



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO DE MANABÍ”
FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES.
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

TEMA:

ACTIVIDADES INTERACTIVAS MEDIANTE JUEGOS PARA FOMENTAR LA LECTURA

AUTORES:

BERMÚDEZ LOOR VIELKA NAHOMY
GARCÍA ANCHUNDIA MELANY VALERIA

TUTOR:

DR. LUIS EDUARDO RONQUILLO TRIVIÑO, PHD.

MANTA – ECUADOR

2022 (2)

ÍNDICE

Certificado de tutor.....	IV
Certificado Urkund.....	V
.....	V
Formulario de registro de selección de modalidad	VI
.....	VI
.....	VII
Notificación de designación de modalidad.....	VIII
.....	VIII
.....	IX
Resumen.....	X
Abstrac	XI
1. INTRODUCCIÓN.....	XII
Planteamiento del problema.....	XII
La Justificación.....	XIV
El Objetivo general.....	XVI
Los Objetivos específicos	XVI
La Idea a defender.....	XVI
2. MARCO TEÓRICO	1
2.1 Marco Referencial.....	1
2.2 MARCO CONCEPTUAL	6
Variable independiente:.....	6
2.2.1 Categoría: Actividades.....	7
2.2.2 Categoría: Recreación.....	9
2.2.3 Categoría: Juegos	10
2.2.4 Categoría: Técnicas educativas.....	11
Variable dependiente:	14
2.2.5 Categoría: Tipos de lectura	15
2.2.6 Categoría: Nivel de Comprensión.....	17
2.2.7 Categoría: Hábito.....	19
2.2.8 Categoría: Técnicas de la lectura.....	21
3. METODOLOGÍA.....	24
3.1 Enfoque	24

3.2 Nivel de Investigación	24
3.3 Métodos	25
3.4 Población y Muestra.....	26
3.5 Técnicas e instrumentos.....	26
4. RESULTADOS, HALLAZGOS Y DISCUSIONES.....	28
4.1 Categorías de información.....	28
4.2 Fomento de la lectura a estudiantes de octavo año	28
4.3 Dificultades para lectura	30
4.4 Práctica de la lectura en la escuela y en la casa.....	31
4.5 Actividades interactivas que fomentan la lectura	32
4.6 Técnicas lúdicas o juegos que fomentan la lectura.....	34
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	37
5.1. CONCLUSIONES.....	37
5.2 RECOMENDACIONES.....	39
6. BIBLIOGRAFÍA	40

Certificado de tutor

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-01-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO.	REVISIÓN: 2
		Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor de la Facultad de Educación, turismo, Artes y humanidades, Carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de las estudiantes García Anchundia Melany Valeria y Bermúdez Looor Vielka Nahomy, legalmente matriculadas en la Carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura, período académico 2022-2023, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es "ACTIVIDADES INTERACTIVAS MEDIANTE JUEGOS PARA FOMENTAR LA LECTURA"

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

de la modalidad en mención y en apego al cumplimiento de los requisitos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico, por tal motivo CERTIFICO, que el mencionado proyecto reúne los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, Manta enero de 2023.

Lo certifico,


Dr. Luis Eduardo Ronquillo Triviño
Docente Tutor(a)
Área: Investigación

Certificado Urkund

Document Information

Analyzed document	TESIS FINAL GARCÍA BERMÚDEZ.docx (D156061692)
Submitted	2023-01-16 18:21:00
Submitted by	
Submitter email	luis.ronquillo@ufeam.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	luis.ronquillo.ufeam@analysis.arkund.com

Sources included in the report

W	URL: http://www.ruc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3117/1/wsosa.pdf Fetched: 2021-03-08 13:35:47	 1
SA	TRABAJO+FINAL+COMPLETIVO.docx Document TRABAJO+FINAL+COMPLETIVO.docx (D152125793)	 2
SA	ff.docx Document ff.docx (D54991120)	 1
W	URL: https://reportedelectura.org/lectura-puntual Fetched: 2023-01-16 18:45:00	 2

Entire Document

Actividades interactivas mediante juegos para fomentar la lectura
Bermúdez Loor Vielka Nahorry García Anchundía Melany Valeria
Universidad laica "Eloy Alfaro" de Manabí
Trabajo de integración
Dr. Luis Enrique Ronquillo
2022(2)

Resumen La presente investigación titulada "Actividades interactivas mediante juegos para fomentar la lectura", se centra en el análisis y búsqueda de actividades interactivas para los estudiantes de octavo año. Esta se desarrolló con la finalidad de contar con un estudio que sirva de guía en docentes, para fomentar la lectura con distintas actividades y juegos. De igual manera, para incentivar a los estudiantes, que salgan de la monotonía, y a su vez formar un hábito útil para la vida. Existen debilidades en las actividades de lectura, los estudiantes requieren que en el proceso de enseñanza aprendizaje se fomente la misma. La metodología está basada en el nivel descriptivo porque se explicó todas las interrogantes planteadas dentro del trabajo. Los métodos utilizados fueron el deductivo e inductivo. Estos ayudaron a recopilar la información. Se utilizaron dos instrumentos; la entrevista al docente de la asignatura de literatura y las encuestas a los estudiantes. Como población se escogieron a estudiantes de octavo A y B. La muestra fue de 35 estudiantes entre 11 y 12 años. El presente estudio pretende analizar las actividades interactivas para mejorar la lectura. Es decir, determinar los procesos a utilizar para alcanzar los objetivos. Para esto, se menciona diferentes actividades mediante juegos que pueden desarrollarse en clases, que son prácticas y dinámicas para fomentar la lectura. Es importante destacar dentro de los resultados obtenidos que la lectura aporta con conocimientos previos y habilidades comunicativas que ayudan a resolver conflictos. Sobre todo, mejorar o formar el criterio de los estudiantes.

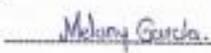
Palabras claves: Lectura, actividades interactivas, juegos, docentes, estudiantes, hábito, incentivar, motivar, estrategias.

Formulario de registro de selección de modalidad

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: FORMULARIO DE REGISTRO DE SELECCIÓN DE MODALIDAD, TEMA O NÚCLEO PROBLÉMICO DE INVESTIGACIÓN.	CÓDIGO: PAT-04-F-005
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2
		Página 1 de 1

DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE		
Facultad/Extensión: Facultad de Ciencias de la Educación		
Carrera: Pedagogía de la Lengua y la Literatura		
Nombres y apellidos del estudiante: Melany Valeria García Anchundia		
Nivel: Octavo	Curso:	Paralelo: A
Datos Personales:		
Cédula de Ciudadanía: 1350639397	Fecha de Nacimiento: 19 de diciembre de 2000	
Edad: 21 años	Sexo: Femenino	Nacionalidad: ecuatoriana
Estado Civil: Soltero	Certificado de Votación: 55051335	
Lugar de Residencia:		
Provincia: Manabí	Cantón: Manta	Parroquia: Los Esteros
Correos Electrónicos:	1) e1350639397@live.uleam.edu.ec	2) mevagarcia19@hotmail.com
Teléfono Celular: 0980006145	Teléfono Convencional: 05-2450793	Teléfono Convencional:
Dirección domiciliaria: Calle 406 Av. 412 Ciudadela Divino Niño		
Discapacidad	Motora: <input type="checkbox"/>	Auditiva: <input type="checkbox"/>
	Visual: <input type="checkbox"/>	Otra: <input type="checkbox"/>

No.	MODALIDAD DE TITULACIÓN	TEMA ESCOGIDO "... O NÚCLEO PROBLÉMICO	TUTORIA SOLICITADO/A
1	Trabajo de Integración curricular <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades Interactivas mediante juegos para fomentar la lectura.	Dr. Luis Eduardo Ronquillo Triviño, PhD.

Nombres del estudiante: Melany Valeria García Anchundia	Firma: 
--	--

Lic. María Mercedes Intriago Álvarez Analista 1 (Secretaría de Carrera)	Firma: 	Lugar y Fecha de recibido: Manta, 15 de abril de 2022
--	--	--



La verificación y responsabilidad de los datos del presente registro es de exclusiva responsabilidad del estudiante, quien debe otorgar una copia a la Comisión Académica.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: FORMULARIO DE REGISTRO DE SELECCIÓN DE MODALIDAD, TEMA O NÚCLEO PROBLEMÁTICO DE INVESTIGACIÓN	CODIGO: PAT-04-F-005
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE			
Facultad/Extensión: Facultad de Ciencias de la Educación			
Carrera: Pedagogía de la Lengua y la Literatura			
Nombres y apellidos del estudiante: Vielka Nahomy Bermúdez Loor			
Nivel: Octavo	Curso:		Paralelo: A
Datos Personales:			
Cédula de Ciudadanía: 1314881887	Fecha de Nacimiento: 1 de julio de 2001		
Edad: 20 años	Sexo: Femenino	Nacionalidad: Ecuatoriana	
Estado Civil: Soltero	Certificado de Votación: 60931706		
Lugar de Residencia:			
Provincia: Manabí	Cantón: Manabí	Parroquia: Los Esteros	
Correos Electrónicos:	1) v131481887@live.ulearn.edu.ec	2) vlnabeloor01@gmail.com	
Teléfono Celular: 0997975455	Teléfono Conventional: 052582047	Teléfono Conventional:	
Dirección domiciliaria: "La pradera"			
Discapacidad	Motora:	<input type="checkbox"/>	Auditiva:
	Visual:	<input type="checkbox"/>	Otra:
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.	MODALIDAD DE TITULACIÓN	TEMA ESCOGIDO "..." O NÚCLEO PROBLEMÁTICO	TUTORIA SOLICITADA/OA
1	Trabajo de integración curricular	X Actividades Interactivas mediante juegos para fomentar la lectura.	Dr. Luis Eduardo Ronguillo Triviño, PhD

Nombres del estudiante: Vielka Nahomy Bermúdez Loor	Firma: 
Lic. María Mercedes Intriago Álvarez Analista 1 (Secretaría de Carrera)	Firma: 
	Lugar y Fecha de recibido: Manta, 25 de abril de 2022



La verificación y responsabilidad de los datos del presente registro es de exclusiva responsabilidad del estudiante, el mismo otorgará una copia a la Comisión Académica.

