

# Una plataforma en línea mediada por el juego para el mejoramiento de la comprensión lectora

---

An online game-based platform for improving reading comprehension

<https://doi.org/10.15332/22563067.8130>  
Innovación

**Magda Yamile Guerra Grajales<sup>1</sup>**

Institución Educativa Antonio Nariño, Colombia

✉ [miyami84@hotmail.com](mailto:miyami84@hotmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-5298-5119>

**Mayorie Rodríguez Sabogal<sup>2</sup>**

Institución Educativa Antonio Nariño, Colombia

✉ [mayosabogal28@hotmail.com](mailto:mayosabogal28@hotmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-7179-3847>

Recibido: 15/09/2022

Aceptado: 15/11/2022

Citar como:

Guerra, M. Y. y Rodríguez, M. (2023). Una plataforma en línea mediada por el juego para el mejoramiento de la comprensión lectora. *CITAS*, 9(1). <https://doi.org/10.15332/22563067.8130>



---

<sup>1</sup> Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación.

<sup>2</sup> Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación.

## Resumen

Es importante comprender los problemas que se arraigan en los diferentes escenarios educativos y las necesidades de los sujetos que se asumen como estudiantes con relación al proceso de comprensión lectora, por lo cual en el grado segundo de la Institución Educativa Antonio Nariño, se observaban algunas causas entre los estudiantes tales como el seguimiento de instrucciones, la atención y concentración, comprensión en el momento de leer, y también en el desarrollo de actividades concretas en algunos hábitos básicos de estudio. La investigación que se presenta en este artículo se formuló con el objetivo de fortalecer los procesos de lectura de los estudiantes del grado segundo en la Institución Educativa Antonio Nariño, usando el juego como estrategia didáctica mediante la implementación de una plataforma digital. Este proceso se llevó a cabo con un enfoque metodológico cuantitativo de tipo descriptivo, en donde se optó por el diseño preexperimental. La población de estudio está conformada por 72 estudiantes de grado segundo de primaria. En cuanto a los resultados obtenidos, fue posible evidenciar que el abordaje de las temáticas implementadas permitió determinar que la tecnología puede ir de la mano del juego y la comprensión lectora, para cambiar la forma en que se enseña y dan paso a nuevas metodologías acordes con las exigencias del mundo digitalizado. Con lo anterior, se evidencia la pertinencia de la estrategia desarrollada para fortalecer los procesos de niveles de comprensión lectora por medio de estrategias didácticas motivadoras.

**Palabras clave:** comprensión lectora, didáctica, lectura, juego.

## Abstract

Understanding the problems rooted in the different educational settings and the needs of students regarding reading comprehension process is crucial. In the second grade of the school *Institución Educativa Antonio Nariño*, students faced challenges such as following instructions, attention and concentration, comprehension while reading, and the development of specific activities in some basic study habits. The research presented in this article aimed to strengthen the reading processes of second-grade students at the school *Institución Educativa Antonio Nariño* by using games as a didactic strategy through the implementation of a digital platform. The study followed a descriptive, quantitative methodological approach, with pre-experimental design. The study population consisted of 72 second-grade elementary students. The results demonstrated it was possible to show that the approach to the topics implemented allowed determining that technology can complement game-based approaches and reading comprehension, transforming teaching methods and embracing new methodologies in line with the demands of the digital world. The relevance of the strategy developed to strengthen reading comprehension levels through motivating didactic strategies is evident.

**Keywords:** reading comprehension, didactics, reading, game.

## Introducción

La comprensión lectora es muy importante en el ser humano, ya que desde los primeros años cada individuo comienza la adquisición de habilidades comunicativas. En las escuelas, los maestros tienen el particular reto de que el estudiante aprenda a leer y comprender lo leído desde los primeros años. De acuerdo con lo anterior, se formuló una investigación educativa orientada a fortalecer los procesos de

lectura de los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Antonio Nariño usando el juego como estrategia didáctica mediante la implementación de una plataforma digital.

