

**Propuesta Pedagógica, Prácticas Pedagógicas Docentes, Mediadas por el Juego, para el
Desarrollo de la Comprensión Lectora en la Infancia**



Diana Marcela Castellanos Nieto

Genny Johanna Rojas Lizarazo

Juana Janeth García Garzón

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Ciencias Sociales y la Educación

Facultad de Educación

Maestría en Infancias

Villavicencio

Noviembre 2025

Propuesta Pedagógica



* Diana Marcela Castellanos Nieto

** Genny Johanna Rojas Lizarazo

*** Juana Janeth García Garzón

José Andrés Galvis León Mag.

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Ciencias Sociales y la Educación

Facultad de Educación

Maestría en Infancias

Villavicencio

Noviembre 2025

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Introducción

En esta propuesta se plantea una reorganización de las clases de comprensión lectora para los grados segundo y tercero de la Institución Educativa Clemente Naranjo, situando el juego como eje central del proceso de aprendizaje. La lectura se concibe más allá de la simple decodificación de palabras; implica comprender, analizar y, sobre todo, disfrutar la experiencia lectora.

Sin embargo, se reconoce que muchos estudiantes enfrentan diversas dificultades: la motivación suele fluctuar, algunos métodos educativos resultan estáticos y, en ocasiones, el contexto escolar no favorece la curiosidad natural de los niños.

Por esta razón, la propuesta sugiere incorporar juegos como estrategia didáctica con el fin de dinamizar las clases, estimular la participación y fortalecer la comprensión textual. A través de actividades lúdicas, se busca motivar, clarificar ideas y generar un ambiente de aprendizaje más activo y participativo. El juego no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también favorece el involucramiento entusiasta de los estudiantes en su propio proceso formativo. Asimismo, promueve la colaboración e interacción entre compañeros, fortaleciendo el sentido de comunidad y el apoyo mutuo, aspectos fundamentales para su desarrollo social y emocional.

La propuesta parte de una convicción central: aprender mediante el juego no solo es eficaz, sino esencial en la educación contemporánea. Investigaciones recientes han demostrado que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en la retención de información y en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.

En el contexto del municipio de Puerto López, Meta, donde se ubica la Institución Educativa Clemente Naranjo, esta iniciativa pretende responder a la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas, garantizando que todos los estudiantes accedan a una educación de calidad que los prepare para afrontar los retos del futuro. A través de esta propuesta, se busca no solo identificar las principales dificultades que enfrentan los docentes en sus prácticas pedagógicas, sino también analizar su percepción sobre el valor educativo del juego en la enseñanza de la comprensión lectora. Su implementación se llevará a cabo mediante la elaboración de un conjunto de juegos y actividades lúdicas integradas al currículo escolar,

contribuyendo así al mejoramiento de las prácticas pedagógicas y al desarrollo integral de los estudiantes.

Objetivo:

Elaborar una propuesta pedagógica que, a través del juego, contribuya al mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes en la enseñanza de la comprensión lectora en segundo y tercero, en la Institución Educativa Clemente Naranjo del municipio de Puerto López, Meta.

JUEGOS PROPUESTOS

1. Juego: Club de Lectura Lúdico

Objetivo de aprendizaje

Desarrollar la capacidad de argumentación y análisis crítico de un libro leído, promover el trabajo colaborativo mediante discusiones guiadas y vincular la lectura con actividades artísticas que potencien la comprensión y la creatividad.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: expresión oral clara, intercambio de opiniones y escucha activa.
- Competencia interpretativa: análisis crítico de personajes, contextos y situaciones del libro.
- Competencia creativa: producción de dibujos, carteles o representaciones artísticas.
- Competencia ciudadana: respeto por opiniones diversas y participación colaborativa.

Descripción de la dinámica

- Asignación del material: se selecciona un libro para cada grupo. Los grupos pueden tener diferentes textos para favorecer la diversidad de análisis.
- Lectura autónoma o guiada: los estudiantes disponen de sesiones de lectura para comprender el contenido del libro asignado.
- Discusión grupal: cada grupo se reúne para dialogar sobre personajes, trama, conflictos y mensaje del texto.
- Actividad creativa: los estudiantes realizan una producción artística relacionada con el libro (cartel, collage, maqueta, ilustración de una escena).

- Socialización: los grupos presentan el libro al curso, explican sus análisis y muestran su creación artística.