Notificación de designación de modalidad

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: NOTIFICACIÓN DE DESIGNACIÓN DE DOCENTES TUTORES	CÓDIGO: PAT-04-F-007
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 2

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA
COMISIÓN ACADÉMICA

MEMORANDUM No. 040/2022

PARA: Dr. Luis Eduardo Ronquillo Triviño
DE: Comisión Académica
ASUNTO: Designación para desarrollar tutorías de titulación

FECHA: Manta, 18/04/2022.

En cumplimiento a las disposiciones del proceso de titulación del Reglamento de Régimen Académico y a la distribución de la carga horaria dispuesta dentro de la planificación académica de esta unidad, considerando su expertise en Investigación educativa, esta Comisión Académica le designa a Usted la dirección y tutoría en el desarrollo de los trabajos de integración curricular de los siguientes estudiantes:

Estudiante/s	Nivel	Opción de Titulación	Tema y/o título
Vielka Nahomy Bermúdez Loo	Octavo	Proyecto de investigación	Actividades Interactivas mediante juegos para fomentar la lectura.
Melany Valeria García Anchundia	Octavo	Proyecto de investigación	
Jonathan Stalin Vera Macías	Octavo	Proyecto de investigación	Técnica: estructura del argumento en textos literarios para fortalecer el análisis crítico en los estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Teresa de Calcuta.
Santiago Leonel Intriago Bailón	Octavo	Proyecto de investigación	
Solange Valeria Anchundia Delgado	Octavo	Proyecto de investigación	Las actividades de dramatización en el aula para mejorar la expresión oral.
María Victoria Palma Delgado	Octavo	Proyecto de investigación	
Marlene Elizabeth Sánchez Loo	Octavo	Proyecto de investigación	La hermenéutica como estrategia para la identificación del eje temático de una obra literaria.
Vielka Betzaida Flores Valencia	Octavo	Proyecto de investigación	Los textos literarios para fomentar el hábito lector.
Lisbeth Annabell Dueñas Franco	Octavo	Proyecto de investigación	

Su aporte profesional y académico en la dirección de los presentes trabajos de integración curricular, serán de gran valía en el desarrollo académico tanto para la unidad académica como de los estudiantes.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: NOTIFICACIÓN DE DESIGNACIÓN DE DOCENTES TUTORES	CÓDIGO: PAT-04-F-007
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 2 de 2

Particular que se informa para los fines consiguientes.

Atentamente,



Lic. Rómulo Silvino López Farfán, Mg.
Presidente Comisión Académica
romulo.lopez@uleam.edu.ec

Elaborado por: Lic. Luis Enrique Vargas Páez, Mg.
Coordinador Académico, Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Resumen

La presente investigación titulada “Actividades interactivas mediante juegos para fomentar la lectura”, se centra en el análisis y búsqueda de actividades interactivas para los estudiantes de octavo año. Esta se desarrolló con la finalidad de contar con un estudio que sirva de guía en docentes, para fomentar la lectura con distintas actividades y juegos. De igual manera, para incentivar a los estudiantes, que salgan de la monotonía, y a su vez formar un hábito útil para la vida. Existen debilidades en las actividades de lectura, los estudiantes requieren que en el proceso de enseñanza aprendizaje se fomente la misma. La metodología está basada en el nivel descriptivo porque se explicó todas las interrogantes planteadas dentro del trabajo. Los métodos utilizados fueron el deductivo e inductivo. Estos ayudaron a recopilar la información. Se utilizaron dos instrumentos: la entrevista al docente de la asignatura de literatura y las encuestas a los estudiantes. Como población se escogieron a estudiantes de octavo A y B. La muestra fue de 35 estudiantes entre 11 y 12 años. El presente estudio pretende analizar las actividades interactivas para mejorar la lectura. Es decir, determinar los procesos a utilizar para alcanzar los objetivos. Para esto, se menciona diferentes actividades mediante juegos que pueden desarrollarse en clases, que son prácticas y dinámicas para fomentar la lectura. Es importante destacar dentro de los resultados obtenidos que la lectura aporta con conocimientos previos y habilidades comunicativas que ayudan a resolver conflictos. Sobre todo, mejorar o formar el criterio de los estudiantes.

Palabras claves: Lectura, actividades interactivas, juegos, docentes, estudiantes, hábito, incentivar, motivar, estrategias.

Abstrac

The present investigation entitled "Interactive activities through games to promote reading", focuses on the analysis and search of interactive activities for eighth grade students. This was developed with the purpose of having a study that serves as a guide for teachers, to encourage reading with different activities and games. In the same way, to encourage students to get out of monotony, and in turn form a useful habit for life. There are weaknesses in reading activities, students require that the teaching-learning process be encouraged. The methodology is based on the descriptive level because all the questions raised within the work were explained. The methods used were deductive and inductive. They helped collect the information. Two instruments were used: the interview with the teacher of the literature subject and the student surveys. As a population, eighth grade A and B students were chosen. The sample was 35 students between 11 and 12 years old. This study aims to analyze interactive activities to improve reading. That is, determine the processes to be used to achieve the objectives. For this, different activities are mentioned through games that can be developed in classes, which are practical and dynamic to encourage reading. It is important to highlight within the results obtained that reading provides previous knowledge and communication skills that help to resolve conflicts. Above all, improve or train the criteria of students.

Keywords: Reading, interactive activities, games, teachers, students, habit, encourage, motivate, strategies.

1. INTRODUCCIÓN

La lectura es un proceso importante en la vida de los seres humanos que les ayuda a comprender información o ideas, aquí se desarrolla un vínculo directo entre el lector y lo que está leyendo. El presente proyecto tiene como finalidad dar a conocer la importancia y el papel fundamental que requiere fomentar la lectura, pero sobre todo conocer diferentes actividades interactivas, mediante juegos los cuales ayudarán a los estudiantes a incentivarlos a leer.

De igual manera este proyecto será una guía y servirá de manera útil, compartir este hábito de leer, el cual ayudará para que en un futuro puedan ser estudiantes con una buena comprensión lectora y con un pensamiento crítico. Esto permitirá que puedan destacarse en el ámbito profesional con un léxico nutrido gracias a la lectura que además ayudará a investigar e indagar acerca de algún tema en específico.

Planteamiento del problema, permite determinar objetivamente la importancia que tiene la lectura en la vida de las personas y como aquello es la puerta al conocimiento en la etapa educativa, es considerable y llama la atención las opiniones acerca de las deficiencias que existe, al momento de preguntarles a los jóvenes o incluso a personas mayores si posee un hábito lector. En el sistema educativo ecuatoriano en el área de Lengua y Literatura se plantea como eje curricular integrador “escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social” (Ecuador, 2010). Siguiendo al autor, no se logra que los estudiantes sientan interés por leer, esto puede ser debido a que no se incluye actividades interactivas para hacerlo, si no, que este ya sigue un modelo establecido que para los jóvenes puede llegar hacer monótono e incluso aburrido.

De acuerdo con el (INEC, 2012) (Instituto nacional de estadísticas y censos, 2012) mediante un censo a personas de 16 años en adelante, teniendo como unidad de muestreo a 3.960 viviendas, siendo su cobertura 5 ciudades a nivel urbano de las ciudades de

Quito, Guayaquil, Cuenca, Machala y Ambato. Se pudo observar en los resultados como el mayor porcentaje de personas no tienen un hábito por la lectura en Ecuador, lo que es preocupante no solo para los docentes, sino también para la sociedad en general, puesto que el futuro del País está en manos de aquellas generaciones.

En la escuela primaria es donde se debe empezar fomentando el amor por la lectura. por lo tanto, el problema que se plantea en este estudio es: La falta de actividades interactivas mediante juegos para fomentar la lectura. Se tiene la idea de que todo aquello que se realice con gusto es mejor ejecutado, para los estudiantes que recién empiezan su etapa de colegio a pesar de ser ya considerados jóvenes, aún mantienen interés en actividades de niños. Por ende, un espacio para ello es el juego. Se asume que si esto se aplica para que los estudiantes se interesen por la lectura a su vez le ayudará a que comprendan lo que lee. De esta manera se logrará una deseable interacción con sus equivalentes, evolucionando la visión que tiene de la escuela y la lectura, aburrida, tediosa. “La base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca”. (contributors, 2019)

Es por esto por lo que al querer obtener resultados en el proceso de aprendizaje se debe tener en cuenta la relación que debe existir entre el educando y lo que se desea que él aprenda, es sumamente importante pues este de acuerdo con los estímulos va a ir desarrollando y aprendiendo de una mejor manera. En el caso del proyecto las variables tanto independiente como dependiente van de la mano, pues en este caso las actividades interactivas mediante juegos serán ese estímulo que el estudiante necesita, para que el docente pueda obtener el resultado principal que se requiere que es fomentar la lectura. El docente en primera instancia es uno de los personajes principales que tiene la educación, este debe lograr que el estudiante participe y

aprenda, por ende, debe generar un estado de motivación con la ayuda de los estímulos que debe darle a sus educandos para obtener su objetivo principal.