En este orden de ideas, se presenta la divulgación de la información básica del trabajo de grado, ubicando al lector en la problemática, el alcance del trabajo, los objetivos que se plantearon y la justificación de su desarrollo. Así mismo, se define el contexto investigativo y los elementos que se relacionan con la temática, el área y la población en estudio, construyendo así unas bases teóricas concretas. Ahora bien, en lo que respecta al proceso metodológico, es fundamental tener en cuenta la realidad de que para el desarrollo de esta investigación se aplicó un método cuantitativo, todo para que se estableciera una descripción específica del estado en que se encontraba y que alcanzaría la población con respecto a la implementación del entorno virtual, esto teniendo en cuenta que, desde una actitud cuantitativa, las series estadísticas equivalen a medir.

En un primer momento se evaluó en estudiantes de segundo grado escolar el estado en el que se encontraban con relación a su proceso lector desde la comprensión literal, inferencial y crítica. Los resultados de la evaluación diagnóstica permitieron evidenciar una serie de falencias que fundamentan la necesidad de implementar una estrategia para fortalecer la comprensión lectora. Se diseñó un entorno digital, por medio de la herramienta *Educaplay*. En definitiva, se concretó una forma de evaluación que permitiera decidir de manera particular el desarrollo en relación con el desempeño global del estudiante.

Por otra parte, desde un análisis comparativo de los resultados realizado es importante destacar que el abordaje de la investigación permitió determinar que la tecnología puede ir de la mano del juego y la comprensión lectora, cambiando así la forma en que se enseña y dan paso a nuevas metodologías acordes con las exigencias del mundo digitalizado (Mejía et ál., 2020). Finalmente, se formulan las conclusiones correspondientes a los aprendizajes obtenidos al finalizar el proceso, involucrando los resultados y vinculando una discusión de éstos. Asimismo, algunas limitaciones que surgieron a lo largo de este sistema tuvieron que ver con la escasa protección de los equipos hardware y software, así como con el escaso uso de herramientas tecnológicas por parte del docente y la falta de reconocimiento de interés por parte de los estudiantes. Por último, este estudio se proyecta para la búsqueda de la precisión de las medidas o signos sociales para que se puedan generalizar sus resultados a grandes poblaciones o condiciones.

## **Metodología**

El presente proyecto tiene un enfoque metodológico cuantitativo, que Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) definen como un “estudio científico en el que intervienen todas las variables estructuradas e imparciales, en cuyo caso, todo entendimiento es legítimo si se basa principalmente en la observación de la información sensible que se produce dentro de las pinturas de investigación” (p. 243). Desde una percepción cuantitativa, las series estadísticas equivalen a medir. Los estudios cuantitativos están destinados a buscar la precisión de las medidas o signos sociales para que pueda generalizar sus resultados a grandes poblaciones o condiciones.

Esta investigación tiene un alcance de tipo descriptivo, el cual, según Hernández-Sampieri y Mendoza, (2018), surge “para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de sus atributos” (p.

112). Por esto, es indicado al estudiar las consecuencias que acarrea la implementación Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de los procesos lectores.

La población la componen los 1.424 estudiantes de la Institución Educativa Antonio Nariño del municipio de Puerto Berrio está ubicada en la carrera 50 carrera 13 esquina su sede principal, enseguida se ubica la sede Arnulfo Castro la cual atiende a los estudiantes de preescolar y básica primaria. De igual manera, el tipo de muestreo que se toma en cuenta para la implementación de este proceso investigativo es el denominado muestreo probabilístico, descrito por Muñoz (2018) como “Un método de muestreo (el muestreo se refiere a la observación o análisis de pequeños grupos de una población) que hace uso de tipos de técnicas de selección basadas en el tamaño total de una población” (p.47). Por lo tanto, se ha establecido como grupo de muestra los 72 estudiantes del grado 2° con edades entre los 6 y 11 años, 37 niñas y 35 niños cada uno de ellos con características particulares.

