



**Estrategia metodológica apoyada en  
los juegos digitales para el  
fortalecimiento de la comprensión  
lectora inferencial en estudiantes del  
grado sexto**

**Jackeline Cajamarca Mamian**

**Lucy Amparo Ortiz Bravo**

# DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

**Problema:** Bajo nivel de lectura inferencial en los estudiantes de grado sexto

## Internacional

6 de cada 10 niños y jóvenes, no alcanzan los niveles básicos de competencia en lectura(UNESCO, 2017).

## Nacional

51% Resultados Históricos/Desempeños bajos. ICFES (2018)

## Local

37% de los estudiantes de la institución se encuentran en desempeño satisfactorio (ICFES, 2020)

## CAUSA

Falta de habilidades para interpretar y decodificar información



## EFECTO

- Deserción escolar.
- Bajo desempeño académico.
- Saberes deficientes.

**Pregunta problema:** ¿De qué manera la implementación de una estrategia metodológica apoyada por los juegos digitales fortalece la comprensión lectora inferencial en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa municipal José Eustasio Rivera, sede principal del municipio de Pitalito Huila?

# JUSTIFICACIÓN

## Pertinencia

Fortalecer la expresión oral, escrita y la comunicación, asimismo, mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

## Importancia

La lectura inferencial favorece el desarrollo de habilidades, las cuales ayudan al estudiante a fortalecer comprensión lectora y crear saberes

(Beltrán et. ál., 2015)

# OBJETIVOS

**Objetivo general:** Plantear una estrategia metodológica apoyada en los juegos digitales para el fortalecimiento de la comprensión lectora inferencial en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa municipal José Eustasio Rivera sede principal del municipio de Pitalito Huila.

## Objetivos Específicos

Secuencial

Identificar el nivel de comprensión lectora inferencial en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa municipal José Eustasio Rivera, sede principal del municipio de Pitalito Huila.

Diseñar una estrategia metodológica apoyada en juegos digitales para el fortalecimiento de la comprensión lectora inferencial en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa municipal José Eustasio Rivera, sede principal del municipio de Pitalito Huila.

Implementar la estrategia metodológica mediada en los juegos digitales para el fortalecimiento de la comprensión lectora inferencial en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa municipal José Eustasio Rivera, sede principal del municipio de Pitalito Huila.

Valorar el progreso de la comprensión lectora inferencial después de la implementación de la estrategia metodológica apoyada en los juegos digitales en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa municipal José Eustasio Rivera, sede principal del municipio de Pitalito Huila.



# ANTECEDENTES

## Internacional

**Suarez et. ál., (2015)** “Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos”

**Resultados:** Fortalecer habilidades de lectura, escritura e interpretación mediante el relato e historias potencializan la comunicación oral y escrita

## Nacional

**Córdoba et. al. (2017)** “Estrategia de motivación a la lectura mediada por las TIC como herramienta para mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado 3°01 de la Institución Educativa Felipe Santiago Escobar”

**Resultados:** Desarrollo de habilidades de comprensión lectora y fomento de hábitos de lectura en los estudiantes.

## Local

**Gómez, (2017)** “Fortalecimiento de los procesos de lecto-escritura a través de la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)”

**Resultados:** Se reconoce la necesidad de implementar estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC para el desarrollo de habilidades de los estudiantes y el fortalecimiento de los procesos de lecto-escritura

# MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

- Capacidad de codificar decodificar el símbolo escrito, acceder al léxico, imaginar, deducir e interpretar el contenido de un texto  
**(Frade, 2013)**

Lectura  
inferencial

Estrategia  
metodológica

- Actividades y recursos dinámicos e interactivos, para la labor educativa para emplear una acción planteada que promueva aprendizajes  
**(Romero, 2018)**

- favorecen el método de enseñanza y aprendizaje para desarrollar habilidades y conocimiento de manera dinámica  
**(Cadena e Iza, 2016)**

