



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y
COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema:

**Juego de lectura con la metodología de aprender jugando
para niños de Educación General Básica Subnivel Media.**

AUTOR:

Romero Pelay Ámbar Michelle

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TUTORA:

Lcda. Franco Dueñas Bernarda de Lourdes Ph.D.

Guayaquil, Ecuador

23 de agosto del 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Ambar Romero como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de La Educación**

TUTORA:

f. _____

Lcda. Franco Dueñas Bernarda de Lourdes PhD.

DIRECTORA DE LA CARRERA

Lic. María Luisa Cabrera Andrade, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

23 de agosto del 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Ambar Michelle Romero Pelay

DECLARO QUE:

El proyecto de investigación e innovación educativa titulado, **Juego de lectura con la metodología de aprender jugando para niños de Educación General Básica Subnivel Media** previo a la obtención del título de **Licenciatura en Ciencias de la Educación** ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

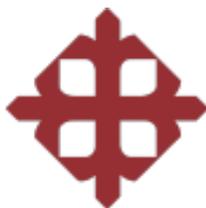
En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo referido.

23 de agosto del 2024

LA AUTORA

f. _____

ROMERO PELAY AMBAR MICHELLE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN

Yo, Ambar Michelle Romero Pelay

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo, **Juego de lectura con la metodología de aprender jugando para niños de Educación General Básica Subnivel Media**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

23 de agosto del 2024

LA AUTORA:

f. _____

Ambar Michelle Romero Pelay



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

REPORTE COMPILATIO

Título: Juego de lectura con la metodología de aprender jugando para niños de
Educación General Básica Subnivel Media

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Ámbar Romero El juego como de aprender jugando

0%
Textos sospechosos

0% Similitudes
0% similitudes entre comillas (ignorado)
0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)
< 1% Idiomas no reconocidos (ignorado)

| | | |
|---|--|------------------------------|
| Nombre del documento: Ámbar Romero El juego como de aprender jugando.docx | Depositante: Bernarda de Lourdes Franco Dueñas | Número de palabras: 11.381 |
| ID del documento: 5f0e86af163ac84b70b9a342291e7d035ac43aa0 | Fecha de depósito: 19/8/2024 | Número de caracteres: 76.009 |
| Tamaño del documento original: 6,83 MB | Tipo de carga: interface | |
| Autores: [] | fecha de fin de análisis: 19/8/2024 | |

Ubicación de las similitudes en el documento:

**Lic. Franco Dueñas Bernarda
de Lourdes PhD**

Ambar Michelle Romero Pelay

AGRADECIMIENTO

Los resultados de este trabajo merecen mis más profundos agradecimientos a todas las personas que han sido parte de este gran paso, a quienes con su ayuda y apoyo me motivaron a lograr esta hermosa realidad que veía muy lejana. Este agradecimiento es para Dios, mi esposo y mis padres, también me gustaría hacer un agradecimiento especial a la Miss Bernarda Franco quien con su ayuda y paciencia me ayudó a formarme cómo una profesional, me orientó y creyó en mi capacidad de lograrlo.

Con cariño y agradecimiento

Ámbar Romero

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios, a mi esposo y a mi papá. A Dios por haber estado conmigo en todo momento guiándome y dándome las fuerzas necesarias para continuar, a mi esposo por siempre apoyarme y ayudarme cuando más lo necesito y motivarme para seguir preparándome y convirtiéndome en una profesional, a mi papá por siempre guiarme y motivarme a ser mejor en todos los ámbitos de la vida, sobre todo el ámbito educativo, quien siempre ha estado orgulloso de quien soy y confiando en quien seré, a mi madre por siempre orar por mí para que Dios me dé sabiduría e inteligencia para lograr mis objetivos.

Con amor respeto y admiración



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

HOJA DE CALIFICACIÓN

Bernarda Franco Dueñas

**Lcda. Franco Dueñas Bernarda
de Lourdes PhD**

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN..... | 2 |
| Planteamiento del problema | 3 |
| Justificación del Proyecto | 4 |
| Objetivos de investigación | 5 |
| Objetivo general | 5 |
| Objetivos específicos..... | 5 |
| Estado del arte..... | 6 |
| Consecuencias de la baja comprensión lectora | 10 |
| Estrategias para desarrollar la comprensión lectora..... | 11 |
| Diagnóstico del problema..... | 14 |
| Observaciones áulicas a Educación General Básica Subnivel Media en la asignatura de Lengua y Literatura..... | 14 |
| Entrevistas a los docentes de Educación General Básica Subnivel Media | 34 |
| Resultado de Diagnóstico de resultados..... | 41 |
| PROYECTO | 43 |
| Contextualización..... | 43 |
| Metodología del proyecto: | 44 |
| Recursos | 47 |

| | |
|---|-----------|
| Título del juego interactivo de lectura: “Aventuras en Textópolis” | 48 |
| Actividades que se realizarán en el juego interactivo de lectura: | 48 |
| Link del juego en Genially: | 49 |
| Link de la página web: | 56 |
| CONCLUSIONES | 59 |
| RECOMENDACIONES | 60 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 61 |
| ANEXOS | 63 |
| Anexo 1 | 63 |
| <i>Inicio de la página web creada en Google Site</i> | 63 |
| Anexo 2 | 64 |
| <i>Perfil docente de la página web creado en Google sites</i> | 64 |
| Anexo 3 | 65 |
| <i>Introducción de la página web creado en Google sites</i> | 65 |
| Anexo 4 | 66 |
| <i>Introducción de la página web creada en Google sites</i> | 66 |
| Anexo 5 | 67 |
| <i>Tareas de la página web creada en Google sites</i> | 67 |
| Anexo 6 | 68 |
| <i>Actividades de la página web creada en Google Sites</i> | 68 |
| Anexo 7 | 69 |

| | |
|--|-----------|
| <i>Proceso de la página web creada en Google sites</i> | 69 |
| Anexo 8 | 70 |
| <i>En qué consiste el juego de la página web creada en Google sites</i> | 70 |
| Anexo 9 | 71 |
| Link del juego interactivo en la página web creada en Google sites | 71 |
| Anexo 10 | 72 |
| <i>Actividad número 1 de la página web creada en Google sites</i> | 72 |
| Anexo 11 | 73 |
| <i>Actividad número 2 de la página web creada en Google sites</i> | 73 |
| Anexo 12 | 74 |
| <i>Actividad número 3 de la página web creada en Google sites</i> | 74 |
| Anexo 13 | 75 |
| <i>Actividad número 4 de la página web creada en Google sites</i> | 75 |
| Anexo 14 | 76 |
| <i>Reflexión de la página web creada en Google sites</i> | 76 |
| Anexo 15 | 77 |
| <i>Reflexión de la página web creada en Google sites</i> | 77 |
| Anexo 16 | 78 |
| <i>Objetivos de la página web creada en Google sites</i> | 78 |
| Anexo 17 | 79 |
| <i>Evaluación de la página web creada en Google sites</i> | 79 |

| | |
|---|-----------|
| Anexo 18 | 80 |
| <i>Rúbrica de evaluación de la Página web creada en Google sites.....</i> | <i>80</i> |
| Anexos del juego interactivo “Textópolis” | 81 |
| Anexo 19 | 81 |
| <i>Inicio del juego interactivo creado en genially.....</i> | <i>81</i> |
| Anexo 20 | 81 |
| <i>Resultados de la actividad número 1 del juego interactivo.....</i> | <i>81</i> |
| Anexo 21 | 82 |
| <i>Actividad número 1 preguntas y respuestas del juego interactivo creado en genially</i> | <i>82</i> |
| Anexo 22 | 82 |
| <i>Actividad número 1 preguntas y respuestas del juego interactivo creado en genially</i> | <i>82</i> |
| Anexo 23 | 83 |
| <i>Actividad número 1 cuentos populares del juego interactivo creado en genially</i> | <i>83</i> |
| Anexo 24 | 83 |
| <i>Actividad número 2 completa la frase juego interactivo creado en genially..</i> | <i>83</i> |
| Anexo 25 | 83 |
| <i>Actividad número 2 significados de las palabras del juego interactivo creado en genially</i> | <i>83</i> |
| Anexo 26 | 84 |

| | |
|--|----|
| <i>Actividad número 3 resultados del juego interactivo creado en genially.....</i> | 84 |
| Anexo 27 | 84 |
| <i>Actividad número 3 crucigrama creado en genially.....</i> | 84 |
| Anexo 28 | 84 |
| <i>Actividad número 3 resultados de puntajes creado en genially.....</i> | 84 |
| Anexo 29 | 85 |
| <i>Actividad número 3 crucigrama creado en genially.....</i> | 85 |
| Anexo 30 | 85 |
| <i>Resultados de la actividad número 4 del juego interactivo según sus respuestas creado en genially</i> | 85 |
| Anexo 31 <i>Actividad número 4 del juego interactivo con sus preguntas.....</i> | 85 |
| Anexo 32 | 86 |
| <i>Actividad número 4 del juego interactivo con sus preguntas.....</i> | 86 |
| Anexo 33 | 86 |
| <i>Actividad número 4 del juego interactivo.....</i> | 86 |
| Anexo 34 | 86 |
| <i>Fin del juego interactivo con sus niveles completos.....</i> | 86 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|-----------|
| Tabla 1 | 14 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>14</i> |
| Tabla 2 | 16 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>16</i> |
| Tabla 3 | 17 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>17</i> |
| Tabla 4 | 20 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>20</i> |
| Tabla 5 | 23 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>23</i> |
| Tabla 6 | 25 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>25</i> |
| Tabla 7 | 28 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>28</i> |
| Tabla 8 | 31 |
| <i>Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente.....</i> | <i>31</i> |

| | |
|---|----|
| Entrevistas a los docentes de Educación General Básica Subnivel Media | 34 |
| Tabla 9 | 34 |
| <i>Entrevista a los docentes de Educación General Básica Subnivel Media</i> | 34 |
| Resultado de Diagnóstico de resultados | 41 |
| Tabla 10 | 41 |

RESUMEN

El presente trabajo se origina por la baja comprensión lectora en niños de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media, por lo tanto, se plantea diseñar un proyecto creativo para incentivar a los estudiantes de esta edad en el hábito lector a través de la identificación de las causas de la falta de concentración e interés de los estudiantes de este nivel y de las actividades y estrategias que se realizan con los estudiantes para motivarlos en la lectura. Se aplicaron entrevistas a docentes de Lengua y Literatura de EGB Subnivel Media y se realizaron observaciones áulicas en esta asignatura, como resultado se obtuvo que los docentes desconocen sobre metodologías activas en la hora de la lectura, hacen poco uso de técnicas, estrategias y de recursos tecnológicos para poder crear un hábito lector en los estudiantes. Para mejorar el problema de la comprensión lectora se diseña un proyecto denominado "Textópolis" basado en la metodología de la Gamificación.

Palabras clave: Comprensión lectora, innovación, gamificación, hábito lector, motivación.

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora es una habilidad fundamental que comienza a desarrollarse desde la infancia y juega un papel crucial en el éxito académico y personal de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de su importancia, muchos estudiantes enfrentan dificultades en esta área, lo que puede afectar su rendimiento académico y su desarrollo futuro. Esta problemática se ve reflejada en los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), donde nuestro país ocupó el puesto 63 de 70 en 2015 en términos de comprensión lectora, subrayando la necesidad urgente de abordar este desafío.

Es importante desarrollar la comprensión lectora y fundamental para el éxito académico personal y profesional ya que ofrece beneficios que son esenciales para el aprendizaje continuo, mejorando la concentración y fomentando la comprensión lectora.