Al no realizar una actividad interactiva o un juego el estudiante puede sentir esa monotonía que no lo incentive a querer leer lo que ocasiona que haya problemas de lectura a lo largo de su ciclo educativo. Esto solo provocará que no se cumpla a cabalidad este proceso, debido a que solo se llevará a cabo la enseñanza que es la transmisión del conocimiento o lo que se desea que aprenda, más no se obtendrá el aprendizaje del educando que es lo primordial en la educación.

La Justificación permite observar que, el hábito de la lectura se debe implementar de manera interactiva para desarrollar el interés del lector, haciendo además participe a sus principales personajes como lo son (docentes, estudiantes, y padres de familia).

El presente estudio pretende demostrar la relación que existe y los beneficios que se puede obtener al usar actividades interactivas mediante juegos para fomentar la lectura. Por lo que es un argumento pedagógico que el maestro le puede sacar provecho en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para crear un equilibrio entre la educación tradicional y aquella que se está desarrollando en la actualidad, así de esta manera formar estudiantes que se interesen por la lectura.

Este trabajo puede servir de aporte para los docentes en ejercicio, debido a que los estudiantes que llevan a cabo esta investigación fueron parte de una formación perteneciente a una nueva corriente educativa, donde la educación tradicional ya no es vista como la única manera de aprender y ser la encargada de formar a profesionales, más bien con el tiempo ha sido la causante de que ciertos estudiantes se vean condicionados a seguir esquemas que ya estaban estipulados desde hace varias décadas atrás. Debido a que los tiempos van cambiando de igual manera los jóvenes, educación, enseñanza y aprendizaje.

El presente estudio determina la importancia que los estudiantes lean libros que les parezca interesante. Como hacer lecturas de acuerdo con temas que les llamen la atención, realizar fichas de lecturas o de textos, para que ellos tengan más confianza, además fichas de bibliografías impresas o digitales.

Se determina, que se puede plantear aspectos relacionados que permitan verificar opciones tales como el uso de una biblioteca en el aula, para que los niños escojan los libros que quieran, desarrollar actividades como los cuentacuentos, que trata de leer cuentos, novelas, artículos en revistas, informaciones en las redes sociales e internet, o historias divertidas, para luego contárselas a los alumnos y ahí poder cambiar el final de la historia.

También se trata de indagar sobre el uso de imágenes y establecer vínculos con una pequeña síntesis de lo que se va a leer. Crear un espacio para convertirse en Booktubers donde ellos simulan que son creadores de contenido y darán su punto de vista de ciertos libros, crear una hora del cuento. A su vez emplear juegos de roles para así poder motivar la lectura a los alumnos, donde estos representen a los personajes de las obras del libro que escojan. Se pueden hacer crucigramas, donde ellos mismos sean los creadores de las preguntas de acuerdo con un texto leído, el tendero de la lectura que se basa en la colocación de una cinta con varias lecturas que deberán ir leyendo los estudiantes de acuerdo con el puesto en el que se detenga la música. historia a la mano, que trata acerca de que el estudiante dibuje su mano y en cada dedo coloque lo que le llamó la atención de lo leído, sopas de letras y juegos de palabras que incluyan las actividades mencionadas anteriormente.

Se trata de proponer mediante juegos poner en práctica bien la lectura de los textos que serán leídos a los estudiantes durante las clases. Que también se puede organizar y reunir a los familiares para que así conformen club de lectores en el aula, junto a los estudiantes y docentes.

Celebrar el día del libro, para que haya amor por la lectura e incentivación para que lean los estudiantes, docentes y personas que quieran aprender. Celebración del día del libro y la lectura junto a familiares y otros actores sociales.

Las preguntas de investigación planteadas sirvieron para orientar y direccionar el trabajo. A continuación, se detallan:

Pregunta general: ¿Cómo ayuda las actividades interactivas mediante juegos a fomentar la lectura en estudiantes de 8vo año de básica de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos?

Preguntas específicas: ¿Para qué se debe fomentar la lectura?, ¿Cuáles son las estrategias correctas para incentivar al estudiante a leer?, ¿Qué causa el desinterés del estudiante al momento de leer?, ¿Cómo intervienen los padres de Familia en el proceso de fomentar la Lectura?, ¿Qué técnicas ayudan a los estudiantes a fomentar la lectura

El Objetivo general de la investigación es analizar actividades Interactivas mediante juegos para fomentar la lectura en los estudiantes de 8vo año de básica de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos periodo 2022.

Los Objetivos específicos procuran cumplir con el general, aportando desde cada uno elementos investigativos y académicos: 1. Realizar un diagnóstico del escenario escolar con actividades interactivas para la lectura en estudiantes de octavo año de básica de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. 2. Determinar las técnicas de actividades interactivas y juegos que se pueden utilizar para fomentar la lectura. 3. Contrastar la información obtenida con la fundamentación del estudio, para concluir y proyectar el fomento de la lectura.

La Idea a defender se refiere a las diferentes actividades interactivas mediante juegos para fomentar la lectura a los estudiantes, de tal manera que estos tengan elementos para la formación de criterios y la comunicación.

Las variables de la presente investigación guardan relación con las actividades interactivas y el fomento de la lectura.

La Variable Independiente y la Dependiente son aquellas que van a permitir llevar a cabo la investigación, debido a que son la base del trabajo. De estas se desencadenan las categorías que guardan relación de acuerdo con cada variable y son las siguientes. Las categorías de la variable independiente son: 1. Actividades. 2. Recreación. 3. Juegos. 4. Técnicas educativas. Mientras que las categorías de las variables dependiente son: 1. Tipo de lecturas. 2. Nivel de comprensión lectora. 3. Hábito de lectura. 4. Técnicas de lectura.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Referencial

La corriente pedagógica en la que se basa el presente trabajo es la escuela nueva o activa, esta trata acerca de cambiar el método tradicional en el aprendizaje, donde se da mayor participación a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera la base del proceso educativo son los alumnos, cuya intervención activa es fomentada de manera individual o colectiva y los conocimientos se refuerzan mediante la acción y la investigación.

Esta corriente surge a finales del siglo XIX, para Freire los pedagogos de la escuela nueva tenían que ser personas capaces de fomentar la comprensión entre los seres humanos y naciones, de impulsar la solidaridad humana, desarrollar la capacidad de poder resolver conflictos. Debido a que siglos atrás las guerras eran evidentes entre diferentes países ya sea por motivos políticos, social y económico. Por ende, la educación era la única capaz de lograr formar jóvenes para la paz, comprensión y sobre todo solidaridad.

Respecto al modo pasivo, en donde el maestro tiene toda la responsabilidad de cumplir con los objetivos de enseñanza, éste es sustituido por un sistema donde el maestro participa como orientador, facilitador y conductor de este proceso. Jean-Jacques Rousseau, Johann Heinrich Pestalozzi, León Tolstói, John Dewey, María Montessori, Adolphe Ferrière, Roger Cousinet, Célestin Freinet, Jean Piaget, Édouard Claparède y Ovide Decroly son algunos de los principales representantes.

En la búsqueda de información en páginas web se encontraron investigaciones referenciales al tema de investigación que se está realizando, esto debido a la importancia que tiene el fomentar la lectura en la educación. Además, como futuros docentes se debe impulsar y buscar de alguna manera como llegar a los estudiantes, pero sobre todo crear el hábito de lectura que les ayudará a interpretar mejor la información y adquirir nuevos conocimientos a lo largo de su vida que serán de gran utilidad no solo en su parte personal sino también en la profesional.

Entre las referencias tenemos:

En un informe académico publicado sobre “El juego como estrategia para fomentar la lectura en adolescente de primero de secundaria” publicado por Reyes Sandra, “Leyes de Reforma” del grupo 1 D, de la materia de español para obtener su título en licenciatura en lengua y Literaturas hispanas. Menciona que “El juego es una estrategia que ayuda a los estudiantes aprender mejor debido a que los ayuda a estar más relajado a dejar el miedo y ven la lectura con más agrado y entusiasmo”. (Reyes, 2007)

El juego brinda un aporte significativo en el aprendizaje, brinda herramientas para sus estudios posteriores, les proporciona cultura y diversión. Además, facilita la enseñanza de la lectura. A su vez dentro del trabajo de Reyes invita a los estudiantes de lengua y literatura a prepararse debido a que la educación no es estática más bien es dinámica, pero sobre todo es un reto para los maestros.

En un trabajo de investigación publicado sobre “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” por Minerva y Torres, se menciona que:

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus

ideas, amor, tolerancia y también propiciar rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas (Minerva & Torres , 2007)

Apoyando la idea del autor es necesario saber que el juego no solo se debe ver como una estrategia o un pasatiempo para los alumnos, estos implican más que solo jugar y leer. La gamificación en el aula se debe dar con valores para poder entender a los demás estudiantes y llevarse bien con ellos y el docente. Además, es necesario que se apliquen estos valores en el aula de clases para que los alumnos vayan aprendiendo que un juego no solo jugarlo y ya, más bien es saberse entenderse entre sí y respetarse mutuamente con todos los alumnos.

En una revista de investigación sobre: El club de lectura como estrategia creativa por Tobar y Riobueno para fomentar la lectura creativa en los estudiantes educación integral, mencionan que:

Es preciso fomentar y estimular la creatividad de los estudiantes mediante actividades de lectura comprensiva, es decir, actividades que de cierta forma permitan también activar sus procesos mentales superiores (Vygotsky, 1986) y coadyuven a estimular el proceso de enseñanza de la lengua, de forma lúdica y respetando sus intereses buscando un aprendizaje mucho más efectivo al aumentar los niveles de motivación. Citado en (Tovar & Riobueno, 2018)

Siguiendo al autor, es importante conocer que la lectura es esencial para el ser humano, y fomentarla en los niños es ideal, para mejorar la creatividad de ellos, es decir, esta se puede hacer mediante actividades, como leer un texto y que vayan comprendiendo lo que lean, sino lo entienden releer nuevamente el texto hasta lograr una lectura comprensiva y así poder fomentar

poco a poco la lectura. La mejor manera de ayudar en la lectura a los niños es con juegos como dice el autor, de forma lúdica, con actividades que les llamen la atención y los motiven a leer más, preguntando su interés, sobre lo que les guste leer, se puede elegir algún género en especial y de ahí el docente quien ayude en este caso o el padre de familia, realice la actividad para el niño.