- Cierre reflexivo: el docente promueve una conversación sobre las diferentes interpretaciones y aprendizajes derivados de la actividad.

Criterios de evaluación

- Participación activa en las discusiones grupales.
- Argumentación clara y coherente al expresar opiniones sobre el texto.
- Creatividad y pertinencia en la actividad artística realizada.
- Comprensión del contenido del libro (personajes, trama, conflictos).
- Respeto, escucha y colaboración con el grupo.

Recursos necesarios

- Libros seleccionados para cada grupo.
- Hojas, cartulinas, colores, marcadores y materiales de arte.
- Espacio para trabajar en equipos.
- Cartelera o pared para exhibir los trabajos.

2. Juego: Adivinanzas Literarias

Objetivos de aprendizaje

Reforzar el reconocimiento de personajes, escenarios y tramas de textos previamente leídos; ampliar su vocabulario mediante pistas descriptivas; fortalecer la memoria literaria y la concentración; y desarrollar habilidades de deducción e inferencia para fomentar una lectura analítica y sostenida.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: comprensión de descripciones y expresión de hipótesis.
- Competencia inferencial: deducción de información a partir de pistas.
- Competencia cognitiva: análisis, memoria y razonamiento.
- Competencia social: trabajo en equipo y participación respetuosa.

Descripción de la dinámica

- Preparación del docente: se elaboran tarjetas con descripciones de personajes, objetos o tramas.
- Formación de equipos: se organizan grupos de 4–6 estudiantes.
- Juego de adivinanza: el docente lee una descripción y los equipos tienen un tiempo (30–45 segundos) para adivinar.

- Asignación de puntos: cada acierto suma 1 punto; respuestas incorrectas no suman.
- Rotación de turnos: todos los equipos participan equitativamente en las rondas.
- Cierre: se anuncian los equipos ganadores y se comentan las respuestas correctas.

Criterios de evaluación

- Reconoce personajes y elementos del texto a partir de pistas.
- Realiza inferencias adecuadas basadas en las descripciones.
- Participa activamente en la discusión del equipo.
- Respeta turnos y normas del juego.
- Demuestra comprensión de los textos leídos.

Recursos necesarios

- Tarjetas con descripciones literarias.
- Cronómetro.
- Tablero para marcar puntos.

3. Juego: Construcción de Historias

Objetivos de aprendizaje

Desarrollar la expresión narrativa de las y los estudiantes mediante la creación de relatos estructurados, la comunicación oral de sus historias y el trabajo colaborativo para fomentar la creatividad e imaginación.

Competencias a desarrollar

- Competencia textual: producción de relatos coherentes y estructurados.
- Competencia creativa: invención de personajes, escenarios y situaciones.
- Competencia comunicativa: expresión oral clara y organizada.
- Competencia social: colaboración, diálogo y toma de decisiones grupales.

Descripción de la dinámica

- Selección del material: cada grupo recibe un conjunto de tarjetas con imágenes variadas (animales, lugares, objetos, acciones).
- Creación del relato: los estudiantes organizan las imágenes y elaboran una historia coherente.
- Organización del texto: se asignan roles (quién narra, quién organiza las ideas, quién ilustra).

- Presentación: cada grupo comparte su historia frente a la clase.
- Retroalimentación: el docente resalta los elementos narrativos y la creatividad del relato.

Criterios de evaluación

- Coherencia en la estructura de la historia.
- Creatividad en el uso de las imágenes.
- Claridad en la narración oral.
- Participación equitativa de los integrantes del grupo.
- Pertinencia y orden en la construcción del relato.

Recursos necesarios

- Tarjetas con imágenes variadas.
- Hojas blancas o cuadernos para planear la historia.
- Lápices y colores para complementar.

4. Juego: Bingo de Palabras

Objetivos de aprendizaje

Impulsar la comprensión lectora de los niños y niñas mediante el reconocimiento visual de palabras clave, la escucha atenta, la ampliación del vocabulario y la motivación generada por una actividad lúdica y competitiva.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: reconocimiento de vocabulario y asociación semántica.
- Competencia cognitiva: atención, memoria y procesamiento rápido.
- Competencia ciudadana: respeto por normas y participación activa.
- Competencia textual: identificación de palabras relevantes del texto.