Para encaminar dicha investigación en busca de alcanzar los objetivos propuestos y encaminada a la implementación de nuevas tecnologías para adquirir un aprendizaje significativo, se parte desde la aplicación de la valoración diagnóstica comprende el primer paso para establecer el estado real de la población al que se orienta el método de estudios que se realiza, ya no más simple en este escenario, se volverá especialmente imprescindible en otras circunstancias considerando esta forma de sistema como aquella que incluye una visión mucho más precisa de lo que se pretende reconocer. Por lo tanto, eso le permite diagnosticar analizando la competencia de comprensión, una prueba de diagnóstica está diseñada para ser aplicada a la población de la muestra de investigación descrita.

Por otra parte, al finalizar con la implementación de las diversas actividades formuladas en la presente propuesta, se llevó a cabo una prueba final conocida con el nombre *Postest*, que permite validar o reconocer el avance del proceso de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta criterios previamente establecidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua, dentro de la investigación.

De igual manera, la técnica implementada para la aplicación de instrumento fue la encuesta a modo cuestionario. Teniendo en cuenta la evaluación inicial, se abordan un total de diez ítems, donde se destaca que se evaluaron los niveles textuales, lo que da cumplimiento a la variable dependiente dirigida al fortalecimiento de los procesos lectores en los estudiantes.

Esta investigación se ejecutó en 3 fases, de acuerdo con el enfoque tomado como parámetro para la implementación de este estudio:

- Fase de reconocimiento: en esta fase se dispone la ejecución de una evaluación inicial para reconocer las dificultades que presentan los estudiantes de grado segundo en los procesos de lectura mediante una prueba *pretest*.
- Fase de diseño: en esta fase se dispone el diseño y la implementación de una serie de juegos como estrategia didáctica mediada por Educaplay para el fortalecimiento de los procesos de lectura en los estudiantes de grado segundo.
- Fase de evaluación: esta fase dispone la evaluación de la incidencia del juego como estrategia didáctica mediada por Educaplay en el fortalecimiento de los procesos de lectura para los estudiantes de grado segundo a través de un *postest*.

## Resultados

A continuación, en la tabla 1 se presenta un resumen de los resultados en el que se evidencian los porcentajes de estudiantes que contestaron correcta e incorrectamente cada pregunta de la evaluación, mostrando además la clasificación de las preguntas de acuerdo con los niveles de lectura evaluados.

Tabla 1. Resultados generales de la evaluación diagnóstica

Preguntas	Correctas	Frecuencia absoluta	Incorrectas	Frecuencia Absoluta
Pregunta 1 (Lectura Literal)	19%	14	81%	58
Pregunta 2 (Lectura Literal)	28%	20	72%	52
Pregunta 3 (Lectura Literal)	35%	25	65%	47
Pregunta 4 (Lectura Literal)	11%	8	89%	64
Pregunta 5 (Lectura inferencial)	31%	22	69%	50
Pregunta 6 (Lectura inferencial)	38%	27	62%	45
Pregunta 7 (Lectura inferencial)	24%	17	76%	55
Pregunta 8 (Lectura crítica)	17%	12	83%	60
Pregunta 9 (Lectura crítica)	14%	10	86%	62
Pregunta 10 (Lectura crítica)	15%	11	85%	61
<b>Promedio</b>	23%	17	77%	55

Fuente: elaboración propia

Con base en los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica se observa que el promedio de respuestas correctas que presentaron los estudiantes fue del 23%, mientras que el 77% restante correspondió con el promedio de respuestas incorrectas, lo que denota un panorama marcado por las deficiencias del grupo con respecto a los tres niveles de lectura evaluados. Esto significa que las falencias en el proceso lector parten de la simple decodificación de la información hasta el procesamiento, comprensión y reflexión sobre esta. En la tabla 2 se presentan los resultados de la prueba teniendo en cuenta los tres niveles de lectura evaluados, así como el promedio de respuestas correctas obtenido en cada nivel.