En una monografía acerca de Tic en la enseñanza Aplicativos en la enseñanza aprendizaje, su influencia positiva en el campo educativo actual. Juegos y actividades interactivas mediante aplicativos. Actividades creadas como herramienta metodológica. El autor Pampillo Hurtado menciona que:

“Las aplicaciones para realizar juegos permiten dinamizar y gamificar las clases o las formaciones, haciendo más sencilla la presentación de la actividad y la participación de los alumnos en las dinámicas propuestas por los formadores”. (Pumapillo Hurtado, 2021)

Las actividades interactivas permiten al estudiante aprender de forma más dinámicas y motivante, haciendo que las clases no se vuelvan aburridas ni monótonas, es por eso, que es importante que haya de estas actividades para fomentar la lectura en muchos niños que quizás ya tengan desmotivación por leer o aprender. Es esencial que los alumnos realicen o utilicen las gamificaciones para aprender y que cada actividad que se haga le guste al estudiante para que así vaya fortaleciendo su nivel de lectura, el autor da esta breve descripción, demostrando que aquellas aplicaciones permiten dinamizar las clases y hacerlas más actividad e interesantes.

En un Blog de Euroinnova que explica acerca de las actividades interactivas, menciona que:

La enseñanza es la base de la educación y, en la actualidad, la formación de los docentes se enfoca en brindarles conocimientos sobre las estrategias más eficientes que facilitan el aprendizaje de los estudiantes; entre estas destacan las actividades interactivas, las cuales fomentan el interés de los alumnos por la realización de sus tareas académicas.

(education, 2022)

En la actualidad la enseñanza es primordial en la educación y los maestros deben saber emitir la información y llegar a los alumnos de cualquier manera. Para aquellos los docentes utilizan muchas estrategias, pero en ocasiones están no son empleadas y por eso el aprendizaje en un alumno es deficiente, pues lo hacen de la manera tradicional. Por esto, es importante implementar las actividades interactivas en el aula de clases para que así los estudiantes se sientan motivados a querer aprender de manera distinta y así no vayan a sentir monotonía al momento de realizar sus tareas o escuchar sus clases. Las actividades interactivas deberían ser más utilizadas en la actualidad, para que tanto el estudiante como el docente tenga un aprendizaje más significativo y dinámico en el aula.

De acuerdo con un artículo de revista acerca de estrategias para fomentar la lectura, el autor Marques rescata que:

“Fomentar el hábito de la lectura es uno de los mayores regalos que podemos hacerle a nuestro alumnado o a nuestros hijos. La escuela y la familia son los entornos principales desde los que podemos realizar esa motivación”. (MÁRQUEZ, 2010)

El mayor que se le puede dar a un niño como dice el autor es fomentar el hábito de lectura, hay que mencionar que la escuela y el hogar, es decir la familia vienen enlazados, todo empieza desde el hogar, cuando los niños empiezan a ir a clases por primera vez van aprendiendo poco a poco sobre la lectura, pero después ya llegan a su hogar y deben ir practicando todo lo aprendido. Si esto no es así, el estudiante no podrá desarrollar todos esos conocimientos que adquirió en la institución, porque no se va a practicar en la casa. Por eso se dice que estos dos elementos deben ir de la mano, tanto el docente como los padres deben ayudar a los niños, a motivarlos, a incentivarlos a leer. Cuando los niños ya crezcan deben seguir con esta motivación de lectura, porque si esto se ha dejado atrás desde una temprana edad, será difícil involucrar al niño a que le guste la lectura. El fomentar la lectura es lo más valioso e importante para un estudiante, padres y docentes deben ser los principales precursores en aquella manera de enseñar, ya puede ser buscando actividades o juegos a que le motiven.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

Variable independiente: Actividades interactivas

“Estas actividades te permiten presentar los contenidos de una manera dinámica, permitiendo interactuar con la información presentada.” (Educa Madrid, 2015)

Las actividades interactivas son aquellas que se pueden transmitir conocimientos de manera divertida o interesante de esta manera se logra una interacción. Es decir, en aquellas se puede incluir contenidos multimedia, como videos, audios, imágenes entre otros sitios. Estas buscan que los alumnos sean más participativos en clases, que presenten más atención y no se distraigan, porque muchas veces una clase monótona puede aburrir al alumno y hacer que ni

entienda la clase. En cambio, cuando una maestra ya implementa nuevas actividades, como juegos ayudara a obtener mejores resultados en los estudiantes.

2.2.1 Categoría: Actividades

“Son distintas tareas, ejercicios o acciones que son efectuadas por el individuo gracias a la capacidad de guiarse por la razón, sus instintos, voluntad propia o emoción frente a un objetivo en especial.” (Definista, 2006)

Las actividades son tareas que se ejecutan mucho en cualquier ámbito, ya sea para poder guiarse o porque este estipulada. Esta puede darse de forma diaria por una persona, por decir la acción que realiza un individuo al hacer ejercicio o cuando se va a trabajar debe realizar varias acciones para llegar a un objetivo en particular, cada persona tiene su propia razón.

Subcategorías:

Cada oveja con su pareja

Es una divertida actividad donde los alumnos y alumnas deberán descubrir qué portada pertenece a cada sinopsis. Es una manera de promover la curiosidad de las diferentes novelas que pueden ser leídas. Si quieres incrementar la dificultad puedes presentar las portadas de los libros y que sean los propios alumnos, en pequeños grupos, que predigan la sinopsis de cada uno de ellos. (Fuster, 2018).

Esta increíble actividad promete a los alumnos desarrollar sus propias habilidades, además que los motiva a que fomenten la lectura. En esta también se pueden escoger las novelas que se quieran leer, ya sea de una manera más creativa o divertida. Los libros sin duda son muy importantes para ayudar a desarrollar la lectura en los alumnos, y una manera más adecuada es con las imágenes, cuando una persona ve la portada ya se imagina que podría tratar el libro.

¿Cómo acaba tu obra?

“Es una actividad con la que tus alumnos pondrán su creatividad e imaginación en práctica. Una vez leída su historia, será interesante proponer un final distinto. Quizá ese final sea más interesante e increíble que el de la propia novela”. (Fuster, 2018)

Para esta actividad los niños demostrarán su creatividad de la manera que a ellos les guste aprender. Por otra parte, al terminar de leer su historia podrán incrementar un final distinto al que está estipulado, esto es una manera distinta de desarrollar su creatividad y su imaginación, ellos pondrán en práctica todo lo que quisieran que pase en historia y en un caso los docentes conocerán más a los alumnos.

Crea tu guía de viaje

En esta actividad las novelas se describen historias que ocurren en espacios maravillosos, en países muy conocidos y otros no tanto, algunas historias sólo ocurren en una habitación y otros recorren una gran cantidad de ciudades. Aprovecha las lecturas y apunta todos aquellos sitios que aparecen, investiga sobre los lugares que más te interesan y crea tu propia guía de viaje para cuando quieras visitarlo en persona. (Fuster, 2018)

La siguiente actividad cuenta con un nombre muy interesante, por lo mismo son importantes todas estas para incrementar y fomentar la lectura. La actividad trata acerca de los países y de las historias que se pueden conocer sobre aquellos, se puede ir señalando cualquier lugar y ahí se investigará más acerca del mismo, la persona será su propia guía de viaje para conocerá más del país, sus costumbres y como sería estar ahí.

2.2.2 Categoría: Recreación

La recreación debe ser uno de los medios más eficaces con que cuenta la sociedad para contribuir al fortalecimiento del bienestar y la salud de los ciudadanos, para el desarrollo del espíritu de superación y de emulación entre las personas, para la consolidación de hábitos de disciplina social, de solidaridad entre los hombres, para el cultivo de una mejor calidad de vida, en una palabra, para la realización plena del ser humano. (Rico, 2000)

Para el autor la recreación será uno de los medios más eficaces para que la sociedad contribuya a la promoción del bienestar y la salud de los ciudadanos, al desarrollo del espíritu de superación y competencia entre las personas, y al fortalecimiento de los hábitos de auto superación. disciplina. gráfico social, sobre la solidaridad entre las personas, para construir una mejor calidad de vida, es decir, una cognición humana plena. Para el autor la recreación es una experiencia educativa alegre e informal que contribuye al crecimiento general de los participantes y se lleva a cabo voluntariamente en su tiempo libre.

Subcategorías:

Recreación activa

“La recreación activa implica acción, consiste en actividades que involucran patrones locomotores, por ejemplo: ejercicios, actividades físicas y la mayoría de los deportes.” (Corsino, 2019)

De acuerdo con el autor la recreación activa se refiere a todas aquellas actividades encaminadas a moldear la motricidad de una persona, llevándola a un estado en el que siempre funcionará de una forma u otra. También hay que señalar, que esta recreación siempre permite a la persona estar activa, porque esta es su función, es lo que busca en la persona, que siempre se mantengan en movimiento, queriendo incrementar cosas nuevas.