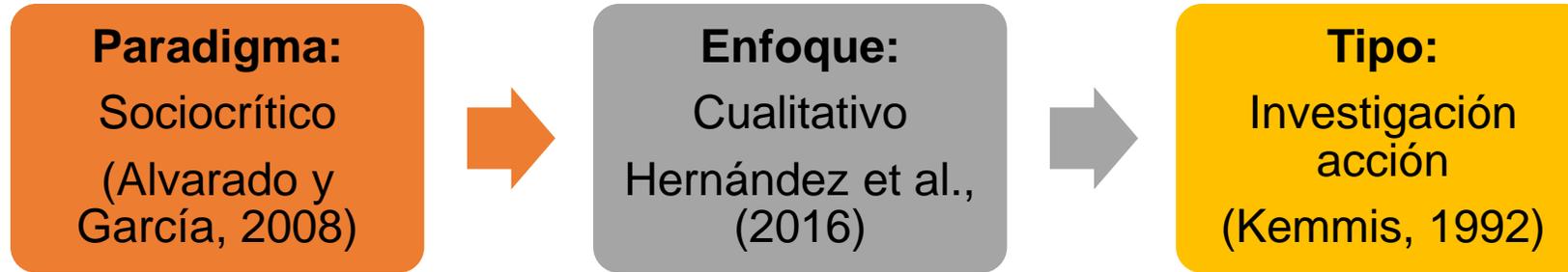
Juegos digitales

Constructivismo

- Genera un aprendizaje activo, donde un individuo que aprende algo nuevo, lo incluye a sus vivencias previas y a sus estructuras mentales  
**(Payer, 2005)**