En este proyecto se aborda la problemática de la falta de comprensión lectora en el planteamiento del problema, en la justificación se explica por qué es importante desarrollar esta habilidad en los estudiantes, mientras que en el estado del arte se detallan los estudios y teorías más importantes relacionados con el tema objeto de este trabajo. En el diagnóstico del problema se sistematizan los resultados obtenidos de la aplicación de las técnicas de recolección de datos, y estos resultados nos conducen a la elaboración del proyecto de lectura, que es un juego interactivo.

Este juego interactivo de lectura, titulado "Aventuras en Textópolis", utiliza recursos tecnológicos para crear interés en los alumnos, el contenido se basa en los textos del libro de lengua y literatura y se divide en 4 niveles con actividades como preguntas objetivas, trivias, crucigramas, sopas de letras y acertijos, todo aprendizaje más divertido, sino también proporcionar retroalimentación constante para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

Planteamiento del problema

El proyecto no solamente apunta a la lectura sino a todo el aprendizaje en general. No obstante, la lectura es clave. Es la base para el resto del desarrollo académico integral de cada estudiante.

A esa conclusión se ha llegado tras detectar poco el interés de los alumnos en la ejecución de tareas en clase y la preparación para exámenes debido a una débil comprensión lectora. Para usar las estrategias apropiadas se requiere identificar qué causa esta falencia en la lectura.

También es importante el progreso de los estudiantes en su propio ritmo, a través de la gamificación como herramienta de mucho valor que los conduzca a la lectura.

Es tarea de los maestros conseguir que sus alumnos muestren interés por la lectura, a través de juegos donde ellos son los protagonistas. A partir de ahí la lectura puede convertirse en una entretenida y fantástica aventura dentro del salón de clases. El recurso interactivo garantizará el interés de los estudiantes hacia los libros.

Justificación del Proyecto

El desinterés y el poco enfoque que tienen los estudiantes de EGB Subnivel Media en cuanto a la lectura nos condujo al presente proyecto de investigación para determinar sus causas.

En el estudio percibimos un descuido, no solamente en cuanto a la lectura de los alumnos, sino en el poco interés para someterse a evaluaciones o desarrollar actividades en diversas materias mientras están en el salón.

Reconocemos, a través de esta investigación, que hubo un descuido por eso este proyecto apunta a reforzar la metodología de enseñanza con el objetivo de mejorar el nivel de lectura y demás participación en clase.

Debido a dichas falencias hemos propuesto esta aplicación y juego interactivo que nos ayude a incentivar el deseo de leer. Estos recursos nos permiten determinar qué general desinterés en la lectura y desconcentración. Es decir, las pautas para establecer una metodología que podemos usar para obtener un mejor enfoque de los alumnos en cuanto a sus actividades en clase.

Nuestra idea, como maestros, es crear estrategias que enganchen a los estudiantes para percibir a la lectura como una aventura, a través de un juego interactivo en un entorno no lúdico.

Es nuestra misión potenciar las destrezas de los alumnos en el momento de leer los textos para que puedan razonar cada palabra con un progreso al ritmo de cada estudiante con la intención de desarrollar confianza y necesidad de aprender.

Por esa razón se han diseñado juegos interactivos que sostengan la atención de los niños, a través de los desafíos, premios y una enganchadora interfaz.

Objetivos de investigación

Objetivo general

Plantear un proyecto creativo para motivar el hábito de la lectura a los alumnos de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media.

Objetivos específicos

- Evaluar la metodología usada hasta ahora y el entorno para identificar qué distrae a los alumnos de la lectura y por qué muestran nulo interés en esta actividad.
- Reconocer las estrategias que desarrolladas con los alumnos de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media para incentivarlos a leer.
- Analizar los recursos y materiales utilizados en la institución para motivar el hábito lector de los estudiantes.

Estado del arte

Suárez (2010) sostiene que “la lectura impacta positivamente en el crecimiento cognitivo y emocional de los niños más pequeños”. Agrega que la lectura desde edades muy tempranas deja un legado cultural, científico y hasta literario. Los aproxima a nuevos y enganchadores mundos

En la lectura hay una relación entre el texto y el lector que aporta el desarrollo de las áreas cognitivas cerebrales, incluso al crecimiento emocional. Todo eso convierte a esta actividad en un gran proceso de interacción. El hábito de leer desde muy niños provee de beneficios al momento de estudiar con la probabilidad de que ellos vivan sensaciones. Es decir, que sea una experiencia de gozo, al mismo tiempo que adquieren conocimientos, sueñan, ríen y maduran.

Sin embargo, existe un obstáculo que impide esa experiencia. Se trata de la tecnología digital. Si bien, es un avance para la cotidianidad, distrae a los niños quienes llegan a dominar los dispositivos de tabletas, celulares y otros desde muy niños, incluso antes de aprender a leer o escribir.

No obstante, la misma tecnología puede convertirse en aliada del proceso de aprendizaje si se la utiliza adecuadamente. Pero, más allá de lo positivo o negativo que el uso temprano de dispositivos pueda ser para los niños, es importante aprovechar ese ciclo etario de sus vidas.

Científicamente está comprobado que en edades muy tempranas el cerebro de los niños absorbe todo tipo de información como si fuera una esponja y ahí es oportuno usar estrategias lúdicas para aprovechar la tecnología con la lectura. Es

cuestión de crear en ellos la necesidad de leer como si se trata de jugar con las tabletas y celulares. Eso despierta la innata curiosidad, a través de la lectura.

Se ha detectado que a muchos niños no les interesa la lectura porque no la encuentran entretenida y eso los bloquea al momento de aprender en clases. El

desinterés genera desconcentración que impide el razonamiento de lo que leen para su desarrollo académico.

Muchas clases, lecciones y tareas se basan en los textos escolares que ofrece el Estado. El tema ahí es que la lectura y escritura son complementarias entre sí, van en conjunto, afectando el rendimiento estudiantil porque existe poca fortaleza en ambas actividades. Y si no se cambian las metodologías tradicionales a las lúdicas afectarán las bases de aprendizaje para la secundaria e, incluso, la educación superior. Es decir, vacíos académicos por falencias en la lectura comprensiva desde la niñez. Esas son las consecuencias posibles.

Acorde con las hipótesis cognitivas, es probable que la falta de concentración en la lectura se asocie con vacíos precisamente en las destrezas cognitivas. Castañeda-Acosta (2018, p. 54) dice que "los problemas en el procesamiento lingüístico afectarán la concentración de los alumnos en la lectura". Ocurre porque la capacidad de atención es limitada, sobre todo en estudiantes de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media la perspectiva sociocultural.

Es importante considerar el entorno social y cultural para la motivación e interés de los niños por la lectura. Gambrell y Morrow (2017) creen que "la falta de lectura en casa y en clases puede disminuir las ganas de leer en los alumnos".

Lamentablemente, en el hogar no siempre se los incentiva a la lectura. Es posible que los mismos padres muestren poco interés en leer.

Por su parte, Guthrie (2006) se refiere a los alumnos cuando no hallan un texto enganchador o relevante en lo que leen, es posible que se desvanezcan los deseos de continuar con esa actividad. En consecuencia, tienen la tendencia a distraerse con facilidad con cualquier otra cosa en su entorno, sobre todo porque son niños.

Comprensión lectora

Definición

Valles Arandiga (2005) tiene su punto de vista acerca del tema. Para él, la comprensión lectora es la capacidad del individuo para discernir y extraer la esencia de un texto.

Inevitablemente eso está ligado a la destreza para identificar y entender las ideas principales de lo que se lee, a través de los detalles que permiten descubrir mensajes implícitos dentro de un texto. En otras palabras: razonar.

La comprensión lectora no se limita a la lectura superficial, guardando palabras en el cerebro. Se requiere un análisis de lo que se lee, reflexionando las palabras del texto que permita la síntesis o resumen de la información que contiene el texto que se ha leído.

El hábito lector enriquece el vocabulario. Es decir, mientras más se lee más palabras se conocen con su significado y eso desarrollará el dominio del vocabulario. En consecuencia, eso facilita el entendimiento de un texto cuando se lo lee. Es clave acostumbrar a los niños a la asociación de diversas palabras.

Es necesario el conocimiento de la estructura del texto y habilidades de inferencia. Por esa razón es importante la comprensión lectora durante el aprendizaje. Este ejercicio enriquece las destrezas de la lectura crítica en el futuro del individuo para aplicarse en todos los ámbitos de la vida.

La influencia de la lectura en el rendimiento académico

La lectura ofrece un impacto innegable durante el proceso del rendimiento académico de los alumnos, según Mejía (2013). Esto es clave para los maestros al momento de trabajar e incentivar a los estudiantes. Entre los puntos principales constan los siguientes:

1. **Desarrollo del vocabulario:** Para lograrlo se requiere de una variedad de textos, entre ellos los cuentos, libros de texto académico y artículos. Este tipo

de lectura permitirá que los alumnos amplíen su vocabulario y su comprensión verbal. Con este ejercicio podrán discernir efectivamente los conceptos y tópicos abordados en diversas materias escolares.

2. **Comprensión lectora:** Cuando un niño lee frecuentemente determinados textos pueden desarrollar la capacidad para entender lo que leen, sobre todo si asocian las palabras que ya conocen. La amplitud de vocabulario ayuda a que los alumnos comprendan la información que consta en los textos académicos. El ejercicio constante desde la niñez garantizará un aprendizaje más fácil en todas las áreas en presente y futuro.

3. **Pensamiento crítico y habilidades analíticas:** El desarrollo del pensamiento crítico y las destrezas analíticas es el resultado de la lectura. Al

leer, los alumnos tienen que hacer inferencias, analizar el contenido, identificar argumentos y distinguir entre sucesos y criterios. Estas destrezas son indispensables para el éxito académico en materias como humanidades, matemáticas y demás ciencias.

4. **Expresión escrita:** Va de la mano con la lectura. El que sabe leer, sabe escribir bien y viceversa cuando existe expansión de vocabulario. Cuando la lectura es frecuente va a potenciar la capacidad de expresión escrita en los alumnos. Si ellos se exponen a distintos estilos de escritura y estructuras gramaticales, obtendrán más fluidez de lenguaje y una mejora en su habilidad para la comunicación escrita.

5. **Desarrollo de conocimientos generales:** La amplia y variada lectura diversa ofrece una sólida base de conocimientos generales a los alumnos. Con eso podrán contextualizar y entender mejor los conceptos propuestos en las lecciones. Quienes dominen este ejercicio tendrán facilidades en todas las áreas del aprendizaje.

El compromiso de leer con frecuencia es importante en el rendimiento estudiantil porque el conocimiento de nuevas palabras expande el vocabulario desde temprana edad. Dicha constancia fortalece la comprensión lectora como quien va a un gimnasio y se somete una rutina diaria de ejercicios para desarrollar músculos.

Esta práctica regular desarrolla la capacidad de análisis de lo que se lee y potencia el pensamiento crítico desde la niñez que será útil en la adultez. El fomento de la lectura constante entre los alumnos aporta a un mejor desenvolvimiento académico. Y no solamente en el salón de clases, sino desde el hogar.

Consecuencias de la baja comprensión lectora

Ferreiro (1996) considera que una limitada comprensión lectora tiene muchas consecuencias durante la adultez en el desarrollo cotidiano de cada persona. Y son muchos individuos con esta falencia afectará a toda una sociedad que carecerá de capacidad de análisis, sobre todo en temas de alto interés.