Recreación pasiva

La recreación pasiva involucra actividades que requieren un esfuerzo físico limitado, por parte del individuo, entre las cuales se pueden nombrar: juegos de mesa, escuchar música, ver televisión, leer, contemplación de la naturaleza, ver una obra de teatro y otros similares. (Corsino, 2019).

Para el autor, la recreación pasiva hace referencia a actividades de observación, como asistir a un evento deportivo, concierto, contemplación del paisaje. Cabe señalar que este tipo de actividad no se limita a un espacio físico en particular a ciertos actores, ya que la recreación pasiva puede realizarse en lugares abiertos o cerrados, solo o en grupo, como el ajedrez.

2.2.3 Categoría: Juegos

“Surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. (Vigotsky, 2019)

Siguiendo al autor el juego nace a partir de las necesidades de los seres humanos para crear relaciones con su alrededor, es un fenómeno social donde se representan situaciones internas o instintos de los individuos. Un juego puede ser de suma importancia para un niño, pero es una necesidad que ellos mismos buscan o se hacen pensar. Estos pueden representar tanto la forma de llevarse con los demás o de relacionarse, y a veces confundirse con la realidad.

Subcategorías:

Función

“Procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.” (Guy, 1996)

Siguiendo al autor, la función involucra al niño a aumentar su personalidad, por decir si tiene un logro en algún juego va a sentir placer al haberlo logrado, al sentir que lo hizo con sus esfuerzos, entonces se va a sentir mejor consigo mismo, va a aumentar su autoestima, y se vera de mejor manera y muchas también sentirán que lo ha logrado, entonces en aquello se basa la función, en dar solución a lo que uno quiera.

Importancia

Es importante para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano. Así pues, desde la perspectiva educativa lo verdaderamente importante es conocer la naturaleza del juego, su causalidad: ¿por qué los niños juegan?; y su funcionalidad ¿para qué les sirve jugar?, es decir, sus efectos en el desarrollo integral de las personas. (Rodríguez., 2006),

Para el autor, el juego tiene implicaciones importantes para el desarrollo y la maduración del yo humano. Entonces, desde un punto de vista educativo, es realmente importante conocer la naturaleza y causalidad del juego, por qué juegan los niños además de su función, Es decir, sus efectos en el desarrollo integral de las personas.

2.2.4 Categoría: Técnicas educativas.

“Las técnicas de enseñanza responden a múltiples necesidades y son de múltiples formas; de acuerdo con la necesidad pedagógica y a los recursos existentes surge la clasificación de las técnicas”. (WebScolar, 2014).

Las técnicas educativas son un tipo de acción concreta, planificada por el docente y llevada a cabo por el propio docente y/o sus estudiantes con la finalidad de mejorar el aprendizaje. Existen muchas técnicas que ayudan a fortalecer los conocimientos de los alumnos y las formas de aprender. En muchas instituciones utilizan técnicas educativas, ya sea de forma virtual o presencial pero que estas ayuden al desempeño del estudiante y al final tengan un conocimiento de lo explicado, además porque se hace más fácil aprender de esta forma, y más divertido.

Subcategorías:

Autoaprendizaje

“Propone el concepto de aprendizaje individual permanente que consiste en la capacidad del aprendiz para definir sus áreas de interés, buscar información, planificar espacios de estudio, formular situaciones hipotéticas y evaluar los resultados del proceso de aprendizaje”. (Ruiz, 2000)

El autor expresa que el autoaprendizaje se basa en la capacidad que tiene una persona de instruirse por sí sola, esto mediante la búsqueda de información y de esta manera después crear situaciones que le permitan evaluar los resultados de su aprendizaje. Un autoaprendizaje nos permite desarrollar nuestras capacidades y habilidades de mejor manera, cuando aprendemos solos conocemos mucho más como términos, conceptos, información, entre otros.

Flipped classroom o aula invertida

“El aula invertida o flipped classroom es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno/a asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente” (Berenguer, 2016)

Seguendo con el autor el aula invertida permite involucrar al estudiante directamente en el aprendizaje, haciendo un cambio de rol y hacer que sea el quien imparta la clase o exponga sus conocimientos con una preparación previa. Se considera que classroom ayuda a mejorar el aprendizaje de los alumnos, esta aplicación sirva tanto como para el docente y el alumno. Es fácil de utilizar y además es una metodología actual y una manera nueva de aprender.

Gamificación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos. (Educación 3.0, 2022)

Para el autor es un método educativo que traslada la mecánica del juego al ámbito educativo y profesional para obtener mejores resultados: trabaja para adquirir conocimientos y mejorar determinadas habilidades con el fin de obtener recompensas por acciones concretas. La gamificación debe ser esencial en la educación porque permite que al aprendizaje de los alumnos sea mucho más creativo y comprensivo, además que no sea una manera tradicional de aprender sino más bien que haya motivación por herramientas nuevas que ayuden a despertar ese interés en el alumno. Ya puede ser de muchas maneras, hay juegos que ayudan a mejorar algún problema de aprendizaje, a ejercitar la mente y a desarrollar tareas.

Torbellino de ideas

La internacionalizada de esta técnica es desarrollar la capacidad creadora e imaginativa, para lograr estrechar relaciones o integraciones entre los hechos. Tiene como objetivo

dejar que las personas, se desenvuelva en un entorno libre con sus propias ideas descabelladas, para que luego aparezcan nuevas ideas. (Fuster, 2018).

Para el autor esta técnica es muy importante para desarrollar la creatividad e imaginación de los estudiantes de forma rápida y divertida. Los estudiantes que practiquen esta técnica tendrán mejor manera de dar a conocer sus pensamientos, es decir, que sea de manera libre y así ellos den más opiniones, esta técnica de comunicación favorece la expresión libre e individual para romper lo rutinario

Los mapas mentales

Los mapas mentales por ser un tipo de técnica de enseñanza, para la educación totalmente innovadora, ayuda a que el proceso de enseñanza y aprendizaje tenga mayor éxito.

Expone los conceptos y las ideas más organizada, para una comprensión más efectiva de cualquier contenido. (Fuster, 2018).

Siguiendo al autor los mapas mentales son una técnica de enseñanza muy importante, muchos maestros la utilizan en sus clases para incrementar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Aquí se pueden visualizar todas las ideas más importantes en un esquema, para poder sintetizar la información de manera mínima y, además, evitar la redundancia y poder enlazar todas las ideas de las cuales se esté hablando de dicho tema.

Variable dependiente: Fomentar la lectura

“Es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito” (Solé, 2010)

Siguiendo a la autora la lectura es el procedimiento mediante el cual se llega a comprender el lenguaje escrito y de esta manera se puede entender el mensaje de lo que se lee.

La lectura es una actividad que tiene un proceso mediante el cual una persona logra aprender y procesar alguna información que está plasmada dentro de un texto.

Se puede fomentar la lectura de muchas formas, como leyendo un cuento, escuchando los puntos de vista u opiniones de los estudiantes sobre su vida o algún tema, que lean en clase, por diversión y no por obligación y más que nada que dar el ejemplo, es decir, que el maestro siempre le incentive a leer, a que este debe ser un hábito importante, a que lo hagan por amor o por gusto leyendo libros o textos que sean de su preferencia.

2.2.5 Categoría: Tipos de lectura

“Enseñar a leer no es fácil. La lectura es un proceso complejo, requiere una intervención antes, durante y después. Y también plantearse la relación existente entre leer, comprender y aprender.”
(Solé, 2010)

Para el autor aprender a leer no es fácil. Porque es un proceso complejo que requiere una intervención antes, durante y después de ella. Considere también la relación entre la lectura, la comprensión y el aprendizaje, una vez que se ha aprendido a leer se puede llegar a la comprensión y aprendizaje de la información. Por ende, es importante que la lectura sea fomentada desde los primeros años para que el proceso de aprendizaje a lo largo de su vida sea menos complejo.

Subcategorías:

Lectura recreativa

La lectura recreativa es una razón para leer para ocupar el tiempo libre de modo placentero. Una de las características más resaltantes de este tipo de lectura es que se

realiza por propia cuenta e inspiración del lector, quien elige lo que va a leer y cuando lo va a leer. (Goodman, 1996),

Coincidiendo con el autor la lectura de ocio es la razón de leer para ocupar el tiempo libre de forma divertida. Una de las características más notables de este tipo de lectura es que se basa en la iniciativa e inspiración del lector para elegir qué leer y cuándo. La lectura es una actividad que se puede realizar para disfrutar de tu tiempo libre. Una de las características más llamativas de la lectura creativa es que se basa en la iniciativa e inspiración que tiene el lector para poder elegir a su gusto que tipo de libros leer y en qué momento lo va a hacer.

Lectura fluida

La fluidez de lectura es la capacidad que tiene un niño para leer un libro o un texto de manera correcta, de corrido y con expresividad. Un lector fluido no tiene que parar para "descifrar" cada palabra. Más bien, puede leer la mayoría de las palabras automáticamente. (Rockets, s.f.)

Según el autor la lectura fluida es la capacidad de un niño para leer libros y textos de manera precisa, continua y expresiva. Un lector fluido no tiene que detenerse para "descifrar" cada palabra. Por el contrario, la mayoría de las palabras se pueden leer automáticamente. Es importante señalar que el niño podrá leer de forma adecuada mediante practique más, si lo hace todos los días, tendrá mayores resultados, podrá pronunciar las palabras, tendrá mayor vocalización, entonces la lectura se ira escuchando cada vez mejor. La lectura fluida es aquella en la cual, la persona que lee puede comprender de manera precisa el texto, de esta manera puede llegar a la decodificación de las palabras sin cometer errores. Y el receptor puede entender el mensaje de manera clara y precisa sin problema alguno. A su vez es importante recalcar que para alcanzar este tipo de lectura se debe practicar lo suficiente para obtener buenos resultados.