Tabla 2. Resultados de las pruebas por niveles de comprensión lectora

Niveles de lectura evaluados	Correctas	Frecuencia absoluta	Incorrectas	Frecuencias absolutas
<b>Nivel de lectura literal: se basa en la identificación de información que se presenta de manera textual en la lectura como los personajes y sus acciones, el lugar de los hechos, el tiempo y la estructura del texto</b>	19%	14	81%	58
	28%	20	72%	52
	35%	25	65%	47
	11%	8	89%	64

CITAS

e-ISSN: 2422-4529 |  <https://doi.org/10.15332/24224529>

Vol. 9, n.º 1 | enero - junio del 2023

Niveles de lectura evaluados	Correctas	Frecuencia absoluta	Incorrectas	Frecuencias absolutas
<b>Promedio</b>	23%	17	77%	55
Nivel de lectura inferencial: implica la aprobación de hipótesis predictivas con base en el contenido que se presenta en la lectura de manera implícita, y se relaciona con las intenciones comunicativas del texto	31%	22	69%	50
	38%	27	62%	45
	24%	17	76%	55
<b>Promedio</b>	31%	22	69%	50
Nivel de lectura crítico: se relaciona con el cuestionamiento sobre las acciones de los personajes o la emisión de juicios de valor por parte del lector acerca del contenido de la lectura	17%	12	83%	60
	14%	10	86%	62
	15%	11	85%	61
<b>Promedio</b>	15%	11	85%	61

Fuente: elaboración propia

Al detallar los resultados presentados en la tabla 2 se puede observar que el nivel de lectura crítico es el que presenta el desempeño más bajo por parte de los estudiantes, si se compara el promedio de 15% de respuestas correctas con el 23% y el 31% de promedio que se obtuvo en los niveles literal e inferencial respectivamente. No obstante, el promedio que se obtuvo en estos niveles también es alarmante en la medida en que demuestran las bajas competencias de los estudiantes para abarcar el proceso lector en sus diferentes etapas.

Asimismo, el aporte principal de esta prueba consiste en conformar una base para la generación de una estrategia pedagógica que permita el fortalecimiento de las falencias detectadas (Bohórquez y Silva, 2021). De esta forma, se determina que la propuesta por implementar contempla los tres niveles de comprensión lectora por medio de las actividades diseñadas, pero que estos se deben tratar como un grupo de competencias que se aplican de manera conjunta, en lugar de continuar trabajándose de manera separada.

De otro lado, teniendo en cuenta la problemática descrita en la investigación, se tomaron en cuenta tres teorías principales que permitirían soportar la secuencia didáctica diseñada. La primera teoría trae a colación el planteamiento de Maldonado (2019), quien afirma que la comprensión lectora es un proceso que debe ser enseñado, aprendido y necesita del uso de estrategias que a partir de su motivación, seguridad, conocimientos previos y habilidades lectoras le permitan al estudiante abordar el proceso lector exitosamente.

Seguidamente, y con base en la incorporación de herramientas tecnológicas que se busca a través de esta investigación, tomó relevancia el planteamiento de Aparicio Gómez (2019), quien define que las tecnologías educativas son materiales tecnológicos que permiten revolucionar la forma en la que el estudiante se relaciona con el conocimiento (Silva y Bohórquez, 2022), ofreciendo nuevas perspectivas, metodologías y acceso a fuentes de información. En este sentido, se determinó que una plataforma digital sería el entorno propicio para fomentar la construcción de aprendizajes por medio del acceso a la información (Silva et al., 2021) y el establecimiento de canales de comunicación entre docentes y estudiantes.

Finalmente, y con base en la necesidad de involucrar el juego como estrategia para la enseñanza para el aprendizaje en el desarrollo de esta propuesta, el proyecto se basó en el planteamiento teórico de

(Cárdenas et al., 2015), autores que promueven el uso de estrategias didácticas en el aula. Asimismo, los autores argumentan que los recursos interactivos se formulan pensando en la manera de enseñar mediante el uso de las TIC y el juego, y en este caso, ambos elementos se usarían para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes.