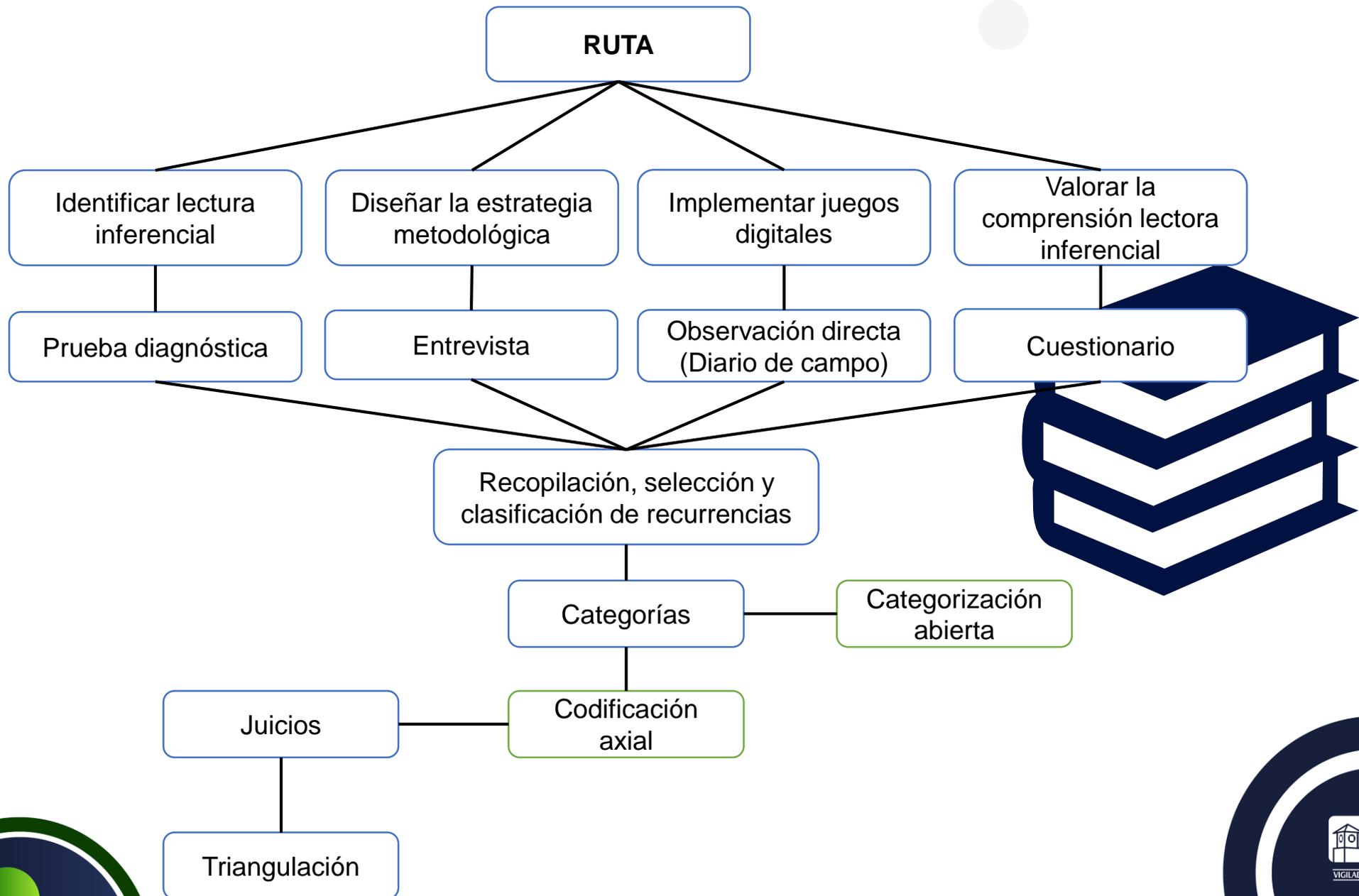
# METODOLOGÍA



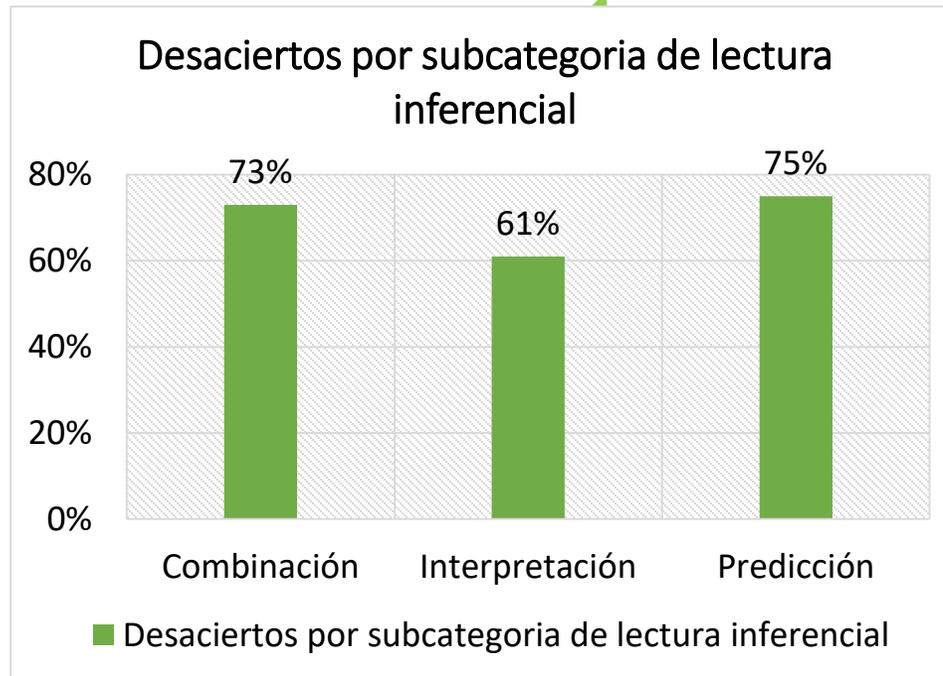
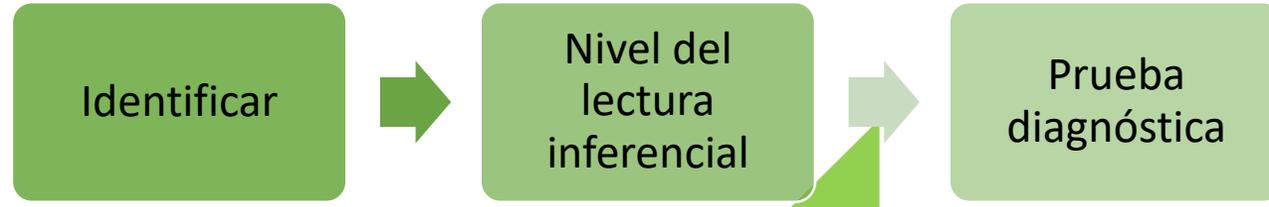
**Muestra:** 33 Estudiantes de grado sexto. Intencional



# PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN



# Análisis de resultados: Prueba diagnóstica



9 preguntas: 3 por subcategoría



Capacidad de organizar y agrupar símbolos para representar situaciones  
**(Sánchez, 2016).**