Descripción de la dinámica

- Preparación del docente: elaborar cartones de bingo con palabras clave del texto.
- Lectura del docente: se lee el texto en voz alta lentamente.
- Marcación en los cartones: los estudiantes señalan las palabras a medida que aparecen en la lectura.
- Determinación del ganador: gana quien complete primero una línea, columna o diagonal.

- Revisión final: se cotejan las palabras cantadas con el texto para verificar el bingo.

Criterios de evaluación

- Identificación correcta de palabras clave.
- Escucha atenta durante la lectura.
- Respeto por las reglas del juego.
- Participación activa y ordenada.

Recursos necesarios

- Cartones de bingo.
- Lista de palabras clave.
- Marcadores o fichas.

5. Juego: Pictionary Literario

Objetivos de aprendizaje

Potenciar la comprensión lectora de los niños mediante la visualización de escenas y personajes, la representación gráfica de ideas, el trabajo en equipo para construir significado y la asociación entre vocabulario e imágenes para una interpretación más profunda.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: asociación de ideas y expresión gráfica.
- Competencia interpretativa: selección de elementos representativos del texto.
- Competencia creativa: elaboración de dibujos expresivos.
- Competencia social: colaboración, respeto de turnos y motivación.

Descripción de la dinámica

- Formación de equipos: se organizan dos o más equipos.
- Selección de tarjetas: el docente entrega al estudiante que dibuja una tarjeta con una escena, personaje o elemento del libro.
- Dibujo: el estudiante dibuja en silencio durante 30–60 segundos.
- Adivinanza del equipo: el equipo intenta adivinar antes de que se acabe el tiempo.
- Rotación: el turno pasa al siguiente equipo hasta completar todas las tarjetas.

Criterios de evaluación

- Identificación de escenas o personajes del texto.

- Creatividad y esfuerzo en el dibujo.
- Colaboración dentro del equipo.
- Comprensión del contenido representado.

Recursos necesarios

- Pizarras, hojas o papel bond.
- Marcadores o lápices.
- Tarjetas con elementos del texto.

6. Juego: Karaoke Literario

Objetivos de aprendizaje

Fomentar el desarrollo lector de los niños a través de la lectura cantada, la expresión artística y la presentación segura de textos, fortaleciendo la entonación, el ritmo y el manejo del lenguaje literario.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: fluidez, pronunciación y expresión oral.
- Competencia estética: interpretación creativa de textos.
- Competencia social: trabajo en equipo y participación.
- Competencia cognitiva: memorización y comprensión de fragmentos.

Descripción de la dinámica

- Selección del texto: cada grupo escoge un poema o fragmento literario.
- Elección de melodía: se adapta el texto a una canción conocida.
- Práctica: los estudiantes ensayan su versión musical.
- Presentación: cada grupo canta su fragmento ante la clase.
- Retroalimentación: se destacan la cohesión del grupo y la creatividad.

Criterios de evaluación

- Fluidez y buena articulación al cantar el texto.
- Creatividad en la adaptación musical.
- Coordinación grupal.
- Participación y actitud durante la presentación.

Recursos necesarios

- Poemas o fragmentos impresos.
- Equipo de audio (opcional).
- Espacio para presentaciones.

7. Juego: Historias Encadenadas

Objetivos de aprendizaje

Promover la creación narrativa en los niños y las niñas mediante la construcción colectiva de historias, la escucha activa, la expresión oral fluida y la interacción respetuosa entre compañeros, para fortalecer la comunicación y la colaboración en el aula.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: expresión oral, coherencia y secuenciación.
- Competencia creativa: invención de situaciones imprevistas.
- Competencia social: respeto por turnos y trabajo colaborativo.
- Competencia cognitiva: organización mental de ideas y continuidad narrativa.

Descripción de la dinámica

- Inicio de la historia: un estudiante inicia la narración con una frase propuesta por el docente.
- Tiempo limitado: después de 10–15 segundos, el docente indica el cambio de narrador.
- Continuación: cada estudiante debe continuar la historia respetando la coherencia.
- Cierre grupal: la historia termina cuando todos han participado.
- Reflexión: el docente resalta secuencias creativas o giros interesantes.

Criterios de evaluación

- Continuidad narrativa entre las intervenciones.
- Creatividad en los aportes individuales.
- Escucha activa y respeto por los turnos.
- Claridad y fluidez en la expresión oral.

Recursos necesarios

- Ninguno (solo disposición y atención).