Entre las consecuencias más comunes constan las siguientes:

1. **Dificultades académicas:** Cuando un alumno tiene poca comprensión lectora evidenciará problemas para captar instrucciones. Se les dificultará el aprendizaje de nuevos conceptos y, de paso, serán incapaces retener nueva información en su cerebro. Dicha limitación afectara el desarrollo estudiantil en secundaria y en la universidad.
2. **Limitaciones en la vida cotidiana:** Es importante desarrollar la comprensión lectora desde edad temprana para evitar dificultades durante la adultez, sobre todo en el trabajo. La poca comprensión lectora obstaculiza la capacidad de entender sencillas instrucciones en el campo laboral como la que proviene de documentos, correos, formularios. En otras actividades cotidianas impide el discernimiento de recetas médicas, de manuales de instrucción tecnológicos,

información financiera, leyes de tránsito y constitucionales, ciencia, contenidos noticiosos, literarios y más. entre otros.

3. **Reducción de oportunidades laborales:** Cuando existe una limitada comprensión lectora puede disminuir las oportunidades laborales porque muchos empleos exigen la capacidad de leer y entender información escrita para ejercer las funciones asignadas, según el cargo.

4. **Dificultades para la participación ciudadana:** Existen decisiones sociales que requieren de comprensión lectora en cada individuo y esta es baja puede obstaculizar la intervención ciudadana. En muchas decisiones es necesario el entendimiento de textos como estatutos, por ejemplo. De igual forma ocurre al momento de elegir autoridades en procesos democráticos. Se necesita capacidad de análisis, una que proviene de una desarrollada comprensión lectora desde el aprendizaje escolar.

5. **Barreras en el desarrollo personal:** El crecimiento integral de cada persona depende mucho de una idónea lectura comprensiva. El enriquecimiento personal es consecuencia de la capacidad para manejar información que ha sido aprendida desde la lectura. Y no solamente en el desarrollo laboral o la toma de decisiones, sino también en la adquisición de nuevas destrezas y conocimientos.

Estrategias para desarrollar la comprensión lectora

Colomer (1992) sugiere estrategias a los docentes para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes más pequeños y son:

1. **Leer de forma activa:** Durante la lectura es muy útil plantear preguntas, subrayar palabras o párrafos clave del texto. También ayuda mucho tomar notas sobre lo que llama la atención de la escritura que se lee. Eso permitirá resumir las ideas principales para procesar mejor la información leída.

2. Construir vocabulario: Uno de los problemas más comunes que se detectan en la adultez es el limitado léxico. Muchos tienen problemas con la lectura cuando hallan palabras que no conocen. Por eso es vital la expansión del vocabulario como aliada de la comprensión lectora. Cuando uno encuentra palabras desconocidas es necesario buscar sus conceptos en un diccionario para deducir su significado desde su contexto. Para la enseñanza son útiles las técnicas como los mapas de palabras o tarjetas de vocabulario para recordar nuevos términos y su significado.

3. Hacer predicciones: Un buen ejercicio es el análisis del título para entender de qué se tratará el contenido de la lectura. Y no solamente el título, sino también las imágenes, los subtítulos o los primeros párrafos. Es una forma de hacer predicciones sobre el contenido. Es un ejercicio que permite la concentración al momento de leer. La clave está en detectar información relevante.

4. Hacer conexiones: Existen textos con los que un lector se puede identificar. Por eso es importante relacionar el texto con las experiencias personales, con los conocimientos previos y hasta con otros textos que se haya leído. Esto permitirá establecer conexiones para entender mejor la nueva información. Es posible hacer conexiones con las vivencias personajes, entre ellas, las asignaturas escolares o con eventos actuales.

5. Releer y resumir: Inevitablemente todo lector hallará palabras o párrafos que le resulten confusos. Si aparecen en la lectura y no son fáciles de entender, se recomienda releer el texto en cuestión. Es útil resumir lo leído luego de cada sección o al final del texto. El objetivo es consolidar la información en la mente del lector para identificar cuáles son las ideas principales.

6. Preguntas de comprensión: La autoevaluación es importante luego de finalizar la lectura de cualquier texto. Para eso es necesario plantearse preguntas sobre lo leído. Esto ayuda detectar las posibles áreas en las que se requiere más claridad. Se recomiendan preguntas de comprensión como: ¿cuál fue el objetivo principal

propuesto por el autor? ¿Cuáles son los elementos clave en el texto? ¿A qué conclusiones se puede llegar? Con estas interrogantes es posible identificar las áreas que requieren refuerzo.

La falta de concentración y su influencia en la comprensión lectora

Las distracciones siempre serán un obstáculo durante el aprendizaje, sobre todo desde la lectura. Para esta actividad se requiere de mucha atención.

Es por eso que Ferreiro (1996) asegura que la desconcentración afecta negativamente en la comprensión lectora de los alumnos.

La falta de interés está ligada al desenfoque con tendencia a la fácil distracción. En consecuencia, la mente de los estudiantes, sobre todo en edad temprana, puede vagar durante la lectura de un texto. Como resultado dicho ejercicio puede resultarles aburrido porque simplemente no lo entienden lo que leen.

Con la desconcentración los conduce a saltar párrafos en el texto y de esa manera perder detalles críticos que impiden discernir el mensaje que quiere expresar el autor. En definitiva, ese desenfoque en la lectura causa equivocaciones y mala interpretación de la información que contiene el texto. Afecta académicamente porque en tareas escolares y evaluaciones pueden responder incorrectamente debido a la falta de comprensión lectora.

Una recomendación muy útil para mejorar la concentración es que los alumnos traten de leer en un ambiente tranquilo, sin elementos distractores. De igual forma funciona la lectura comprensiva cuando se define un horario fijo para este ejercicio. Es decir, establecer hábitos que fortalezcan la concentración.

Incluso, existe la posibilidad de que todavía haya dificultades en la concentración. En casos así se recurre a técnicas de relajación, entre ellas la profunda respiración y hasta la meditación antes de iniciar la lectura.

Diagnóstico del problema

La propuesta de este trabajo es identificar los factores que provocan la desconcentración y desinterés de los alumnos perteneciente al ciclo de Educación General Básica Subnivel Media de la Unidad Educativa Nuevo Continente en cuanto a la lectura. Las técnicas utilizadas para establecer el diagnóstico de la lectura en este contexto:

Observaciones áulicas a Educación General Básica Subnivel Media en la asignatura de Lengua y Literatura

Paralelo: A

Fecha: 03/06/24

Número de Estudiantes: 20

Tabla 1

Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente

| Criterios a observar | Se cumple en su totalidad | Se cumple en su mayoría | Se cumple parcialmente | No se cumple | Observaciones |
|---|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|---------------------|----------------------|
| Se utilizan programas tecnológicos pedagógicos en el área de lengua y Literatura | | | X | . | |
| Se aplican recursos didácticos atractivos para la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura. | | | X | | |

El Docente aplica estrategias dinámicas durante la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura.

X-

Existe interacción positiva entre estudiantes y docentes.

X

Los estudiantes se muestran interesados en los temas de la clase de Lengua y Literatura.

X

Hay estudiantes que presentan dificultades en las actividades de la clase de Lengua y Literatura (Comprensión Lectora/Lectura de textos)

X-

Se retroalimenta el aprendizaje de los estudiantes.

X

Se emplean técnicas de lectura y variedades de textos.

X

-

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente.

Paralelo: A

Fecha: 04/06/24

Número de Estudiantes: 20

Tabla 2

*Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General
Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente*

| Criterios a observar | Se cumple en su totalidad | Se cumple en su mayoría | Se cumple parcialmente | No se cumple | Observaciones |
|--|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|---------------------|----------------------|
| Se utilizan programas tecnológicos pedagógicos en el área de lengua y Literatura | | X | | . | |
| Se aplican recursos didácticos atractivos para la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura. | | | | X | |
| El Docente aplica estrategias dinámicas durante la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura. | X | | - | | |
| Existe interacción positiva entre estudiantes y docentes. | X | | | | |
| Los estudiantes se muestran interesados en los temas de la clase de Lengua y Literatura. | | | X | | |

| | | |
|--|---|-----|
| Hay estudiantes que presentan dificultades en las actividades de la clase de Lengua y Literatura (Comprensión Lectora / Lectura de textos) | X | - |
| Se retroalimenta el aprendizaje de los estudiantes. | X | |
| Se emplean técnicas de lectura y variedades de textos. | | - X |

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente

Paralelo: A

Fecha: 29/05/24

Número de Estudiantes: 20

Tabla 3

Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente

| Criterios | a | Se | Se | Se | cumple | No se |
|------------------|----------|-----------|-----------|--------------|---------------|---------------|
| observar | | cumple | cumple | parcialmente | cumple | Observaciones |

en su en su
totalidad mayoría

utilizan programas x.
tecnopedagógicos
en el área de
lengua y Literatura

Se aplican recursos X
didácticos
atractivos para la
enseñanza de los
contenidos de
Lengua y
Literatura.

El Docente aplica x
estrategias
dinámicas durante
la enseñanza de
los contenidos de
Lengua y
Literatura.

Existe interacción x
positiva entre

estudiantes y
docentes.

Los estudiantes se muestran interesados en los temas de la clase de Lengua y Literatura. X

Hay estudiantes que presentan dificultades en las actividades de la clase de Lengua y Literatura (Comprensión Lectora/Lectura de textos) x -

Se retroalimenta el aprendizaje de los estudiantes. x

Se emplean técnicas de lectura x-

y variedades de
textos.

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua
Literatura de *Educación General Básica Subnivel Media* paralelo A de la Unidad
Educativa Nuevo Continente.

Paralelo: A

Fecha: 28/05/24

Número de Estudiantes: 20

Tabla 4

Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General
Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente

| Criterios | a | Se | Se | Se | cumple | No se | |
|------------------|----------|-----------|-----------|--------------|---------------|---------------|--|
| observar | | cumple | cumple | parcialmente | cumple | Observaciones | |
| | | en su | en su | | | | |
| | | totalidad | mayoría | | | | |

utilizan programas x
tecnopedagógicos
en el área de
lengua y Literatura

Se aplican recursos x
didácticos

atractivos para la
enseñanza de los
contenidos de
Lengua y
Literatura.

El Docente aplica ✖
estrategias
dinámicas durante
la enseñanza de
los contenidos de
Lengua y
Literatura.

Existe interacción x
positiva entre
estudiantes y
docentes.

Los estudiantes se X
muestran
interesados en los
temas de la clase
de Lengua y
Literatura.

Hay estudiantes que presentan dificultades en las actividades de la clase de Lengua y Literatura (Comprensión Lectora/Lectura de textos)

Se retroalimenta el aprendizaje de los estudiantes. X

Se emplean técnicas de lectura y variedades de textos. - x

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua Literatura de *Educación General Básica Subnivel Media* Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente

Paralelo: A

Fecha: 28/05/24

Número de Estudiantes: 20

Tabla 5

Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo A de la Unidad Educativa Nuevo Continente

| Criterios | a | Se | Se | Se | cumple | No | se |
|-------------------------|----------|-----------|-----------|--------------|---------------|---------------|-----------|
| observar | | cumple | cumple | parcialmente | cumple | Observaciones | |
| | | en su | en su | | | | |
| | | totalidad | mayoría | | | | |
| utilizan programas | | | | X | | | |
| tecnológicos en el área | | | | | | | |
| de lengua y | | | | | | | |
| Literatura | | | | | | | |
| Se aplican | | | | X | | | |
| recursos didácticos | | | | | | | |
| atractivos para la | | | | | | | |
| enseñanza de los | | | | | | | |
| contenidos de | | | | | | | |
| Lengua y | | | | | | | |
| Literatura. | | | | | | | |

El Docente aplica ~~X~~
estrategias
dinámicas durante
la enseñanza de
los contenidos de
Lengua y
Literatura.