Con base en este fundamento teórico se expone la sección general de la propuesta pedagógica diseñada para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del grado segundo. En la guía se presenta la identificación institucional, los nombres de las docentes encargadas, el nombre de la propuesta, el grado en el que esta es aplicada, la asignatura trabajada y la intensidad horaria. Por otro lado, se detallan aspectos como los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar por medio de la propuesta, el anuncio de bienvenida a los estudiantes, los espacios de comunicación general, el contenido temático, las competencias a desarrollar y los resultados de aprendizaje esperados.

Para llevar a cabo la implementación de la estrategia didáctica fue necesario trabajar con los estudiantes de manera virtual, debido a las implicaciones de la pandemia del coronavirus que llevó a la suspensión de las clases presenciales (Rodríguez, 2021). Esta fase se cumplió en un periodo de cuatro semanas, realizando dos sesiones semanales de dos horas de duración cada una. En la figura 1, se presenta un mapa de navegación que permite al usuario conocer el contenido de las colecciones que conforman la propuesta pedagógica.



Figura 1. Mapa de navegación del componente tecnológico

Fuente: elaboración propia

Para culminar, se destaca la participación que mantuvieron los estudiantes durante todo el proceso, demostrando que la estrategia didáctica basada en el juego les permitió relacionarse con la lectura desde una perspectiva dinámica, innovadora y divertida.

Analizando los resultados presentados, en la tabla 3 se puede observar que los tres niveles de lectura literal, inferencial y crítico presentan un desempeño alto, siendo el nivel de lectura crítico el que presenta el desempeño más alto con un promedio del 87%, seguido de un promedio igualmente favorable para el

nivel de lectura inferencial de un 79% y un promedio de 74 % para el nivel de lectura literal. Estos datos representan un resultado positivo para la estrategia desarrollada, pues muestran un efectivo fortalecimiento de las competencias de comprensión lectora de los estudiantes que participaron en la actual investigación.

Tabla 3. Resultados de validación por niveles de lectura

Niveles de lectura evaluados	Correctas	Frecuencia absoluta	Incorrectas	Frecuencias absolutas
<b>Nivel de lectura literal: se basa en la identificación de información que se presenta de manera textual en la lectura como los personajes y sus acciones, el lugar de los hechos, el tiempo y la estructura del texto</b>	69%	50	31%	22
	76%	55	24%	17
	85%	61	15%	11
	64%	46	36%	26
<b>Promedio</b>	<b>74%</b>	<b>53</b>	<b>26%</b>	<b>19</b>
Nivel de lectura inferencial: implica la aprobación de hipótesis predictivas con base en el contenido que se presenta en la lectura de manera implícita, y se relaciona con las intenciones comunicativas del texto	89%	64	11%	8
	76%	55	24%	17
	71%	51	29%	21
<b>Promedio</b>	<b>79%</b>	<b>57</b>	<b>21%</b>	<b>15</b>
Nivel de lectura crítico: se relaciona con el cuestionamiento sobre las acciones de los personajes o la emisión de juicios de valor por parte del lector acerca del contenido de la lectura	94%	68	6%	4
	85%	61	15%	11
	81%	58	19%	14
<b>Promedio</b>	<b>87%</b>	<b>62</b>	<b>13%</b>	<b>10</b>

Fuente: elaboración

La importancia de estos resultados son la demostración de la pertinencia del trabajo realizado, donde a través de una propuesta mediada por las TIC, por medio de un recurso educativo como Educaplay se estableció el evidente fortalecimiento de las habilidades (Rodríguez y Silva, 2022) y competencias en los distintos niveles de comprensión lectora de los estudiantes, destacando su capacidad de análisis reflexivo y argumentativo.

Asimismo, el aporte principal de esta prueba consiste en conformar una base para continuar procesos y estrategias pedagógicas que permitan seguir cultivando el hábito lector de los estudiantes, por medio de la implementación de distintas estrategias lúdicas y motivadoras, que conlleven a seguir avanzando en la adquisición de habilidades para la comprensión lectora en los tres niveles de manera simultánea.