# Interpretación: Prueba diagnóstica

Categorización abierta



Codificación axial

Subcategoría	Conclusión empírica	Dimensión textual	Juicio
Combinación	Falta fortalecer <b>asimilación de hilos conductores y secuencias</b>	Proceso para <b>asociar ideas y construir situaciones</b> (Sánchez, 2016).	La carencia de habilidades para <b>fortalecer la asimilación de hilos conductores y secuencia</b> no permite la asociación de ideas
Interpretación	Carencia para <b>identificar información, escenas y situaciones en los textos.</b>	Proceso para <b>determinar información en situaciones de un texto</b> (Rosanía y Mancera, 2019)	Se evidencian dificultades para la identificación de información y situaciones mediante <b>la articulación de expresiones y símbolos</b>
Predicción	Carencia en <b>identificar situaciones y detalles del texto</b> para construir secuencias y conclusiones	Proceso para <b>identificar sucesos y construir conclusiones</b> (Rosanía y Mancera 2019)	Se evidencia falencias para identificar situaciones de las lecturas para <b>generar acontecimientos secuenciales y conclusiones</b>



Universidad  
Mariana



unab  
VIGILADA MINEDUCACIÓN



# Análisis e Interpretación: Entrevista (7 preguntas)

Categorización abierta



Codificación axial

Diseñar



Estrategia metodológica

Subcategoría

Agrupación de recurrencias

Conclusión empírica

Dimensión textual

Juicio

Motivación e intereses

“Me gustaría leer historias, de fabulas y lecturas con mis compañeros para aprender a leer y comprender los textos” EMI7E13

Les gusta leer textos de interés

Las estrategias que articulan lecturas fortalecen el interés y motivación (Pérez, 2014)

Establecer **lecturas de interés que permitan** diseñar estrategias metodológicas.

**LIEM**

“Me gustaría comprender las lecturas por medio de talleres con juegos” EMI7E1

“Se me dificulta comprender los textos” ECC4E1

Construcción de conocimientos

Casi no comprendo el mensaje de las historias” ECC4E4

Articular textos de interés permite el desarrollar hábitos lectores y la cimentación de saberes

Implementar estrategias metodológicas posibilita la construcción de saberes (Angulo et. ál., 2019)

Las estrategias metodológicas que articula textos de interés, permite construir saberes para forjar **hábitos de lectura**

**HLEM**

“No me llaman la atención las historias que trae el profesor, son poco interesantes” ECC5E5

Herramientas para fortalecer aprendizajes significativos

Si me gusta leer porque aprendo a comprender y a entender mejor” EHAS1E2

Le resulta interesante, interactuar con lecturas que sean eje transformador de aprendizaje significativo

Las estrategias metodológicas donde se articulan lecturas de interés son recursos para forjar aprendizaje significativo (Hernández y López, 2017)

La consideración de los intereses de los estudiantes es fundamental para el diseño de estrategias metodológicas **significativas**

**ASEM**



La estrategia metodológica, se compone de una agrupación de acciones cognoscitivas para facilitar la organización, esquematización y cimentación de saberes

**(Llamazares y Alonso, 2016)**

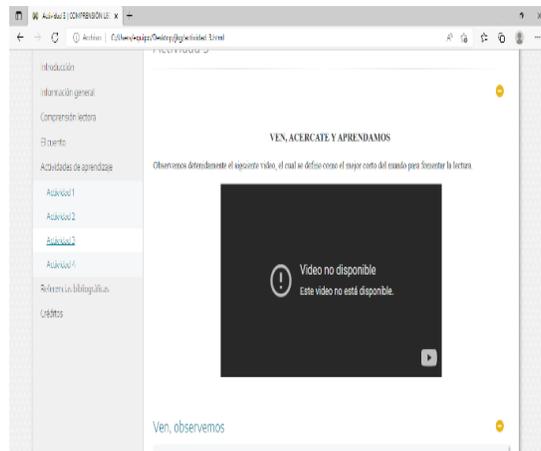
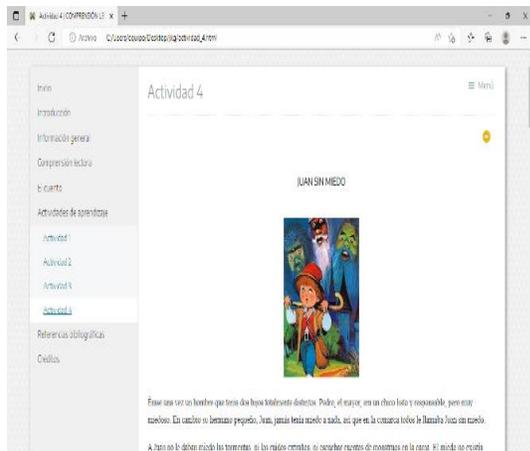
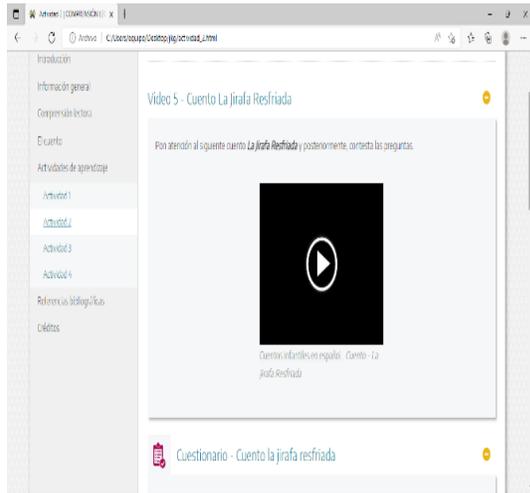
# Estrategia metodológica: juegos digitales