Existe interacción X
positiva entre
estudiantes y
docentes.

Los estudiantes se X
muestran
interesados en los
temas de la clase
de Lengua y
Literatura.

Hay ~~X~~
estudiantes
que presentan
dificultades en las
actividades de la
clase de Lengua y
Literatura
(Comprensión

Lectora/Lectura de
textos)

Se retroalimenta el X
aprendizaje de los
estudiantes.

Se emplean X -
técnicas de lectura
y variedades de
textos.

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua
Literatura de *Educación General Básica Subnivel Media* Paralelo A de la Unidad
Educativa Nuevo Continente.

Paralelo: A

Fecha: 27/05/24

Número de Estudiantes: 2

Tabla 6

Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General
Básica Subnivel Media Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente

| Criterios | a | Se cumple en su totalidad | Se cumple en su mayoría | Se cumple parcialmente | No se cumple | Observaciones |
|--|----------|---------------------------|-------------------------|------------------------|--------------|---------------|
| utilizan programas tecnopedagógicos en el área de lengua y Literatura | | | X | | . | |
| Se aplican recursos didácticos atractivos para la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura. | | | | | X | |
| El Docente aplica estrategias dinámicas durante la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura. | | | - | | x | |

Existe interacción X
positiva entre
estudiantes y
docentes.

Los estudiantes se x
muestran
interesados en los
temas de la clase
de Lengua y
Literatura.

Hay estudiantes X -
que presentan
dificultades en las
actividades de la
clase de Lengua y
Literatura
(Comprensión
Lectora/Lectura de
textos)

Se retroalimenta el x
aprendizaje de los
estudiantes.

Se emplean - X
 técnicas de lectura
 y variedades de
 textos.

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua Literatura de *Educación General Básica Subnivel Media* Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente.

Paralelo: A

Fecha: 26/05/24

Número de Estudiantes: 20

Tabla 7

Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente

| Criterios | a | Se cumple | Se cumple | Se cumple | No se cumple | |
|------------------|----------|------------------------|----------------------|--------------|--------------|---------------|
| observar | | cumple en su totalidad | cumple en su mayoría | parcialmente | cumple | Observaciones |

| | | |
|---|---|---|
| utilizan programas tecnopedagógicos en el área de lengua y Literatura | X | . |
|---|---|---|

Se aplican recursos didácticos atractivos para la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura.

El Docente aplica estrategias dinámicas durante la enseñanza de los contenidos de Lengua y Literatura.

Existe interacción positiva entre estudiantes y docentes.

Los estudiantes se muestran interesados en los temas de la clase de Lengua y Literatura.

| | | |
|--|---|---|
| Hay estudiantes que presentan dificultades en las actividades de la clase de Lengua y Literatura (Comprensión Lectora/Lectura de textos) | x | - |
|--|---|---|

| | |
|---|---|
| Se retroalimenta el aprendizaje de los estudiantes. | X |
|---|---|

| | |
|--|---|
| Se emplean técnicas de lectura y variedades de textos. | ✗ |
|--|---|

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua Literatura de *Educación General Básica Subnivel Media* Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente.

Paralelo: A

Fecha: 25/05/24

Número de Estudiantes: 20

Tabla 8

Observaciones a la asignatura de Lengua Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo B de la Unidad Educativa Nuevo Continente

| Criterios | a | Se | Se | Se | cumple | No | se |
|------------------|----------|-----------|-----------|--------------|---------------|---------------|-----------|
| observar | | cumple | cumple | parcialmente | cumple | Observaciones | |
| | | en su | en su | | | | |
| | | totalidad | mayoría | | | | |

| | | | | | | | |
|--------------------|--|--|---|--|--|--|---|
| utilizan programas | | | X | | | | . |
| tecnológicos | | | | | | | |
| pedagógicos en el | | | | | | | |
| área de lengua y | | | | | | | |
| Literatura | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--------------------|--|--|--|--|--|---|--|
| Se aplican | | | | | | x | |
| recursos | | | | | | | |
| didácticos | | | | | | | |
| atractivos para la | | | | | | | |
| enseñanza de los | | | | | | | |
| contenidos de | | | | | | | |
| Lengua y | | | | | | | |
| Literatura. | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-------------------|--|--|--|--|--|---|--|
| El Docente aplica | | | | | | x | |
| estrategias | | | | | | | |
| dinámicas durante | | | | | | | |

la enseñanza de
los contenidos de
Lengua y
Literatura.

Existe interacción X
positiva entre
estudiantes y
docentes.

Los estudiantes se X
muestran
interesados en los
temas de la clase
de Lengua y
Literatura.

Hay estudiantes ✖
que presentan
dificultades en las
actividades de la
clase de Lengua y
Literatura
(Comprensión
Lectora/Lectura de
textos)

Se retroalimenta el
aprendizaje de los
estudiantes.

x

Se emplean
técnicas de lectura
y variedades de
textos.

-

x

Nota. Resultados de las observaciones realizadas a la asignatura de Lengua
Literatura de Educación General Básica Subnivel Media Paralelo B de la Unidad
Educativa Nuevo Continente

Después de visitar las aulas de Educación General Básica Subnivel Medio
pudimos observar que se debería fortalecer un poco más la aplicación de
herramientas tecno

pedagógicas para crear más interés en los chicos y así mejorar la enseñanza
y su concentración en el aprendizaje, incentivando a los maestros y estudiantes para
aplicar más tecnología a través de la capacitación, así podrán crear nuevos juegos,
y

el aprendizaje de la lectura será más divertido porque se motivan cada día a
aprender y a fortalecer sus conocimientos y habilidades a través de experiencias
prácticas.

También pudimos observar durante el desarrollo de la clase sus respectivos procesos, verificando que se estén aplicando estrategias, técnicas, recursos y programas tecno pedagógicos necesarios para un buen aprendizaje significativo.

Entrevistas a los docentes de Educación General Básica Subnivel Media

Docentes entrevistados: 2

Fechas:

Docente 1 - 3 junio 2024 (5to de básica general Paralelo "A")

Docente 2 - 4 junio 2024 (6to de básica general Paralelo "A")

Tabla 9

Entrevista a los docentes de Educación General Básica Subnivel Media

| PREGUNTAS | DOCENTE 1 | DOCENTE 2 |
|---|--|--|
| ¿Cómo adaptaría su enseñanza para estudiantes con diferentes niveles de habilidades lingüísticas? | Proporcionar apoyo adicional a los estudiantes con habilidades lingüísticas más débiles a través de sesiones de tutoría, grupos pequeños u otras actividades | Fomentar el aprendizaje colaborativo donde los estudiantes puedan apoyarse unos a otros. Esto permite a los estudiantes con mayores habilidades lingüísticas |

| | | |
|---|---|---|
| | <p>destinadas a fortalecer áreas lingüísticas específicas</p> | <p>ayudar a sus compañeros y mejorar la comprensión.</p> |
| <p>¿Qué recursos didácticos considera más efectivos para enseñar lengua y literatura?</p> | <p>Utilizar una amplia gama de libros, cuentos, novelas y poemas para explorar diferentes géneros, estilos y períodos literarios, también usar los cortometrajes, documentales o series de televisión según el nivel del estudiante para complementar las lecturas literarias y</p> | <p>Usar plataforma, aplicaciones y sitio web educativos que proporciona recursos interactivos para mejorar la comprensión lectora, la gramática, la escritura creativa y más, a su vez acceder a bibliotecas en línea, archivos digitales de textos clásicos,</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>ayudar a profundizar la comprensión del tema.</p> | <p>audiolibros y recursos multimedia para enriquecer sus materiales de lectura y estudio.</p> |
| <p>¿Cómo aborda los diferentes estilos de aprendizaje al</p> | <p>Proporcionar diferentes tipos de evaluaciones para</p> | <p>Integrar la tecnología para permitir que los estudiantes</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>evaluar el desempeño en esta área?</p> | <p>adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Por ejemplo, pruebas escritas, presentaciones orales, debates, etc.</p> | <p>demonstran su comprensión de diversas maneras, como videos, presentaciones interactivas o blogs.</p> |
|---|---|---|

| | | |
|---|--|---|
| <p>¿Cuál es su enfoque principal al enseñar lengua y literatura?</p> | <p>Se centra en el uso funcional del lenguaje en la vida cotidiana. En cómo utilizar el lenguaje de manera efectiva en diferentes contextos y para diferentes propósitos de comunicación, incluida la escritura de textos formales e informales.</p> | <p>Se pone énfasis en la construcción activa de conocimiento de los estudiantes y se los alienta a explorar, reflexionar y participar activamente en la construcción de significado.</p> |
| <p>¿Cómo incorporaría la tecnología en sus clases de lengua y literatura?</p> | <p>Se enfocaría en el uso de recursos digitales como libros electrónicos, bases de datos en línea, bibliotecas virtuales y sitios web profesionales para acceder a una variedad de textos y recursos complementarios.</p> | <p>Se enfocaría en la creación de podcasts y videos educativos para discutir temas literarios, analizar obras, entrevistar a autores o presentar conceptos lingüísticos de una manera más dinámica y accesible.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>¿Cómo evalúa el progreso de sus estudiantes en lengua y literatura?</p> | <p>Usaría las evaluaciones formativas (p. ej., cuestionarios breves, preguntas de discusión, ejercicios de escritura rápida) para monitorear el aprendizaje continuo y evaluaciones sumativas al final de una unidad o curso para medir el aprendizaje a largo plazo.</p> | <p>Evaluaría proyectos creativos como presentaciones, blogs, podcasts, obras de teatro, análisis literarios, etc.</p> <p>Para evaluar la comprensión y aplicación de conocimientos.</p> |
|--|---|---|

| | | |
|---|--|--|
| <p>¿Cómo aborda la falta de interés o motivación en los estudiantes hacia esta materia?</p> | <p>Relacionaría el contenido de las materias de lengua y literatura con los intereses personales de los estudiantes.</p> | <p>Abordaría temas actuales y relevantes en lengua y literatura que pueden despertar el interés de los estudiantes y generar</p> |
|---|--|--|

| | | |
|---|--|---|
| | <p>Busco textos, temas o géneros que les resulten atractivos y relacionados con ellos.</p> | <p>discusiones significativas en el aula.</p> |
| <p>¿Cómo trabaja el desarrollo de habilidades comunicativas, como la expresión oral y escrita, en sus clases?</p> | <p>Organizó debates estructurados sobre temas de actualidad para que los estudiantes puedan expresar su opinión, debatir y desarrollar habilidades para hablar en público.</p> | <p>Recomendaría actividades de escritura creativa que estimulen el desarrollo de la imaginación, la expresión personal, la estructura narrativa y estimulen la creatividad en la escritura.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>¿Cómo fomenta la colaboración entre los estudiantes para mejorar sus habilidades lingüísticas?</p> | <p>Asigno actividades que requieren colaboración y comunicación entre pares, como discusiones, debates, análisis de textos o proyectos colaborativos.</p> | <p>Ánimo a los estudiantes a crear materiales de aprendizaje, como guías de estudio, presentaciones o videos, que luego comparten con sus compañeros para mejorar su propio aprendizaje y enseñar a otros.</p> |
|---|---|--|

Nota. Resultados obtenidos de la Entrevista a Docentes de Educación General Básica Subnivel Media de la Escuela Nuevo Continente.