8. Juego: Historias Encadenadas (con tarjetas)

Objetivos de aprendizaje

Favorecer la comprensión narrativa de los niños mediante la secuenciación de frases, la cooperación para construir sentido colectivo y el fortalecimiento de las relaciones causales y temporales dentro de un relato.

Competencias a desarrollar

- Competencia textual: organización de ideas y coherencia narrativa.
- Competencia cognitiva: análisis, comparación y ordenamiento.
- Competencia social: trabajo cooperativo.
- Competencia interpretativa: comprensión de la intención narrativa de cada frase.

Descripción de la dinámica

- Preparación: el docente entrega tarjetas con frases de un cuento desordenadas.
- Organización: los estudiantes trabajan en equipo para ordenar las frases.
- Construcción del relato: forman la historia completa y la leen en voz alta.
- Socialización: comparan su versión con la original.
- Refuerzo: el docente resuelve dudas sobre estructura y cohesión.

Criterios de evaluación

- Orden correcto de las frases.
- Coherencia del relato final.
- Participación equitativa.
- Reconocimiento de secuencias temporales.

Recursos necesarios

- Tarjetas con frases del cuento.

9. Juego: Búsqueda del Tesoro Literario

Objetivos de aprendizaje

Estimular la comprensión lectora de los niños y las niñas mediante la interpretación de pistas escritas, la conexión de fragmentos del texto, la colaboración para resolver retos y el fortalecimiento del interés por la lectura a través del juego.

Competencias a desarrollar

- Competencia lectora: comprensión de pistas y fragmentos textuales.
- Competencia cognitiva: resolución de problemas y deducción.
- Competencia social: cooperación y comunicación en equipo.
- Competencia motivacional: entusiasmo por la búsqueda.

Descripción de la dinámica

- Preparación: el docente esconde fragmentos del texto y elabora pistas para encontrarlos.

- Organización: se forman equipos y cada uno recibe la primera pista.
- Recorrido: los equipos resuelven pistas secuenciales hasta encontrar el “tesoro” (fragmento final).
- Revisión: se leen los fragmentos encontrados y se relacionan con el texto original.
- Cierre: se premia al equipo que terminó primero y se reflexiona sobre la experiencia.

Criterios de evaluación

- Interpretación correcta de las pistas.
- Trabajo en equipo y cooperación.
- Comprensión de los fragmentos encontrados.
- Respeto por las normas del juego.

Recursos necesarios

- Pistas escritas.
- Fragmentos del texto escondidos.
- Espacios del aula o escuela.

10. Juego: Kahoot de Comprensión Lectora

Objetivos de aprendizaje

Fomentar la comprensión literal e inferencial en los niños y las niñas mediante herramientas digitales; impulsar la motivación a través de retos interactivos; estimular el pensamiento rápido y promover un uso responsable de la tecnología.

Competencias a desarrollar

- Competencia digital: uso básico de plataformas interactivas.
- Competencia lectora: comprensión de preguntas basadas en un texto.
- Competencia cognitiva: velocidad de respuesta y análisis.
- Competencia social: competencia sana y respeto por los resultados.

Descripción de la dinámica

- Creación del cuestionario: el docente diseña preguntas basadas en los libros leídos.
- Ingreso a la plataforma: los estudiantes se conectan mediante un código.
- Desarrollo del juego: leen y responden cada pregunta en tiempo real.
- Resultados: la plataforma muestra puntuaciones y clasificaciones.

- Retroalimentación: se explican las respuestas correctas.

Criterios de evaluación

- Número de respuestas correctas.
- Rapidez y precisión.
- Participación adecuada en la actividad.
- Uso responsable de los dispositivos.

Recursos necesarios

- Dispositivos con Internet.
- Cuenta de Kahoot.
- Proyector o pantalla.

11. Juego: Reescritura Creativa

Objetivos de aprendizaje

Promover la comprensión literaria de los niños y las niñas al interpretar la perspectiva de los personajes, crear historias con creatividad, profundizar en el cuento original y mejorar la expresión escrita.

Competencias a desarrollar

- Competencia textual: producción de textos narrados desde diferentes voces.
- Competencia interpretativa: análisis del punto de vista.
- Competencia creativa: recreación literaria.
- Competencia cognitiva: comparación entre versión original y nueva versión.

Descripción de la dinámica

- Lectura del cuento: se revisa el texto original con el grupo.
- Discusión de personajes: se analiza sus motivaciones.
- Reescritura: cada estudiante reescribe la historia desde otro personaje.
- Lectura y socialización: se comparten versiones y se comparan los cambios.