Lectura Comprensiva

La lectura comprensiva tiene por objeto la interpretación y comprensión crítica del texto, así se podría decir que en ella el lector no es un ente pasivo, sino activo en el proceso de la lectura, es decir que descodifica el mensaje, lo interroga, lo analiza, lo critica, etc. Se denomina lectura comprensiva a la aproximación a un texto que persigue la obtención de una visión más analítica del contenido del texto. (Castillo, 2014)

La comprensión lectora se basa en interpretar y entender lo que se lee en un texto. Donde además el lector adquiere mayor conocimientos y pensamiento propio. A su vez cumple el papel de activo dentro de este proceso donde debe decodificar, cuestionar y analizar el mensaje que está interpretando. La lectura comprensiva se conoce como un enfoque textual que busca obtener una visión analítica más profunda del contenido del texto.

2.2.6 Categoría: Nivel de Comprensión

“La comprensión es el proceso de interacción entre el texto y el lector, describiendo tres niveles de comprensión lectora.” (Strang 1965, Jenkinson 1976 y Smith 1989, citado en Sánchez, Educapeques , 2022)

Subcategorías

Lectura crítica

La lectura crítica supone que el lector logre una comprensión rigurosa y que aporte algo de sí mismo al interpretar. Hacer lectura crítica no es solamente entender el texto.

Tampoco es expresar, sin ningún criterio, una opinión. Sí, en cambio, es realizar de él una interpretación, fruto de la comprensión o estudio del texto. Es agregar significado, aplicándolo al mundo de la vida. (Jannett, 2007).

Para el autor la lectura crítica supone que el lector tiene una comprensión coherente y que incluye algo propio en la interpretación. La lectura importante no se trata solo de comprender el texto. Tampoco es una expresión de opinión sin normas. De hecho, es el resultado de comprender o estudiar el texto, más que de interpretarlo. Añade significado y lo aplica al mundo de la vida. La lectura crítica es aquella en la que el autor al leer el texto lo comprende y realiza una interpretación desde su punto de vista o sea de manera subjetiva.

Lectura literal

La Lectura literal es reconocimiento de detalles (nombres, personajes, tiempos y lugar del relato), reconocimiento de la idea principal de un párrafo o del texto, identificación de secuencias de los hechos o acciones, e identificación de relaciones de causa o efecto (identificación de razones explícitas relacionadas con los hechos o sucesos del texto).

(Durango Herazo, 1985)

Para el autor, comprender el texto significa reconocer detalles (nombre de la historia, personaje, tiempo, lugar), identificar la idea principal de un pasaje o texto, identificar una serie de eventos o acciones e identificar la relación causa-efecto, claridad relacionada, Identificar el motivo de un evento o un evento textual. La lectura literal es aquella comprensión de textos, es la lectura dominante en el mundo académico. Este es un nivel básico de lectura que se enfoca en ideas e información claramente presentadas en el texto. La lectura literal es visualizar detalles que se encuentran dentro del texto que se lee.

Lectura Inferencial

“Es complejo y tiene como principal característica, que el lector escudriña el contenido del texto, pudiéndose dar cuenta de la red de relaciones y asociaciones de significados, que pueden permitir al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito”. (Sánchez, Educapeques , 2022)

En este nivel de comprensión lectora se presenta una interacción entre los elementos que representan o intervienen en la lectura. Aquí el lector hará una lectura literal y después va a sacar conclusiones que no pueden estar explícitas en el texto. Es decir, el interpreta lo que ha entendido sin perder el sentido o el objetivo del tema principal.

2.2.7 Categoría: Hábito

“Se entiende por hábitos las acciones componentes de las actividades que presentan un alto grado de automatización y se realiza con una participación relativamente baja de la conciencia” (Caribeño, 2001)

De acuerdo con lo mencionado un hábito es una conducta que se repite en ciertos momentos y que se encuentra de manera no innata, además está presente en gran medida en la cotidianidad de los seres humanos. El hábito es importante porque ahorra tiempo, automatiza los procesos y se van cambiando conforme a las necesidades que se tengan a lo largo de nuestras vidas.

Subcategorías

Hábitos sociales.

“Son aquellos que involucran la interacción con los demás como visitar a la abuela cada domingo o llamar a un amigo en cada cumpleaños.” (Equipo editorial, Etecé, 2020)

El hábito social es aquel donde se da presencia la relación o el compartir de varias personas y que realizan actividades que sean llamativas para cada uno de sus colaboradores o integrantes. Este se involucra con nuestro día a día, por decir con las relaciones de amistades, con nuestros familiares y con lo emocional, es decir con todo lo que nos relacionamos en nuestro diario vivir.

Hábitos mentales.

“Aquellos que atañen estrictamente a la mente, como la práctica de la meditación.” (Equipo editorial, Etecé, 2020)

De acuerdo con lo que se refiere el autor a hábitos mentales es aquella donde se ve presente o se incluye la parte mental de las personas como viene hacer la meditación o los momentos de descanso mental para poder así estar relajado. Este hábito se refiere a saber controlar nuestra mente, a poder pensar y razonar con lo que pensemos todos los días. Poner en práctica el cómo llevar nuestras relaciones con todo tipo de personas, nuestra forma de ser y hasta nuestros sentimientos.

Hábitos recreativos.

“Aquellos que tienen que ver con la manera que tenemos de recrearnos, como jugar al fútbol los sábados por la tarde o dedicar una hora a los videojuegos luego de hacer las tareas.” (Equipo editorial, Etecé, 2020)

Los hábitos recreativos son aquellos que permiten realizar alguna actividad que permita a recreación activa de los seres humanos. Estas pueden ser actividades presenciales o virtuales depende del gusto de la persona y lo que más le llame la atención. Los hábitos recreativos pueden darse todos los días dependiendo la actividad y la persona la cual lo practique.

Hábitos afectivos.

“Aquellos que atañen al afecto y a sus formas de expresión, como es el “te amo” (Equipo editorial, Etecé, 2020)

De acuerdo con el autor los hábitos afectivos son aquellos que permiten que las personas puedan expresar sus sentimientos a los demás, buscando de esta manera que los seres humanos creen o fortalezcan vínculos afectivos. Es decir, las relaciones largas las parejas establecen un hábito amoroso y afectivo porque han durado por mucho tiempo, también en el amor que se tienen en familia, ahí se puede considerar un hábito, cuando se le demuestra el amor a una persona de manera repetitiva.

2.2.8 Categoría: Técnicas de la lectura

“La habilidad para hacer uso de procedimientos y recursos. Significa cómo hacer algo. Es el procedimiento que adoptan el docente y los alumnos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje”. (Feliciano, 2002)

Siguiendo al autor las técnicas son la capacidad para utilizar procedimientos y recursos. Significa cómo hacer algo. Es un proceso que docentes y estudiantes aplican en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Una técnica es un conjunto de procedimientos o protocolos que busca obtener un resultado determinado de algo, ya sea en el ámbito personal, profesional, social entre otros.

Subcategorías:

Lectura secuencial

“La lectura secuencial es la manera común de leer un texto.” (Aisola , 2022)

Para el autor la lectura secuencial es aquella que se emplea normalmente a leer un libro o un texto. Esta se considera muy importante porque es la manera en cómo se va a leer. Por decir si se va a leer un libro se debe prestar mucha atención para poder analizar dicho texto que se esté leyendo y así haya una secuencia en la lectura.

Lectura intensiva

“El lector realiza un estudio exhaustivo y detallado del texto. Su práctica incluye estrategias que permitan identificar información específica, discriminar información relevante de la complementaria, hacer inferencias a partir de los datos explícitos, entre otras habilidades.” (Barbán C, 2013)

Analizando la opinión del autor, un lector hace un estudio completo y detallado del texto. Su práctica incluye estrategias para identificar información específica, distinguir entre información relevante y complementaria, y hacer inferencias a partir de datos explícitos, entre otras habilidades. Es importante señalar que la lectura intensiva puede ser cansosa en cierto tiempo, si una persona lee muchas horas, puede afectar su vista o quizás dolores en su espalda. Se debe estar en una buena posición mientras se realiza aquella lectura.

Lectura puntual

La lectura puntual es uno de los tipos de actos de lectura más empleados en el día a día.

Se trata de un tipo de lectura que el lector realiza con la intención de leer partes muy específicas del texto. Optando por leer solamente aquellas partes que cuentan con la información que desea obtener y omitiendo todo lo demás. (F, s.f.)

La lectura regular es uno de los tipos más comunes de comportamiento de lectura en la vida cotidiana. Este es el tipo de lectura que hace un lector con la intención de leer partes muy específicas de un texto. Elija leer solo las secciones que contienen la información que desea e ignore todo lo demás.

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

Todo el proceso se realiza mediante el enfoque cualitativo porque que permite dar el primer paso hacia la investigación mediante lo indicado en la idea a defender que es “Actividades Interactivas mediante juegos para fomentar la lectura a los estudiantes” porque mediante esta se podrá sacar la información obtenida en las encuestas. Las mismas que están aplicadas a los estudiantes del octavo año paralelo A, y la entrevista que se realizó a la docente de lengua y literatura de la institución.

Gracias a los resultados del enfoque cualitativo se podrá obtener mayores resultados de las entrevistas a la docente, mediante las respuestas que facilitó se pudo conocer actividades, estrategias y aun así técnicas que los estudiantes prefieren al momento de hacer una lectura, pues ella las ve de manera interactiva y dinámica, como el cuento y el dibujo. Así mismo, las encuestas realizadas a los alumnos del octavo año que ayudaron a obtener información de lo que les gustaba al momento de leer, y se si les inculcaba este habito desde el hogar, como bien se sabe todas estas técnicas y actividades interactivas ayudaran a fortalecer de manera positiva a los alumnos de la unidad.