A través de las entrevistas se concluyó que los educadores tienen la necesidad de potenciar la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura para obtener calidad académica.

Los docentes, en general, consideran que las herramientas tecnológicas a su disposición poseen el poder de elevar el nivel de aprendizaje en

los estudiantes. Sin embargo, no reconocen que es indispensable abordar los retos relacionados que su uso eficaz y equilibrado garantiza calidad en la educación, sobre todo en la lectura comprensiva como base para el resto de asignaturas.

Se trata de recursos que pueden ayudar a los maestros a la participación más activa de sus alumnos y, en consecuencia, a incentivar el interés de ellos. Incluso, el aprendizaje puede ser personalizado.

Los recursos tecnológicos ayudan a los docentes a que sus enseñanzas se adapten a los requerimientos personales de los alumnos, ofreciéndoles respaldo y retos individuales. Eso capacita a los estudiantes para desempeñarse mejor en una sociedad que es cada vez más digital. Se lo consigue a través de las destrezas esenciales como la alfabetización digital y la capacidad para resolver problemas tecnológicos.

Resultado de Diagnóstico de resultados

Después de haber aplicado las técnicas de recolección de datos, se realiza una triangulación de los resultados para obtener el diagnóstico de los resultados, el cual se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 10

Diagnóstico de resultados

| Técnicas | Resultados |
|-----------------------|---|
| de | |
| Recolección de | |
| Datos | |
| Observaciones | <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes enfrentan problemas con el proceso de la lectura y falta de interés debido al desconocimiento |
| áulicas | |

del docente de cómo implementar los respectivos procesos pedagógicos en el área de lengua, también por no conocer métodos, estrategias significativas donde el estudiante vea la lectura como un mundo donde puedan imaginar, descubrir, viajar, sobre el mundo que nos rodea.

- Los estudiantes enfrentan problemas a la hora de la lectura, porque el docente no se enfoca en una lectura comprensiva, es decir al momento de leer el estudiante realiza una lectura de corrido y el docente no ejecuta preguntas donde genere la comprensión lectora.
- En los salones de clases se verifica la falta de interés de los estudiantes en la lectoescritura por falta de actividades como: Talleres de lectoescritura dentro del aula con un proyecto escolar como la creación de un periódico donde cada aula escriba una sección.
- Hay poco uso de la tecnología o herramientas tecnopedagógicas y fomentamos la creación de espacios de lectura, hoy en día los estudiantes son nativos digitales, y con la tecnología encontramos un medio para crear un espacio digital para fomentar el hábito de la lectura.

Entrevistas

- En las entrevistas los docentes muestran percepciones diversas ante la situación que se vive día a día con los alumnos.

-
- Las herramientas tecno pedagógicas y creación de ambientes de aprendizaje son muy importante ya que gracias a la tecnología podemos crear un hábito en los chicos de lectura en donde lo pueden hacer desde cualquier lugar en cualquier momento y de una manera distinta, es decir hoy en día existen audiolibros, libros digitales e incluso se puede implementar la gamificación para así poder crear un hábito lector en el estudiante.
 - También podemos notar en los docentes el desconocimiento en estrategias lectoras, los docentes no realizan en sus clases preguntas inteligentes, puntuales que generen la comprensión lectora.

| | |
|-------------------|--|
| Resultados | Podemos observar en las fichas de visitas áulicas y entrevistas |
| Finales | en los docentes que el índice de falta de interés y poca comprensión lectora se debe al desconocimiento del docente en metodologías activas en la hora de la lectura, poco uso de técnicas, estrategias y la falta de uso de recursos tecnológicos para poder crear un Hábito lector en los estudiantes. |

Nota. Resultados obtenidos de las técnicas aplicadas para el diagnóstico.

PROYECTO

Contextualización

Lugar: Unidad Educativa Nuevo Continente

Metodología del proyecto:

Para este proceso recurriremos principalmente a la metodología “Aprender jugando”. La metodología “Aprender jugando”, como Pérez (2012) sostiene es una metodología que utiliza el juego como la herramienta principal para el aprendizaje ya que el juego es una forma atractiva y efectiva para adquirir los conocimientos de una forma fuera de lo común ya que los niños pueden aprender por medio de sus experiencias explorando y descubriendo las respuestas de forma divertida creando en ellos autonomía en su aprendizaje, el querer prepararse y aprender más, a la vez que se equivocan como parte del proceso de aprendizaje. Esta metodología tiene muchas cosas positivas como fomentar el trabajo en equipo asegurándonos un aprendizaje divertido y atractivo para los estudiantes.

También se utiliza otra metodología que sirve de complemento para el aprendizaje, y es la *gamificación*, la cual Malvido (2019, párr. 2) sostiene “es una metodología que busca aumentar la motivación de los participantes a priori en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados”. La gamificación usa elementos y técnicas, a través de los juegos, para lograr la concentración. El objetivo es incentivar, enseñar e, incluso, capacitar al individuo para resolver problemas en distintos contextos.

En el juego son importantes los puntos que se obtienen para avanzar a los siguientes niveles y llegar al final donde se recibe una recompensa. Aplica en todo tipo de enseñanza y, por supuesto, también la lectura.

En este caso se recurre a narrativas envolventes, la frecuente retroalimentación y la cooperación de los alumnos, al mismo tiempo que se los motiva a la sana competencia.

Pero, ¿cuáles son las dinámicas diseñadas para atraer el interés de los estudiantes y mantenerlos durante el aprendizaje? A continuación, las dinámicas clave:

- Técnicas de aprendizaje de la gamificación educativa

Según Malvido (2019) existe una diversidad de mecánicas y dinámicas juegos que conduzcan al participante hacia un premio. ¿A quién no le gusta ser recompensado? ¿A quién no le gusta ser reconocido? La clave es hacerlo en función de los objetivos alcanzados. Por ejemplo:

- Acumulación de puntos

Antes del juego se otorga un valor o puntaje a específicas acciones y se van sumando mientras se desarrollan durante la competencia.

- Escalado de niveles

Los obstáculos en un juego son el desafío que cada competidor deberá superar para obtener puntos que los lleve a niveles superiores. A medida que los alumnos suben de nivel ganarán premios temporales mientras se cumplen los objetivos hasta el final donde les espera la recompensa final. Este mantiene el interés y motivación del alumno.

- Clasificaciones

Según los puntos conseguidos o metas alcanzadas cada competidor se ubicará en una posición. Su rendimiento en el juego determinará si asciende o desciende en un escalafón.

- Desafíos

Todo juego tiene retos, desafíos, objetivos o metas entre los participantes para conseguir las recompensas.

- Misiones o retos

Se trata de superar un desafío planteado en el juego. Puede ser individualmente o colectivamente, depende del tipo de juego.

La competencia no es algo nuevo. Han existido desde el principio de la humanidad con el objetivo de llegar a una recompensa y esa es la esencia del juego que también es una forma de entretenimiento desde siempre.

Por eso Gaitán (2013) dice que la gamificación como técnica académica no es más que llevar la mecánica natural de los juegos al ámbito educativo-profesional con el objetivo de aumentar los resultados en la enseñanza.

Se aplica sea para potenciar los conocimientos que se adquieren, para mejorar alguna destreza y premiar acciones concretas de los estudiantes durante su aprendizaje. En este caso, las calificaciones que reflejarán su rendimiento en diversas asignaturas.

Realmente funciona la gamificación para mejorar la comprensión lectora porque logra su objetivo, el de incentivar a los estudiantes al hábito de leer.

Es decir, desarrolla más compromiso en ellos y los anima a superarse porque la esencia de esta metodología es lúdica, al mismo tiempo que facilita la interiorización de conocimientos, pero de una manera entretenida.

La meta de la gamificación es que cada estudiante perciba, en este caso, a la lectura como una aventura útil para su futuro académico, cotidiano, laboral y social.

- Gaitán (2013) aporta con una lista de beneficios:

1. Aumento de la motivación

A través de los puntos y niveles se establece un sentido de progreso visible durante el juego que motiva a los estudiantes al competir, mientras aprenden porque se esfuerzan para lograr sus metas.

2. Mejora de la retención de conocimientos

Habitualmente los juegos necesitan que los alumnos apliquen lo que aprenden durante el juego para reforzar el conocimiento a largo plazo. Esto es porque los elementos lúdicos convierten al material de estudio en algo memorable.

3. Fomento de la competencia saludable

Toda competencia representa un desafío a superar y eso es positivo. La clave es hacerlo apropiadamente. Para alcanzar el objetivo de aprendizaje, la competencia entre compañeros de clases es un eficaz motivador.

4. Inclusión de diferentes estilos de aprendizaje

Cada aprendizaje tiene un estilo diferente que puede adaptarse al diseño de las actividades de gamificación. Es decir, esta metodología incluye a diversos estilos para que los alumnos hallen formas efectivas de adquirir conocimientos.

5. Análisis de desempeño en tiempo real

El análisis y reportes forman parte de las muchas herramientas de gamificación que a los docentes les permite el monitoreo progresivo y la adaptación de técnicas para enseñar, según se requiera.

Recursos

Las propuestas de recursos son las siguientes:

Cualquier dispositivo tecnológico es válido para ese fin. Se pueden utilizar computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes.

Una vez definido qué dispositivo usar recurriremos al Genially que es la plataforma elegida para crear el juego mientras que para el contenido se utilizará libros de lengua y literatura de noveno año de EGB. El contenido dependerá de la clase que se impartirá. En este caso, la lectura comprensiva.

Contenido

El contenido de los textos seleccionados será la información idónea acerca de los tópicos que se abordarán durante la semana. Y para eso será necesario crear preguntas objetivas.

Otros recursos serán las trivias, crucigramas, sopa de letras, adivinanzas y otras actividades interactivas basadas en el contenido del texto. Eso fomentará la retroalimentación sobre las contestaciones de los alumnos luego de cada actividad establecida en el juego con el fin de aprender, a través de proyectos.

Título del juego interactivo de lectura: “Aventuras en Textópolis”

Estos juegos se basarán en los siguientes objetivos de aprendizaje:

O.LL.3.6.

Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.

O.LL.3.7.

Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás.

Actividades que se realizarán en el juego interactivo de lectura:

Estas actividades fueron creadas con el fin de que los chicos aprendan de una manera distinta y divertida, así muestren más interés y atención durante las clases, podrán ser parte de este juego y ganar puntajes, para motivarlos creando en ellos ganas de querer seguir aprendiendo día a día, el contenido fue extraído del libro de lengua y literatura de noveno EGB de la editorial Santillana

Detalles del juego:

A través de la plataforma de Genially se creó “Aventuras en Textópolis” que contiene 4 niveles. El primero se llama “Ciudad textual”. Los otros son: “Tecnofilia”, “La bibliotecaria” y “Distractor”.

Esos niveles le permiten a cada estudiante crear su propio “avatar” (entiéndase como personaje). Puede llamarlo como deseen.

El único requisito para los niños es que presten atención durante la clase diseñada por el docente. Incluso, el juego puede ser trasladado del salón de clases a la casa con los temas sugeridos por el maestro que los niños pueden adaptar en sus computadores, tabletas, celulares cualquier otro dispositivo tecnológico personal y jugar.