<b>Autor:</b>	Vygotski Aprendizaje sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Interacción del <b>contexto social y cultural</b></li> <li>✓ <b>Participación activa</b> del estudiante</li> <li>✓ Docente guía el proceso de aprendizaje</li> </ul>	
<b>Estructura:</b>	4 actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificar situaciones del contexto</li> <li>✓ Crear generalizaciones</li> <li>✓ Generar conclusiones</li> <li>✓ Interpretar situaciones</li> </ul>	
<b>Fases</b>	<b>Inicial</b>	<b>Central</b>	<b>Final</b>
<b>habilidades</b>	<b>Combinación</b>	<b>Interpretación</b>	<b>Predicción</b>
<b>Competencias</b>	Desarrollo de habilidades para el logro de la lectura inferencial, donde el estudiante fortalezca las destrezas que le permitan <b>relacionar ideas secuenciales de un texto.</b>	Desarrollo de habilidades que posibiliten el alcance de la lectura inferencial para el fortalecimiento de destrezas en los educandos que permitan <b>identificar situaciones del texto.</b>	Desarrollo de habilidades para la identificación de acontecimientos que suceden en el transcurso de la lectura, la <b>anticipación de contenidos y situaciones del texto.</b>
<b>Tiempo</b>	1 hora	2 horas	1 hora
<b>Tiempo ejecución de estrategia metodológica</b>	1 meses – mediante la aplicación de a actividades		
<b>Evaluación</b>	<b>Autoevaluación</b>	<b>Coevaluación</b>	<b>Heteroevaluación</b>
	Actitud y participación	Saberes en clase	Interacción en clase

Los juegos digitales son elementos relevantes como herramientas educativas que suministra información necesaria en el ámbito de la educación (Meneses et. ál., 2022)



# Propuesta de intervención



Secciones	Competencia	Actividades	Horas	Habilidades (FASES)
Sección 1	Identificar situaciones del contexto	Cuentos (2)	4 horas	Combinación
Sección 2	Generar conclusiones			Interpretación
Sección 3	Crear generalizaciones	Historietas(2)	4 horas	Predicción
Sección 4	Interpretar situaciones			

# Implementación de la estrategia



TRABAJO INDIVIDUAL  
INDUCCIÓN



TRABAJO GRUPAL  
DESARROLLO



TRABAJO INDIVIDUAL  
Y GRUPAL  
SOCIALIZACIÓN

# Análisis e Interpretación de resultados: Diario de campo



Subcategoría	Agrupación de recurrencias	Conclusión empírica	Dimensión textual	Juicio
Proceso para el desarrollo de habilidades expresivas y comunicativas	“El estudiante posee una postura de interés hacia las lecturas implementadas mediante el aplicativo” DCHECE1 “	Sienten gusto por las lecturas mediante juegos digitales habilidades de comunicación y expresión.	La interacción con textos desarrolla habilidades para comunicarse y a relacionarse con el contexto (Pérez, 2014).	Interactuar entre estudiantes y generar la lectura mediante el aplicativo <b>desarrolla destrezas que facilitan la comunicación y expresión asertiva</b> y el buen manejo de estos.
Proceso para el desarrollo de interés y hábitos de lectura.	“Interactúa activamente en las clases de acuerdo al conocimiento adquirido con las lecturas” DCHECE7	La lectura mediante la virtualidad permite el desarrollo de hábitos lectores e incentiva el interés.	Implementar actividades en el aula, posibilita la participación activa (Vásquez et al., 2016).	Articular lecturas en los procesos de AZ mediante el uso de juegos digitales contribuye a que el estudiante <b>sea participativo Y genere hábitos lectores.</b>
Proceso para comprender y comunicarse con la diversidad de recursos interactivos	“Interactúa activamente de acuerdo con el conocimiento adquirido en el desarrollo de las clases” DCHECE4	les resulta inquietante trabajar la comprensión lectora mediante el uso de un recurso tecnológico	Los recursos tecnológicos permitan reconocer la diversidad de elementos para relacionarse y comunicarse en la sociedad (Casalla, 2017).	Las lecturas generan interrogantes por la <b>comprensión de la diversidad cultural que emergen de las historias y permite la interacción</b> con la sociedad.