3.2 Nivel de Investigación

Este proyecto estará asociado al nivel descriptivo porque se explicará los resultados obtenidos e incluso responde a las interrogantes planteadas en el presente trabajo de investigación. De esta manera fundamenta la existencia del problema determinado y dar posibles soluciones. Es importante señalar que se podrá facilitar la comprensión y el análisis de estos datos para así poder llegar a un resultado. En este caso serían si a los estudiantes les gusta leer, y sobre las actividades interactivas y técnicas lúdicas que se podrían aplicar, mediante esto se podrá conocer dicha

información de manera más ordenada con los datos obtenidos dependiendo de las preguntas y respuestas que hayan dado los estudiantes.

3.3 Métodos

El método de investigación que será utilizado es el mixto porque interviene los deductivos e inductivos, el nivel analítico y sintético, pues son de gran utilidad para la investigación. Lo deductivo va a permitir partir de lo general a lo particular y establecer la observación, la teoría que haya cuando se haga alguna investigación. Es decir, toda la información obtenida e investigada permite llegar a las conclusiones de que el fomento de la lectura a veces no es aplicado desde el hogar y que muchas actividades interactivas no se dan en las instituciones, pero muchos maestros de lengua y literatura si utilizan estrategias para fomentar la lectura, de esta manera con los instrumentos se pudo verificar que es cierto. Por otra parte, se encuentra en método inductivo va de lo particular a lo general y permitirá acumular todos estos conocimientos e informaciones. Este método nos ayudará a relacionar lo teórico con los resultados obtenidos que nos brindará la recopilación de la información donde se podrá visualizar los resultados. En este caso los instrumentos que se aplicaron llevaron a recopilar todos los resultados obtenidos y se dio todas las conclusiones mencionadas. Por otra parte, se encuentra el método analítico que permite conocer más de cerca el nivel de investigación y analizarlo en este caso, así mismo se hizo la respectiva observación para poder aplicar los instrumentos. Por último, se encuentra en sintético que gracias a este se da gracias a las actividades interactivas y los juegos y este caso se hará el análisis mediante la encuesta y entrevista y se obtendrá toda la información.

3.4 Población y Muestra

La población es de octavo A y B de Educación Básica de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos y la muestra son 35 estudiantes de 8vo año básico Paralelo “A”. Los estudiantes son entre 11 y 12 años, la mayoría mujeres, altos, bajos, de todo un poco. Gracias a la participación de los estudiantes se pudo recoger toda la información para el análisis del trabajo investigativo además conocer más de sus gustos y enseñanza en el hogar y aula de clase. Por otra parte, hay que recalcar que muchos estudiantes no se preocupan por la lectura y tampoco les gusta, debido a que en la encuesta las respuestas eran repetidas y se centraban en que no leían, o que no les gustaba, además que en casa tampoco lo hacían, mediante este informe ya se pudo ver una falencia desde el hogar, que muchas veces los padres no ayudan a inculcar este hábito y lo dejan en manos de la docente o el centro educativo.

3.5 Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos aplicadas en nuestro proyecto de investigación son dos. Se hizo un acercamiento a la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”, un jueves para hacer la respectiva entrevista y encuentra, las cuales ofrecieron información relacionada con las actividades interactivas, el fomento de la lectura y demás categorías y elementos relacionados al espectro investigativo.

En primer lugar, está la encuesta que servirá de base para obtener información respecto al uso de actividades interactivas en los estudiantes y además se podrá conocer más acerca de lo que piensan acerca de la lectura. Esta encuesta la realizó la compañera Valeria García a los chicos, los cuales colaboraron sin ningún problema. Cabe recalcar que al momento de poner las respuestas en las que se pedía una explicación, no fueron del todo explícitos.

Por otra parte, se encuentra la entrevista que es aplicada a la docente de lengua y literatura de la institución, la misma que ayudará a recopilar la información acerca de cómo fomenta la lectura a sus estudiantes y que tipo de actividades o juegos implementa en su clase. Esta entrevista la aplicó la compañera Vielka Bermúdez, la maestra fue muy amable porque la recibió en su clase y quiso colaborar sin ningún problema e incluso enseñó sus libros que ella utiliza y las estrategias que le gustaba aplicar a los alumnos.

4. RESULTADOS, HALLAZGOS Y DISCUSIONES

4.1 Categorías de información

En el presente trabajo se realiza el análisis de resultados mediante categorías de información, las mismas que contienen los resultados expresados por la muestra definida (estudiantes y docente), el análisis de los autores del trabajo investigativo, objetivos y fundamentación teórica. Es decir, una triangulación de información entre los elementos que sostienen el trabajo investigativo. Las Categorías de información, se crean a partir de características comunes y no comunes de las preguntas que se encuentran en los instrumentos de recolección de información.

4.2 Fomento de la lectura a estudiantes de octavo año

De acuerdo con los resultados del instrumento aplicado a los 35 estudiantes del octavo año paralelo A, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos, quienes forman parte de la muestra que fue escogida para llevar a cabo la primera fase del proyecto de titulación se obtiene como resultado lo siguiente. En base a las encuestas que realizaron los estudiantes se puede mencionar que 28 estudiantes están de acuerdo en fomentar la lectura, dando a conocer que les gusta leer, 6 de ellos se encuentran indecisos y 1 estudiante está en desacuerdo en no fomentar la lectura, por lo que se puede identificar que no tiene ningún interés por la misma. Por lo cual se llevó a aplicar una entrevista para conocer que métodos utiliza la docente, debido a que esto influye dentro del proceso de lectura.

Como respuesta de la docente de lengua y literatura se conoció que aplica métodos didácticos como inducción- deducción, análisis y síntesis porque considera que son la base fundamental para el razonamiento lógico, debido a que en el inductivo se busca premisas particulares para llegar a una conclusión general, en el deductivo busca un fundamento general

para llegar a una conclusión específica, el análisis porque ayuda a que el estudiante minuciosamente pueda conocer todo lo que interviene para una mejor comprensión y por último la síntesis, pues, mediante esta se puede sacar ideas principales de un determinado texto que los ayude a entender lo que se está leyendo.

Es importante recalcar que el género de lectura influye al momento de crear un hábito o de fomentar este proceso al niño, debido a que es importante que le llame la atención, mas no que sea obligado, ya que lo único que provocará es el desinterés. Por esto 11 de los estudiantes prefieren la comedia porque consideran que es divertida y ven en ella una distracción cuando no se sienten bien, 8 el realismo mágico porque este los traslada a un mundo en donde su imaginación es capaz de crear situaciones ficticias y que en la vida real no pasaran, además, algunos de ellos crecieron viendo leyendas y cuentos mágicos, 7 prefieren el romance porque algunas películas tienen finales felices, o bonitas relaciones y crecieron viendo novelas con su familia, y 9 de ellos se inclinan por otros géneros.

Además, como se conoce el hábito lector muchas veces no se fomenta desde el hogar, en ocasiones los maestros ni ayudan a este problema. Por aquello es necesario saber que fomentar debe ser parte de nuestra costumbre de todos los días, porque media de esta los estudiantes aprenderán a escribir mejor, a pensar mejor, a expresarse mejor, entre otras cuestiones que le facilitan. La solución exacta para que los estudiantes apliquen aquellos hábitos son aplicar estrategias que ayuden, como herramientas virtuales, que vean videos, o comics que hablen acerca del tema, en ese caso allí se estaría fomentando la lectura, cuando leen algo que les guste y más que nada incentivarlos todos los días para que lo hagan por gusto y no por obligación.

4.3 Dificultades para lectura

Es importante recalcar en este punto que la docente cree que existen varios puntos de porque se les dificulta a los estudiantes la lectura. En primer lugar, señala que esto se da porque no se les ha desarrollado el hábito desde niños, lo que significa que en casa no se logra incentivar la lectura. Cuando dentro del aula de clases se les hace leer siempre se debe empezar desde la básica inicial y básica media porque hay que incentivarles con imágenes para que a ellos les nazca leer y tengan un gusto por la lectura, sobre todo de las docentes debe ser muy interpretativas para que ellos capten todo lo que uno les intenta decir. Es decir, que al momento que la maestra les lee un cuento o algún texto, una novela o frase lo que se busca es que imaginen y ahí les guste.

Como bien se sabe existen muchas razones por la cual a los alumnos se les dificulta leer, una de ellas es la falta de fluidez lectora porque en ocasiones a los estudiantes se les hace difícil pronunciar alguna palabra o quizás por temor a un rechazo o burla no les guste leer. También porque piensan que leen muy lento no comprenden lo que están leyendo. Otra es la omisión de palabras, en ocasiones cuando los estudiantes están leyendo omiten alguna palabra o la cambian por otra y esto también se les hace complicado. Un consejo práctico para estas dificultades sería hacer una prelectura del texto o libro que se vaya a leer y primero revisa de que trata, se puede empezar observando las imágenes para que los estudiantes ya vayan teniendo una idea. Así poco a poco empiezan a leer los títulos y subtítulos, las características y después de hacer esta pequeña prelectura se podrá ir habiendo una lectura silenciosa, culminando con una lectura en voz alta para ir practicando, esta actividad va a ayudarlos a entender lo que leen.