Para finalizar, se espera que esta propuesta sea acogida por otros docentes y estudiantes de la institución, para que de manera colaborativa se sigan desarrollando proyectos que incentiven al desarrollo de la habilidad de la comprensión lectora, la cual representa un factor fundamental en el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.

## Conclusiones

La consolidación de los objetivos propuestos abre la oportunidad de corroborar estadísticas que denoten procedimientos que permitieron el cumplimiento del objetivo general en caminado a fortalecer los procesos de lectura de los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Antonio Nariño, usando el juego como estrategia didáctica mediante la implementación de una plataforma digital. Por lo

tanto, como resultado a continuación se exponen las conclusiones consideradas como una pieza fundamental para la consecución del proceso investigativo.

Entonces, siguiendo la línea de análisis, se formuló el reconocimiento de las dificultades que presentan los estudiantes del grado segundo en los procesos de lectura a nivel literal, inferencial y crítico mediante la aplicación de un diagnóstico inicial, el cual permitió evidenciar que el promedio de respuestas correctas que presentaron los estudiantes fue del 23%, mientras que el 77% restante correspondió con el promedio de respuestas incorrectas, denotando así un panorama marcado por las deficiencias del grupo con respecto a los tres niveles de lectura evaluados, y lo que finalmente, implica un proceso lector en el que las falencias parten de la simple decodificación de la información hasta el procesamiento, comprensión y reflexión.

De manera congruente, se procedió al diseño de diversas actividades orientadas y acorde con las necesidades encontradas a través de la evaluación preliminar, dando paso a la implementación de una serie de juegos como estrategia didáctica mediados por la utilización de la plataforma digital Educaplay para el fortalecimiento de los procesos de lectura en los estudiantes del grado segundo. En este caso es importante mencionar el hecho de que, al igual que un atractivo notable por parte de los académicos, también se volvió factible ver que su motivación con respecto a la técnica de los contenidos estuvo presente durante el proceso investigativo. En este orden de ideas, con respecto al análisis de la incidencia del juego como estrategia didáctica mediante la implementación de una plataforma digital en el fortalecimiento de los procesos de lectura en los estudiantes de grado segundo, es pertinente exponer que con base en los resultados obtenidos en la evaluación de validación se observó que el promedio de respuestas correctas que presentaron los estudiantes fue del 79%, mientras que el 21% restante correspondió con el promedio de respuestas incorrectas, indicando así un panorama favorable del grupo con respecto a los tres niveles de lectura evaluados, y lo que finalmente, implica la pertinencia de la estrategia desarrollada para fortalecer los procesos de niveles de comprensión lectora, por medio de estrategias didácticas motivadoras.

Finalmente, se logró evidenciar que el juego favoreció el desarrollo de habilidades y capacidades y logró permitir a los educandos ser autónomos en cada una de las actividades que se les plantearon. Este mismo se convirtió en un ejercicio de práctica en el que el estudiante solía actuar de una manera en la que prefiguraba el interés por mejorar sus capacidades e instintos intelectuales.

## Referencias

- Bohórquez, G. y Silva, A. (2021). Análisis a las potencialidades de uso de los recursos tecnológicos en procesos de enseñanza y aprendizaje. En E. Serna, *Desarrollo e Innovación en Ingeniería* (p. 663). Instituto Antioqueño de Investigación.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta*. McGraw Hill Education.  
[https://books.google.com.co/books?id=jly9vQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summar\\_y\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=jly9vQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summar_y_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Mejía, C., Silva, A. y Gómez, S. (2020). *Tecnologías e Innovación en Educación Virtual*. Ediciones EAN.

Muñoz, L. (2018). Ventajas y desventajas del muestreo probabilístico y no probabilístico en investigaciones científicas. Machala: Repositorio utmachala.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12838/1/ECUACE-2018-CA- DE00859.pdf>

Rodríguez, J. (2021). Las nuevas fronteras de las Ciencias Sociales en una sociedad en Pospandemia. *Aquin@s*, 1-6.