - 30 Alto

Anexo 6: Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECCYT
Carrera de Educación Básica

VALIDACIÓN CUALITATIVA DE LA ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: No adecuado (1), Aceptable (2) o Muy adecuado (3) en cada ítem (representa a cada pregunta), de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que crea pertinentes.

Ítem	Validación			Observaciones
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
Pregunta 1	3	3	3	
Pregunta 2	3	3	3	
Pregunta 3	3	3	3	
Pregunta 4	3	3	3	
Pregunta 5	3	3	3	
Pregunta 6	3	3	3	
Pregunta 7	3	3	3	
Pregunta 8	3	3	3	
Pregunta 9	3	3	3	
Pregunta 10	3	3	3	



Comentarios y/o recomendaciones

Se recomienda dividir la pregunta 6 en dos: “¿Con qué frecuencia incorpora juegos en sus clases?” “¿Cómo organiza las actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza?”

Datos del Validador

Nombre: MSc. María José Torres

Cédula de Identidad: 1003249032

Especialidad: Magíster en Educación



Firma



VALIDACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: No adecuado (1), Aceptable (2) o Muy adecuado (3) la valoración que le otorga a cada criterio de observación, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que crea pertinentes.

Ítem	Validación			Observaciones
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
A) Pronuncia cada palabra sin omisiones.	3	3	3	
B) Mantiene la entonación y ritmo al leer frases simples.	3	3	3	
C) Identifica letras en mayúsculas y minúsculas.	3	3	3	
D) Diferencia grafemas similares (p/q, b/d).	2	3	3	
E) Asocia correctamente fonema y grafema al leer.	3	3	2	
F) Evita confundir sonidos semejantes (s/z, g/j).	3	3	3	
G) Emplea palabras que mantienen coherencia en la lectura.	3	3	3	
H) Ajusta el significado de la palabra al tema tratado.	3	3	3	
I) Sustituye palabras por sinónimos que conservan el sentido.	3	3	3	
J) Usa antónimos adecuados en contextos simples.	3	3	3	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

Comentarios y/o recomendaciones

.....
.....
.....
.....

Datos del Validador

Nombre: Marcelo Mina
Cédula de Identidad: 1001997541
Especialidad: Educación

MARCELO
RENE MINA
ORTEGA
Firma

Firmado digitalmente por
MARCELO RENE
MINA ORTEGA
Fecha: 2025.10.22
16:46:47 -05'00'



VALIDACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: No adecuado (1), Aceptable (2) o Muy adecuado (3) la valoración que le otorga a cada criterio de observación, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que crea pertinentes.

Ítem	Validación			Observaciones
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
Pregunta 1	3	3	3	
Pregunta 2	3	3	3	
Pregunta 3	3	3	3	
Pregunta 4	3	3	3	
Pregunta 5	3	3	3	
Pregunta 6	3	3	3	
Pregunta 7	3	3	3	
Pregunta 8	3	3	3	
Pregunta 9	3	3	3	
Pregunta 10	3	3	3	
Pregunta 11	3	3	3	
Pregunta 12	3	3	3	
Pregunta 13	3	3	3	
Pregunta 14	3	3	3	
Pregunta 15	3	3	3	

Comentarios y/o recomendaciones:

.....
.....
.....

Datos del Validador

Nombre: MSc. Edwin Daniel Hernández Martínez
Cédula de Identidad: 1003513924
Especialidad: Magister en Gestión en la Educación



Firma