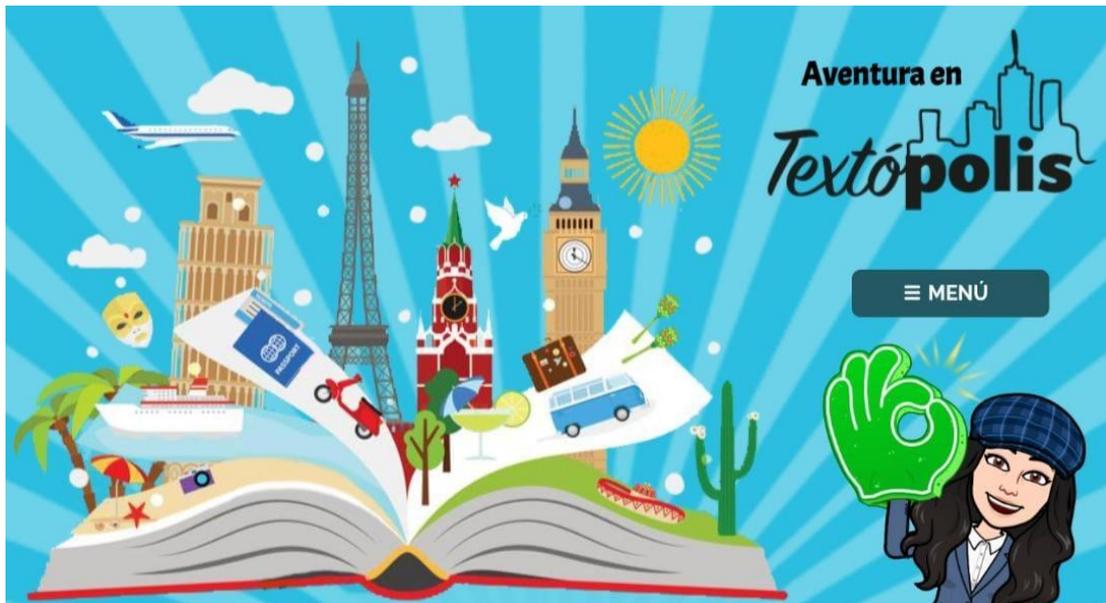
Link del juego en Genially:

<https://view.genially.com/6679cf86056cd9001467fa65/game-aventura-en-textopolis-2024>

Una vez que hayamos ingresado vamos a encontrar lo siguiente:

Figura 1

Introducción al Juego “Aventura en Textópolis”



Nota. Esta figura fue elaborada en Genially y corresponde al Menú/ Introducción del Juego.

Podremos dar click en el menú y empezar a conocer esta gran aventura en textópolis.

Figura 2

Menú de Aventura en Textópolis



Nota. Esta figura fue elaborada en Genially y corresponde a la presentación de los personajes y del Juego.

Figura 3

Aventura en Textópolis - Ruleta



Nota: Esta figura fue elaborada en Genially es una ruleta y corresponde al inicio del juego.

Después de haber ingresado a esta gran ciudad de aprendizaje y haber girado la ruleta, nos guiará automáticamente a nuestro primer nivel.

Figura 4

Preguntas Objetivas sobre Género Narrativo.



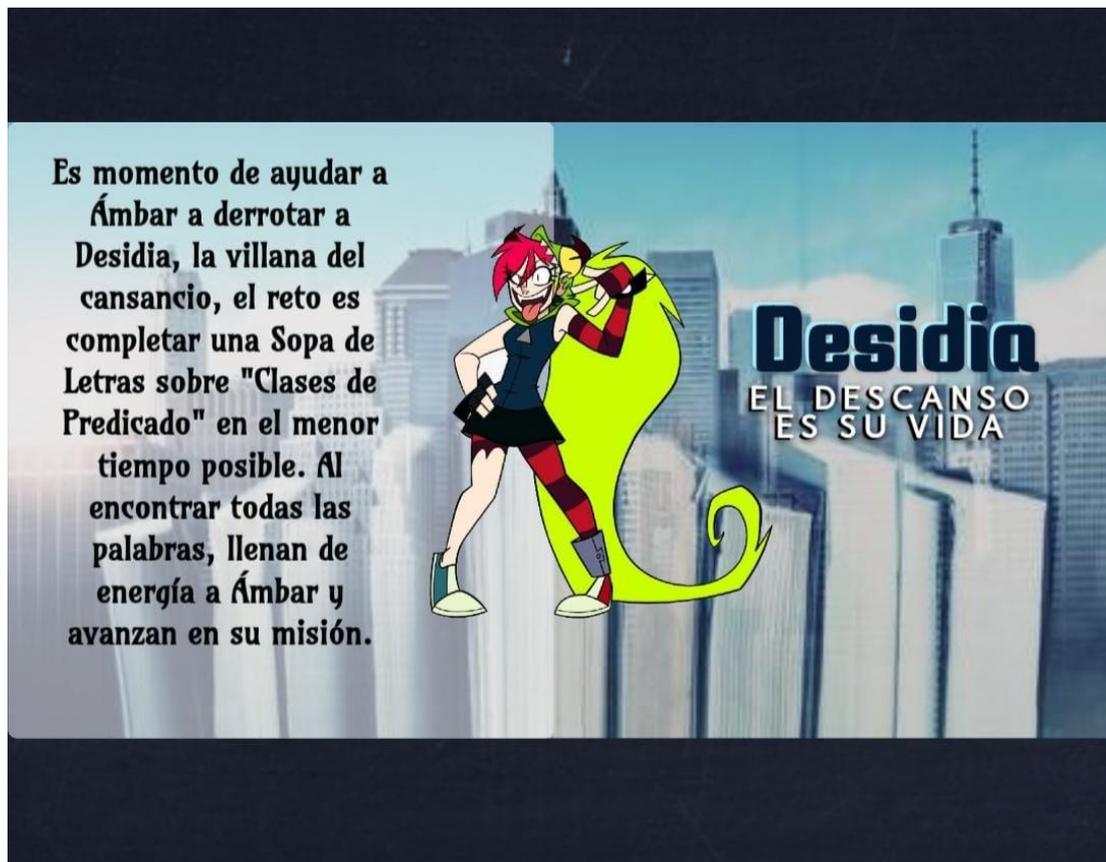
Nota: Esta figura fue elaborada en Genially y corresponde a la primera actividad del juego.

Improbis el deshonesto: Improbis es el villano de la deshonestidad en esta actividad debemos ayudarlo a resolver una trivía sobre el género narrativo al responder correctamente desmantelaron sus mentiras.

Después de haber prestado atención a nuestra clase de hoy vamos a elegir la respuesta correcta a las siguientes preguntas y recuerda entre más aciertos tengas más puntos acumularás.

Figura 5

Sopa de Letras sobre Clases de Predicado.



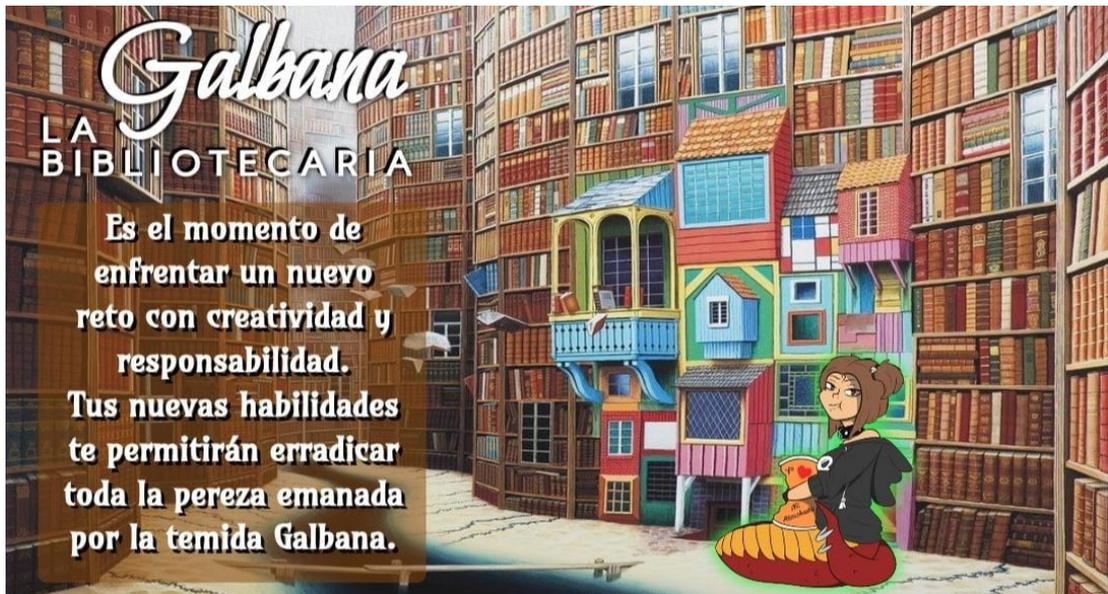
Nota. Esta figura fue elaborada en Genially y corresponde a la segunda actividad del juego.

Después de haber escogido las respuestas correctas y haber obtenido los puntos necesarios pasamos al segundo nivel llamado **Decidia** después de volver a girar la ruleta ingresamos al segundo nivel que contiene la siguiente actividad:

Encuentra y marca en la sopa de letras las palabras relacionadas con las clases de predicado. Las palabras pueden estar en horizontal, vertical o diagonal, y tanto hacia adelante como hacia atrás.

Figura 6

Trivia sobre el Uso del Punto.



Nota: Esta figura fue elaborada en Genially y corresponde a la actividad número 3

Una vez estemos en el tercer nivel y haberlo resuelto volvemos a girar la ruleta y nos encontraremos con la **Bibliotecaria Galbana** como es llamada en el juego, esta trivía consta de preguntas múltiples opciones sobre el uso del punto. Cada pregunta tiene una única respuesta correcta.

Figura 7

Trivía sobre Cuentos Populares



Nota: Esta figura fue elaborada en Genially y corresponde a la actividad número 4.

Una vez se haya llegado al cuarto nivel encontraremos a **Distractor** como es llamado en el juego el será el encargado de finalizar el juego y acumular todos los puntos anteriores y lleva la siguiente actividad:

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de preguntas de opción múltiple sobre cuentos populares. Cada pregunta tiene una única respuesta correcta. Lean cada una cuidadosamente y seleccionen la opción que consideren correcta.

Figura 8

Final de Juego



Nota. Esta figura fue elaborada en Genially y corresponde al final del juego.

Este juego servirá como una retroalimentación de lo aprendido para ver cuánta atención han prestado durante el día y para motivarlos, reconociendo su esfuerzo y dedicación, ayudándolos con este juego a que su aprendizaje sea más fácil y divertido, entre mejor puntaje más puntos para el final de la semana.

Figura 9

Página web



Nota. Esta figura fue elaborada en Google sites y corresponde a la página web de mi proyecto.

Link de la página web:

<https://sites.google.com/view/lectopolisaventurasdelecturas/evaluacion>

Este juego es un juego para incentivar a los alumnos a prestar atención y generar interés en ellos durante la clase, el problema es la falta de interés y concentración en los alumnos de noveno, para lo cual el profesor podrá incluir las actividades que desee y el tema que desee hablar para que los chicos participen con su propio avatar y no lo consideren lecciones, sino que se incentiven a querer aprender más.

Cronograma de las actividades

En la siguiente tabla se presenta el cronograma de actividades.