Categorización abierta

Codificación axial



# Análisis e interpretación de resultados: Cuestionario



Subcategoría	Agrupación de recurrencias	Conclusión empírica	Dimensión textual	Juicio
Proceso para el desarrollo de habilidades expresivas y comunicativas	“Relaciona bien las diferentes acciones secuenciales que se presentan en las actividades aplicadas” FOPACE1	Sienten gusto por las lecturas mediante juegos digitales habilidades de comunicación y expresión.	La interacción con textos desarrolla habilidades para comunicarse y a relacionarse con el contexto (Pérez, 2014).	Interactuar entre estudiantes y generar la lectura mediante el aplicativo desarrolla destrezas que facilitan la <b>comunicación y expresión asertiva</b> y el buen manejo de estos.
Proceso para el desarrollo de interés y hábitos de lectura.	“El estudiante aporta de manera significativa diferentes ideas principales que transmite el autor en el texto.” FOIRAE14	La lectura mediante la virtualidad permite el desarrollo de hábitos lectores e incentiva el interés.	Implementar actividades en el aula, posibilita la participación activa (Vásquez et al., 2016).	Articular lecturas en los procesos de AZ mediante el uso de juegos digitales contribuye a que el estudiante sea <b>participativo Y genere hábitos lectores.</b>
Proceso para comprender y comunicarse con la diversidad de recursos interactivos	“El estudiante relaciona las historias del aplicativo con el contexto en donde puede identificar ideas principales de la lectura” FOCISE1	les resulta inquietante trabajar la comprensión lectora mediante el uso de un recurso tecnológico	Los recursos tecnológicos permitan reconocer la diversidad de elementos para relacionarse y comunicarse en la sociedad (Casalla, 2017).	Las lecturas generan interrogantes por la comprensión de la <b>diversidad cultural</b> que emergen de las historias y permite la interacción con la sociedad.



Lectura inferencial es un proceso donde el individuo utiliza estrategias metacognitivas y cognitivas para cimentar y elaborar supuestos y situaciones **(Cisneros et al., 2010)**

# Conclusiones

## Identificación

Desaciertos del 73%, 61% y 75% respectivamente.

## Diseño

Motivación e intereses que poseen los educandos para la construcción de la estrategia metodológica.

## Implementación

Los juegos digitales permite el desarrollo de habilidades de expresión oral y escrita, así como la comunicación asertiva desde la indagación de los aspectos sociales y culturales,

## Valoración

La estrategia metodológica es una alternativa positiva para desarrollar habilidades orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora inferencial.

# Recomendaciones

Es fundamental tener en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes, además de los lineamientos curriculares para el diseño de la estrategia metodológica

Se recomienda que haya mayor interacción con los estudiantes de manera que los procesos investigativos logren recabar información fundamental en los educandos

Continuar utilizando recursos digitales que son de gran ayuda para los métodos de enseñanza y aprendizaje



# Referencias

- Beltrán, Y., Martínez, Y., y Vargas, Á. (2015). El sistema educativo colombiano en el camino hacia la inclusión: Avances y retos. *Educación y educadores*, 18(1), 62-75.
- Gómez, C. (2017). Fortalecimiento de los procesos de lecto-escritura a través de la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Kemmis (1992). *Cómo planificar la investigación: Acción*. Editorial Laertes,
- MEN (2019). Encuentro regional Saber 2019. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, D.C.
- Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. *Caracas, Vanezuela: Universidad Central de Venezuela*.
- Rosanía y Mancera (2019). *El trabajo colaborativo docente un escenario para fortalecer la lectura inferencial en la básica: una revisión sistemática desde el estado del arte*. (Tesis de Maestría). Universidad de la Costa.
- UNESCO, E. (2017). La educación como derecho humano. *Bakun, Trad.) España, Gobierno Vasco: Graficolor*.



**¡MUCHAS GRACIAS!**