Criterios de evaluación

- Coherencia de la nueva perspectiva.
- Creatividad en la versión reescrita.
- Ortografía y claridad.

- Comprensión del texto original.

Recursos necesarios

- Cuentos impresos.
- Hojas y lápices.

12. Juego: ¿Quién Soy?

Objetivos de aprendizaje

Favorecer la comprensión lectora de los niños y las niñas mediante el reconocimiento de personajes a través de descripciones indirectas, el análisis de rasgos y acciones relevantes, el ejercicio de la expresión oral descriptiva y la promoción del pensamiento crítico y deductivo.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: descripción oral.
- Competencia inferencial: deducción a partir de características.
- Competencia social: turnos y diálogo.
- Competencia cognitiva: memoria literaria.

Descripción de la dinámica

- Inicio: un estudiante describe un personaje sin nombrarlo.
- Tiempo: los demás intentan adivinar en 30–45 segundos.
- Rotación: cada estudiante tiene un turno para describir.
- Discusión final: se comentan las pistas más efectivas.

Criterios de evaluación

- Pertinencia de las descripciones.
- Rapidez y precisión en la deducción.
- Participación activa.
- Respeto por turnos.

Recursos necesarios

- Ninguno (solo conocimiento del texto).

13. Juego: Concurso de Argumentos

Objetivos de aprendizaje

Fortalecer el análisis literario de los estudiantes mediante la comparación de historias, sustentar argumentos de manera oral, profundizar en la comprensión de las obras y practicar una expresión oral estructurada.

Competencias a desarrollar

- Competencia comunicativa: argumentación.
- Competencia interpretativa: análisis comparativo.
- Competencia social: escucha y debate respetuoso.
- Competencia cognitiva: razonamiento lógico.

Descripción de la dinámica

- Asignación de textos: el docente selecciona dos historias.
- Análisis: los estudiantes leen y comparan elementos (tema, personajes, lenguaje).
- Preparación: cada grupo prepara argumentos sobre cuál historia es “mejor”.
- Exposición: los grupos presentan sus razones.
- Reflexión: se comentan puntos fuertes de cada obra.

Criterios de evaluación

- Claridad de argumentos.
- Uso de ejemplos del texto.
- Respeto por opiniones.
- Participación y organización del discurso.

Recursos necesarios

- Copias de las dos historias.
- Papel y lápiz para notas.

14. Juego: El Bingo de la Comprensión

Objetivos de aprendizaje

Evaluar de forma lúdica la comprensión de los textos leídos, fomentar la atención y la memoria lectora, y reforzar la capacidad de seleccionar información relevante para favorecer una lectura analítica y sostenida.

Competencias a desarrollar

- Competencia lectora: comprensión literal e inferencial.
- Competencia cognitiva: atención y memoria.

- Competencia ciudadana: respeto por las reglas.
- Competencia comunicativa: interpretación de preguntas cortas.

Descripción de la dinámica

- Preparación: el docente elabora cartones de bingo con preguntas.
- Desarrollo: se leen preguntas relacionadas con el texto.
- Marcación: los estudiantes marcan las casillas correspondientes.
- Ganador: quien complete una línea responde una pregunta final para

validar.

Criterios de evaluación

- Respuestas correctas marcadas.
- Comprensión demostrada en la validación.
- Participación activa.
- Respeto por normas.

Recursos necesarios

- Cartones de bingo.
- Preguntas impresas.
- Lápices o marcadores.

Conclusión

Estos juegos han sido diseñados para ser flexibles y ajustarse al contexto del aula, de modo que las docentes puedan implementarlos según las características y necesidades de sus estudiantes. La incorporación de diversas actividades lúdicas busca no solo fortalecer la comprensión lectora, sino también transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa para los estudiantes de segundo y tercer grado de la Institución Educativa Clemente Naranjo.

Asimismo, el uso del juego en las clases de lectura pretende potenciar las habilidades lectoras y promover un ambiente motivador y colaborativo. Esta propuesta ofrece un marco práctico y accesible que permite a las docentes enriquecer sus estrategias pedagógicas, respondiendo de manera pertinente a los intereses y ritmos de aprendizaje de sus estudiantes. En suma, estas prácticas buscan sostener un progreso continuo y cultivar un amor duradero por la lectura en el alumnado.