Tabla 11

Cronograma de las actividades del proyecto

| Actividad | Inicio | Fin | 2024 | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------|----------|------|---|---|-----|---|--|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | MAY | | | JUN | | | JUL | | | | | | | | | |
| Contextualización y metodología | 06/05/24 | 09/05/24 | x | | | | | | | | | | | | | | | |
| Recursos | 09/05/24 | 13/05/24 | x | | | | | | | | | | | | | | | |
| Contenido | 14/05/24 | 17/05/24 | | x | | | | | | | | | | | | | | |
| Título del juego | 17/05/24 | 20/05/24 | | x | | | | | | | | | | | | | | |
| Elección de objetivos de aprendizaje | 21/05/24 | 24/05/24 | | | x | | | | | | | | | | | | | |
| Elección de las actividades a realizar en el juego interactivo | 24/05/24 | 27/05/24 | | | x | | | | | | | | | | | | | |
| Introducción/ en qué consiste el juego interactivo | 28/05/24 | 31/05/24 | | | | x | | | | | | | | | | | | |
| Creación de la Introducción del juego elaborado en Genially | 31/05/24 | 03/06/24 | | | | x | | | | | | | | | | | | |
| Creación del menú del juego elaborado en Genially | 04/06/24 | 07/06/24 | | | | | x | | | | | | | | | | | |

CONCLUSIONES

Según los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) que expusimos al inicio de este proyecto, en Ecuador existe una limitada comprensión lectora. En el caso de los alumnos de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media representa un significativo problema que puede extenderse a la edad adulta si no se corrige en edad escolar. Esta falencia en la comprensión lectora afectará el rendimiento académico y trunca el desarrollo individual. Además, disminuirá las posibilidades laborales e, incluso, sociales a largo plazo.

Y no se trata de solamente un problema local, sino mundial, según PISA donde el nivel académico de los padres es un factor que afecta a la comprensión lectora de los niños. A eso se añade su clase socioeconómica, reflejada en el lugar que viven, el ambiente cultural y hasta geográfico.

Son factores que influyen en el desinterés hacia la lectura de sus hijos y, consecuencia, la falta de comprensión de lo poco que leen.

Es ahí donde encaja la creación de este juego interactiva que tiene la finalidad de cultivar hábito de leer y potenciar el enfoque de los alumnos durante la lectura.

“Aventuras en Textópolis”, el juego creado desde la plataforma Genially, es la herramienta de gamificación para despertar el interés por la lectura en edades tempranas porque tiene estructura basada en la consecución de puntos, niveles y otros retos que conducen a una recompensa final en un entorno no lúdico.

A través de la sana competencia y la retroalimentación, el rendimiento académico de un alumno puede crecer durante su proceso de educación contemporánea.

RECOMENDACIONES

Para poder apreciar cambios y un mejor rendimiento en los alumnos se presentan las siguientes recomendaciones:

- Evaluar las necesidades para poder identificar las áreas donde presenten más dificultades, a través de encuestas y pruebas
- Analizar el proceso de aprendizaje para adaptar el contenido y darles facilidad en el juego para los requerimientos específicos de los alumnos
- Tener los objetivos claros para la comprensión de los textos que se leen.
- Tener en cuenta que el contenido que se va agregar al este juego debe ser contenido relevante para Noveno año EGB para cumplir con los objetivos académicos,
- Capacitar a los docentes ya que es muy importante para saber cómo integrar la gamificación en el diseño de sus clases y cómo ajustar el enfoque pedagógico en los alumnos,
- Crear accesibilidad para cualquier niño, el objetivo es insertar la lectura diaria y la exploración de los diversos géneros literarios como un hábito y una entretenida aventura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Colomer, T. (1993). La enseñanza de la lectura. Estado de la cuestión (Ejemplar dedicado a: Leer y escribir). *Cuadernos de pedagogía*, (216), 0015-18.
<https://ddd.uab.cat/record/164786>
- Cotera Martínez, L. Y., Jiménez Vitar, L. F., & Rodríguez Álzate, Y. V. (2020). *Influencia de la Lecto-escritura en el rendimiento académico de los estudiantes del grado primero de la IER la Cadena del municipio de Carepa* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). <https://ddd.uab.cat/record/164786>
- Ferreiro, E. (1997). La revolución informática y los procesos de lectura y escritura. *Estudos Avançados*, 11, 277-285. <https://www.scielo.br/j/ea/a/FMCnfnfgTdLht9yyPh5KCYVd/>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa.com.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Malvido, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*.
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- OCDE. (2015). *Informe PISA. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico*.
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluaciones-internacionales/pisa/pisa-2015.html>
- Peñafiel Espinoza, X. A. (2023). *Lecto-escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños y niñas de segundo año de educación básica de la Escuela Juan E. Verdesoto del cantón Babahoyo* (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2023).
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15417>
- Rodríguez Martín, I. (2017). Enseñanza inicial de la lengua escrita: cuándo iniciar la enseñanza y cómo hacerlo. Una reflexión desde las creencias de los docentes. *Perfiles educativos*, 39(156), 18-36.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v39n156/0185-2698-peredu-39-156-00018.pdf>

- Romero Pérez, J. F., & Lavigne Cerván, R. (2005). *Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos*. Uma.es. https://www.uma.es/media/files/LIBRO_I.pdf
- Suárez, A., Moreno, J. M., & Godoy, M. J. (2010). *Vocabulario y comprensión lectora: algo más que causa y efecto*. <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5331/5-76-1-PB.pdf>
- Taboada, A., & Guthrie, J. (2006). La generación de preguntas y la comprensión lectora. *Lectura y Vida: Revista Latinoamericana de Lectura; Buenos Aires*, 27(4), 18. http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a27n4/27_04_Taboada.pdf
- Vallés Arándiga, A., (2005). Comprensión lectora y procesos psicológicos. *Liberabit. Revista Peruana de Psicología*, 11(), 49-61. <https://www.redalyc.org/pdf/686/68601107.pdf>

ANEXOS

Anexos de la página web

Anexo 1

Inicio de la página web creada en Google Site



Anexo 2

Perfil docente de la página web creado en Google sites

☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.



Ambar Romero

Perfil docente:

- Conocimiento, dominio y credibilidad del Proyecto Educativo del colegio y en particular del Manual de Convivencia.

Anexo 3

Introducción de la página web creado en Google sites



¿Cómo podríamos
hacer de la lectura
una actividad más
emocionante y
relevante para ti y tus
compañeros?



Anexo 4

Introducción de la página web creada en Google sites

☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.



Quieres sumergirte en el
mágico mundo de la
lectura?

EN ESTA WEBQUEST ENCONTRARAS
ALGUNAS ACTIVIDADES QUE TE GUIARAN
EN ESTE PROPOSITO.

CONTAGIAR LA MAGIA DE
LA LECTURA

Anexo 5

Tareas de la página web creada en Google sites.



Vamos a realizar un
juego interactivo de
Lectura

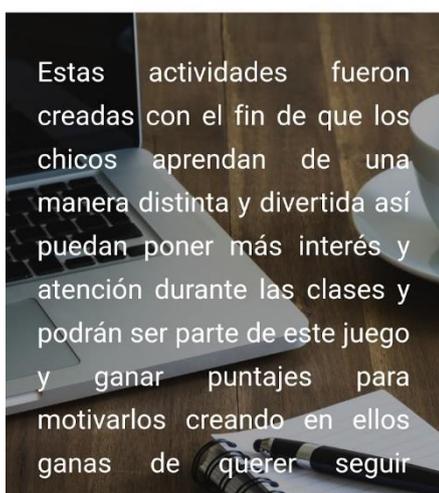


Anexo 6

Actividades de la página web creada en Google Sites.



Actividades a realizar dentro del juego interactivo de lectura:



Anexo 7

Proceso de la página web creada en Google sites



Anexo 8

En qué consiste el juego de la página web creada en Google sites.

☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.



En que consiste el juego

Este juego fue creado por medio de geneally, es una gamificación como su nombre lo dice. Textopolis es un juego interactivo que contiene 4 niveles, para este juego solo necesitaremos prestar atención durante la clase ya planificada por el maestro, con los temas de preferencia

Anexo 9

Link del juego interactivo en la página web creada en Google sites

☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.

Este juego fue creado por medio de geneally, es una gamificación como su nombre lo dice. Textopolis es un juego interactivo que contiene 4 niveles, para este juego solo necesitaremos prestar atención durante la clase ya planificada por el maestro, con los temas de preferencia o enseñados durante ella para luego que llegemos a casa de nuestro teléfono, tablet o artefacto de nuestra preferencia ingresemos y empecemos a jugar.

Aquí adjunto el link.

<https://view.genially.com/6679cf86056cd9001467fa65/game-aventura-en-textopolis-2024>

Anexo 10

Actividad número 1 de la página web creada en Google sites



1 . Actividad:

Preguntas Objetivas sobre Género Narrativo

Después de haber ingresado a esta gran ciudad de lectura y haber girado la ruleta el primer nivel será **Ciudad Textual** una hermosa ciudad donde aprenderemos y nos divertiremos mucho

instrucciones: después de haber prestado atención a nuestra clase de hoy vamos a elegir la respuesta correcta a las siguientes preguntas y recuerda entre más aciertos tengas más puntos acumularás.



Anexo 11

Actividad número 2 de la página web creada en Google sites.

☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.

2. Actividad:

Sopa de Letras sobre Clases de Predicado.

Después de haber escogido las respuestas correctas y haber obtenido los puntos automáticamente pasaremos al siguiente nivel.

El segundo nivel es llamado **Tecnofilia** después de volver a girar la ruleta y haber pasado el primer nivel ingresamos al segundo nivel este contiene la siguiente actividad:

Instrucciones: Encuentra y marca en la sopa de letras las palabras relacionadas con las clases de predicado. Las palabras pueden estar en horizontal, vertical o diagonal, y tanto hacia adelante como hacia atrás.



Anexo 12

Actividad número 3 de la página web creada en Google sites

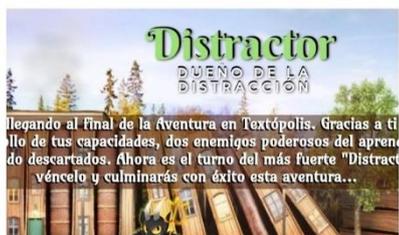
☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.

3. Actividad:

Trivia sobre el Uso del Punto.

Excelente!!! Ya estamos en el 3er nivel después de haber pasado volvemos a girar la ruleta y nos encontraremos con la **Bibliotecaria** como es llamada en el juego y haremos la siguiente actividad esperemos que consigas muchos Puntos!!

Instrucciones: Esta trivía consta de preguntas múltiples opciones sobre el uso del punto. Cada pregunta tiene una única respuesta correcta. ¡Buena suerte!



Anexo 13

Actividad número 4 de la página web creada en Google sites



4. Actividad: Trivia sobre Cuentos Populares

Hemos llegado muy lejos!! Ya estas en el 4to nivel excelente esta ha sido una gran semana para ti has puesto mucha atención espero tengas muchos puntos acumulados y seas un ganador!!.

En el nivel 4 encontraremos a **Distractor** como es llamado en el juego el será el encargado de finalizar el juego y acumular todos los puntos anteriores y lleva la siguiente actividad:

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de preguntas de opción múltiple sobre cuentos populares. Cada pregunta tiene una única respuesta correcta. Lean cada una cuidadosamente y seleccionen la opción que consideren correcta. ¡Buena suerte!

Anexo 14

Reflexión de la página web creada en Google sites



El presente trabajo investigativo se realiza por la falta de interés y concentración en los alumnos de EGB Subnivel Media para comunicarnos con ellos y saber qué está pasando debido al descuido que se detectó no sólo en la lectura de los estudiantes, sino también notamos que presentan desinterés en hacer exámenes o realizar tareas en clase en la mayoría de asignaturas. Por eso a través de esta aplicación y juego

Anexo 15

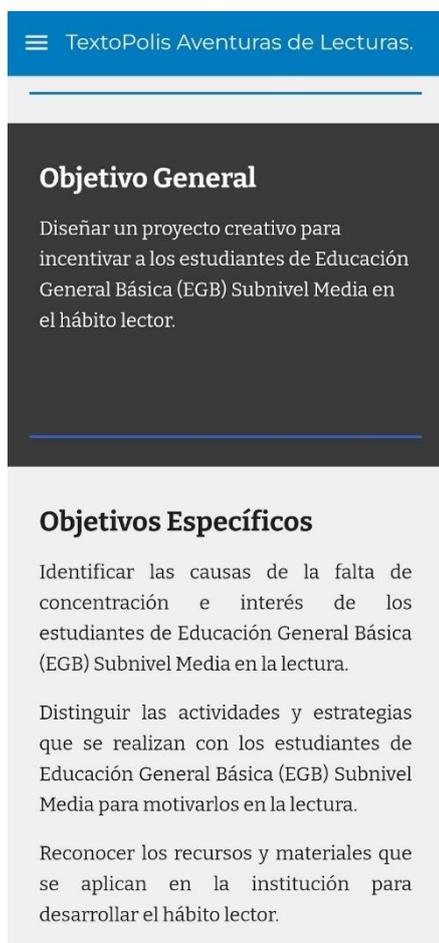
Reflexión de la página web creada en Google sites

☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.

Crear un juego interactivo de lectura puede ser una herramienta valiosa para despertar el interés en la lectura en los alumnos con falta de interés en ella, al incorporar juegos interactivos de lectura en el aula, los maestros pueden hacer que la lectura sea más atractiva, motivar a los estudiantes con falta de interés y mejorar sus habilidades de comprensión lectora en general. Y con esto crear en los estudiantes un progreso a su propio ritmo, lo que puede ayudar a construir confianza y motivación y mantener la atención ya que los juegos interactivos están diseñados para mantener la atención de los estudiantes mediante el uso de desafíos, recompensas y una interfaz atractiva

Anexo 16

Objetivos de la página web creada en Google sites



☰ TextoPolis Aventuras de Lecturas.

Objetivo General

Diseñar un proyecto creativo para incentivar a los estudiantes de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media en el hábito lector.

Objetivos Específicos

Identificar las causas de la falta de concentración e interés de los estudiantes de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media en la lectura.

Distinguir las actividades y estrategias que se realizan con los estudiantes de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media para motivarlos en la lectura.

Reconocer los recursos y materiales que se aplican en la institución para desarrollar el hábito lector.

Anexo 17

Evaluación de la página web creada en Google sites



Rubrica de evaluacion



Anexo 18

Rúbrica de evaluación de la Página web creada en Google sites



Rubrica de evaluacion



| 1. Participación en clase: | 2. Cumplimiento de tareas: | 3. Interacción con los compañeros: | 4. Niveles de Desempeño: |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Excelente (4 puntos): Participa activamente en todas las discusiones y actividades, mostrando interés y contribuyendo de manera significativa. - Bueno (3 puntos): Participa la mayoría del tiempo, aunque a veces parece distraído/a o poco interesado/a. - Regular (2 puntos): Participa ocasionalmente, con evidente falta de interés en la mayoría de las actividades. - Deficiente (1 punto): Participación mínima o nula, reflejando total falta de interés. | <ul style="list-style-type: none"> - Excelente (4 puntos): Cumple todas las tareas de manera puntual y con alta calidad, mostrando interés y atención en los detalles. - Bueno (3 puntos): Cumple la mayoría de las tareas, pero a veces la calidad o el tiempo de entrega son inconsistentes. - Regular (2 puntos): Cumple algunas tareas de manera irregular, con evidentes señales de falta de concentración. - Deficiente (1 punto): Frecuentemente no completa las tareas o lo hace con calidad muy baja debido a la falta de interés. | <ul style="list-style-type: none"> - Excelente (4 puntos): Colabora activamente con sus compañeros, mostrando interés genuino y respeto por las ideas de los demás. - Bueno (3 puntos): Interactúa adecuadamente en la mayoría de las situaciones, aunque a veces parece distante o poco interesado/a en las opiniones de los demás. - Regular (2 puntos): Tiene interacciones limitadas con sus compañeros y muestra poca disposición para colaborar. - Deficiente (1 punto): Evita o muestra desinterés en interactuar con sus compañeros. | <ul style="list-style-type: none"> - Excelente (13-12 puntos): Demuestra un alto nivel de interés y concentración en la mayoría de las actividades. - Bueno (11-9 puntos): Muestra interés y concentración en la mayoría de las actividades, con algunos lapsos de distracción. - Regular (8-5 puntos): Presenta señales claras de falta de interés y concentración en varias áreas. - Deficiente (4-0 puntos): Refleja una falta significativa de interés y concentración en todas las áreas evaluadas. |
| <p>Esta rúbrica no solo permite evaluar el comportamiento en términos de interés y concentración, sino que también proporciona una guía clara para los estudiantes sobre las expectativas y áreas de mejora necesarias.</p> | | | |

Anexos del juego interactivo “Textópolis”

Anexo 19

Inicio del juego interactivo creado en genially



Anexo 20

Resultados de la actividad número 1 del juego interactivo

Una captura de pantalla de la interfaz de usuario del juego. El fondo es púrpura con confeti multicolor. En el centro hay una ventana blanca con el título 'Resultados' y un botón de cerrar 'X'. Debajo del título se indica '5 de 5 respuestas' y una barra de progreso que muestra el 100%. Hay dos cuadros de estadísticas: uno verde con '1 aciertos 20%' y uno rojo con '4 errores 80%'. Debajo de ellos hay un botón 'Descargar resultados'. En la parte inferior de la ventana, hay un mensaje de felicitación: '¡FELICIDADES! Han derrotado a Distractor en el Quiz sobre Cuentos Populares. Su conocimiento y concentración les han llevado al éxito. ¡Sigán adelante, campeones!'. En la parte inferior de la pantalla, hay el logo de 'genially' y dos botones: 'REGRESAR' y 'CONTINUAR LA AVENTURA'.

Anexo 21

Actividad número 1 preguntas y respuestas del juego interactivo creado en genially



Anexo 22

Actividad número 1 preguntas y respuestas del juego interactivo creado en genially



Anexo 23

Actividad número 1 cuentos populares del juego interactivo creado en genially



Anexo 24

Actividad número 2 completa la frase juego interactivo creado en genially



Anexo 25

Actividad número 2 significados de las palabras del juego interactivo creado en genially



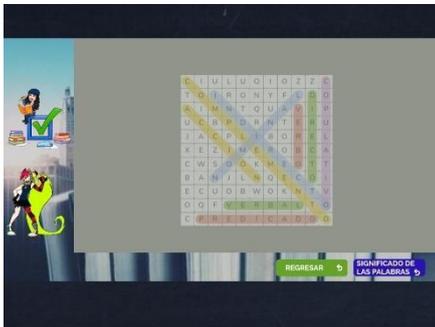
Anexo 26

Actividad número 3 resultados del juego interactivo creado en genially



Anexo 27

Actividad número 3 crucigrama creado en genially



Anexo 28

Actividad número 3 resultados de puntajes creado en genially



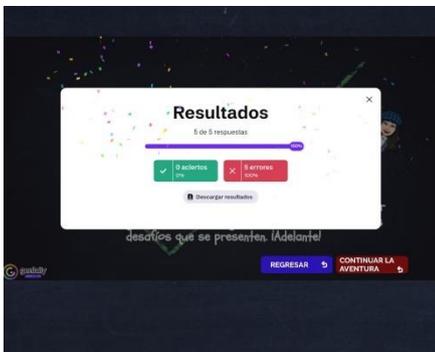
Anexo 29

Actividad número 3 crucigrama creado en genially



Anexo 30

Resultados de la actividad número 4 del juego interactivo según sus respuestas creado en genially



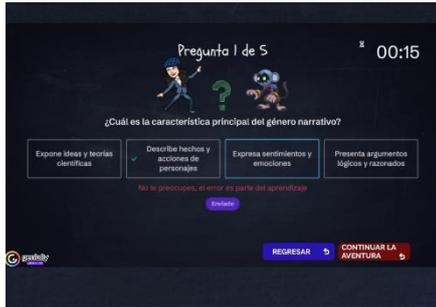
Anexo 31

Actividad número 4 del juego interactivo con sus preguntas



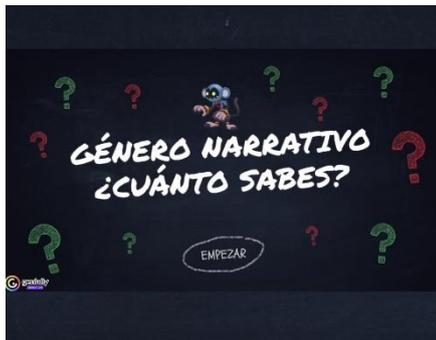
Anexo 32

Actividad número 4 del juego interactivo con sus preguntas



Anexo 33

Actividad número 4 del juego interactivo



Anexo 34

Fin del juego interactivo con sus niveles completos





DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Romero Pelay Ámbar Michelle con C.C: # 0955666912 autora del trabajo: **Juego de lectura con la metodología de aprender jugando para niños de Educación General Básica Subnivel Media** previo a la obtención del título **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 23 de agosto del 2024

f. _____

Romero Pelay Ambar Michelle

C.C: 0955666912



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

| | | | |
|--|--|------------------------|---|
| TEMA Y SUBTEMA: | Juego de lectura con la metodología de aprender jugando para niños de Educación General Básica Subnivel Media. | | |
| AUTOR(ES) | Romero Pelay Ambar Michelle | | |
| REVISOR(ES)/TUTOR(ES) | Lcda. Franco Dueñas Bernarda de Lourdes Ph.D. | | |
| INSTITUCIÓN: | Universidad Católica de Santiago de Guayaquil | | |
| FACULTAD: | Facultad de Psicología, Educación y Comunicación | | |
| CARRERA: | Carrera de Educación | | |
| TITULO OBTENIDO: | Licenciada en Ciencias de la Educación | | |
| FECHA DE PUBLICACIÓN: | 23 de agosto del 2024 | No. DE PÁGINAS: | 85 |
| ÁREAS TEMÁTICAS: | Ciencias – Educación | | |
| PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS: | Comprensión lectora, innovación, gamificación, hábito lector, motivación. | | |
| RESUMEN/ABSTRACT El presente trabajo se origina por la baja comprensión lectora en niños de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media, por lo tanto, se plantea diseñar un proyecto creativo para incentivar a los estudiantes de esta edad en el hábito lector a través de la identificación de las causas de la falta de concentración e interés de los estudiantes de este nivel y de las actividades y estrategias que se realizan con los estudiantes para motivarlos en la lectura. | | | |
| ADJUNTO PDF: | SI | NO | |
| CONTACTO CON AUTOR/ES: | Teléfono: 0983068492 | +593-4 | E-mail: dchalen@tejar.com.ec E-mail dagcha97@gmail.com |
| CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):: | Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, Mgs. | | |
| | Teléfono: +593-4-0985853582 | | |
| | E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec | | |
| SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA | | | |
| Nº. DE REGISTRO (en base a datos): | | | |
| Nº. DE CLASIFICACIÓN: | | | |
| DIRECCIÓN URL (tesis en la web): | | | |