4.4 Práctica de la lectura en la escuela y en la casa

Por medio de la misma entrevista hacia la docente se pudo conocer como es la lectura en la escuela como en el hogar y como sus padres interceden ante aquello. La docente considera que si es necesario que los alumnos practiquen la lectura tanto en el aula como en la casa porque su rol como docente y el de la educación considerablemente es una trípode, es decir, los maestros deben ayudar en alguna tarea por decir, y en el hogar se debe ayudar o reforzar aquello. Según el constructivismo al niño se le debe enseñar y mostrarle el camino por el cual aprender. Los alumnos son muy inteligentes, pues, crean y producen, pero si en casa piden una ayuda y el padre no se las da, mandan abajo el trabajo que se hace en la escuela.

La educación es una relación, casa, estudiante y padre, puede que los docentes hagan todo en la escuela y a ellos les guste, pero si en casa los padres le dicen a su hijo que eso es aburrido, o no muestra motivación o cooperación, manda abajo todo lo realizado. En la encuesta se pudo determinar que a 19 estudiantes los padres si los motivan a leer, pues ellos consideran que al hacerlo ayudan a que sus hijos tengan más fluidez a su vez ellos aprenden y les ayuda a tener una mejor pronunciación y a expresarse mejor. A 9 de ellos le motivan generalmente, a tan solo 4 ocasionalmente y por último a los 3 restantes nunca se le motiva, esto debido a que sus padres consideran que todo el proceso de la lectura se debe llevar en la Institución educativa, es decir que dentro del aula de clase la maestra deber ser la única responsable en el aprendizaje y en crear un hábito lector al niño y otros de ellos no tienen el tiempo para hacerlo debido a su trabajo y el poco tiempo que tienen lo toman para descansar.

Por otra parte, es importante señalar que debe haber responsabilidad compartida entre padres y docentes sobre las actividades lectura en los estudiantes. Cuando el padre tiene una noción de cuán importante es la lectura él va a ayudar, pero hay padres que son irresponsables en

fomentar el hábito lector por muchas razones, porque puede que no les guste, no les incentivaron a leer en su hogar o no los motivaron y les va a dar igual. La responsabilidad es grande, de que vale que el docente haga maravillas enseñando a sus alumnos, pero sus padres mandan abajo todo lo realizado, todo lo enseñado porque no les gusta, es así como el niño va a tener un retroceso, pero ahí está la labor del docente, el de incentivar y motivar sobre todo en la escuela. Es decir, que trabajen en clases, lleven hechas sus tareas lo que más puedan, para que en su casa solo hagan un refuerzo, porque si no encuentran la ayuda necesaria de la familia les va a costar.

El fomento de la lectura en el hogar debe ser indispensable porque se ahí se va a determinar como el estudiante va a ir a la escuela, que conocimientos lleva desde su casa, que valores tienen los niños y como se llevan con sus padres. Las prácticas de lectura deben darse en las escuelas, pero es primordial que cuando al niño se le da esta clase o se le enseñe, en la casa se hagan refuerzos de lectura y más práctica. Depende de cómo ellos se desenvuelvan con la lectura empezaran a escribir, los padres deben ayudar a sus niños a leer para que así se creen hábitos lectores. Para que esta sea más factible es recomendable que los niños disfruten de lo que estén leyendo, entonces deben conversar con sus padres sobre lo que más le gusta y empezar a practicar. Así mismo en la escuela, los estudiantes pueden empezar viendo ilustraciones del texto que se va a leer y empezar a comentar y dar sus ideas. La educación escuela y hogar están de la mano, es muy importante que se aplique en los dos lados para que así haya buenos resultados.

4.5 Actividades interactivas que fomentan la lectura

Dentro de las actividades interactivas que sirven de aporte para fomentar la lectura la docente considera unas cuantas esenciales, las mismas que ayudan a fortalecer este habito desde el hogar. Una de las actividades que más les resulta tanto para los niños con necesidades especiales que se tiene en el aula como las auditivas, intelectuales o motrices, se encuentra la

interpretación gráfica, los collages de imágenes, frases motivadoras para después hacerlas gráficas y así irles incentivando en leer por ejemplo un cuento y ellos reflejar toda su inferencia personal o conclusión de lo que entendieron en una imagen, son actividades que a ellos les fascinan. Sobre todo, en el momento de que se les hace una personificación de una lectura, porque les gusta mucho, tipo teatro en clases después que la docente lea la historia, pero normalmente lo que más resultado da es la interpretación gráfica. En la encuesta realizada a los estudiantes se pudo evidenciar lo expresado por la maestra. 14 estudiantes prefieren la interpretación gráfica mediante el juego historia de la mano, que es una competencia que se desarrolla con la práctica mientras se tenga claridad en los conocimientos previos requeridos y buenas habilidades de comprensión de lectura e interpretación textual. 10 estudiantes prefieren realizar actividades que tengan que ver con la imaginación y creación pues señalaron que prefieren la opción de ¿Cómo acaba la obra? Mediante el juego del crucigrama, 8 seleccionaron la actividad cada oveja con su pareja, esta consiste en enlazar un tema de obra con su respectiva sinopsis. Y los 3 últimos prefieren mediante una portada de libro crear su propia historia mediante el juego del tender de la lectura.

Las actividades más importantes para fomentar la lectura en la educación sin duda pueden ser las que se hacen con el docente, que sea algo más bien práctico. Para que los estudiantes lean pueden empezar creando sus propios cuentos, esto también los ayudara a que escriban e inventen, además que usen la imaginación. Siguiendo con esta misma actividad, después que hayan terminado de leer pueden intercambiar sus cuentos y cada alumno pasar adelante y leerlo, así todos abrirán su imaginación sobre de que trate. En este caso la maestra también podría participar, ella crea su propio cuento y lo intercambia. Otra actividad también es que cada alumno busque un cuento, y del mismo cambien el final para que así el maestro puede ver la

creatividad que tiene cada estudiante. Que haya un rincón de lectura es una buena actividad, donde todos los viernes se hagan lecturas sobre temas o casos interesantes, por decir existen muchos casos sobrenaturales o de misterios en YouTube, cada niño puede ver uno y los días que toque el rincón de lectura van a escribirlo y después leen lo que vieron.

Dentro de las actividades interactivas se encuentra como acaba tu obra en donde el docente hará que los alumnos elijan una obra que ellos deseen y le cambien el final. Esta actividad interactiva sin duda es de gran ayuda para los estudiantes porque fortalecerá el pensamiento crítico e imaginación de los estudiantes, en donde ellos cambiaron su propio final de la manera que ellos deseen. Otra de las actividades escogidas por los estudiantes fue crea tu guía de viaje en donde en vez de ciudades los estudiantes tendrán que escoger temas e ir describiendo de que trata, o en este caso puede ser ir contando una historia, esta ayudará mucho en la lectura de los alumnos para que se interesen más por aquello y crear su propia guía de viaje o historias. Por último, otra de las actividades escogidas por los estudiantes fue cada oveja con pareja, esta es muy divertida porque los estudiantes deberán descubrir la portada que pertenece en cada sinopsis, así ejercitarán la lectura en los alumnos porque ellos pueden escoger las mismas portadas que quieran leer. Cada una de las actividades interactivas fue escogida por los estudiantes en donde ellos seleccionaron que serían de gran ayuda y una técnica mediante la cual les gustaría aprender.

4.6 Técnicas lúdicas o juegos que fomentan la lectura

Después de haber señalado que actividades interactivas son esenciales para la ayuda los estudiantes importantes conocer que técnicas lúdicas o juegos utiliza para impartir clase la docente. Una de ellas es la observación, lluvia de ideas, las mesas redondas, los debates, considera que son buenos siempre y cuando explique la técnica que se va a realizar para que no

llegue a alguna pelea. Por ejemplo, en el debate explica que es, y el tema que se dará, porque muchas veces los estudiantes pelean, entonces cuando ella comparte con ellos diciendo que es la moderadora, ellos se centran y ya saben lo que no deben de hacer. Es importante recalcar que el juego brinda un aporte diferente a la educación y esto se ve reflejado en las respuestas de los estudiantes, los 35 encuestados seleccionaron la opción de gamificación como una técnica mediante la cual les gustaría aprender. Es importante resaltar que debido al tiempo que se tuvo en confinamiento los estudiantes tomaron en cuenta la importancia de realizar cualquier actividad educativa de manera presencial, debido a que esto provoca una mejor comunicación y que estos desarrollen sus ideas de mejor manera, que no sea detrás de una computadora, que en muchos casos sirve como un arma de doble filo. Aunque también ayudó a que las maestras puedan implementar juegos o actividades interactivas en las diferentes herramientas virtuales que nos brinda ahora internet. Lo que tuvo como resultado que en las encuestas se apueste más a realizarlas dentro del aula de clase, pero haciendo modificaciones para ajustarse al curso, puesto que no son permitidos los teléfonos dentro del mismo.

Existen muchos juegos que ayudan a fortalecer la lectura en los alumnos, ya puede ser el ahorcado, este sin duda es uno de los más utilizado y escuchados, es un juego que llama la atención y que aparte mantiene despierto el interés de los alumnos, en donde todos quieran participar y ganar. Por otra parte, se encuentra el juego de crucigramas y pasatiempos, estos implican a que el estudiante lea las palabras, y que cada palabra que encuentren la investiguen, esta puede ser una nueva forma de leer más, conocen más términos y practican su escritura. Las adivinanzas son otro tipo de juegos que sin duda ayudaran a ejercitar el hábito lector, en clases se puede preguntar al alumno esperando a que adivine o se acerque a la respuesta para así hacer que todos participen e interactúen, las adivinanzas se pueden anotar en una hoja y que cada alumno

vaya leyendo, además de los crucigramas, tendero de lectura, Booktubers, historia a la mano, sopa de letras, juego de palabras, también los trabalenguas serian de gran ayuda para así poder ejercitar el habla y la fluidez lectora.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- La lectura es un proceso importante en la vida del ser humano, porque permite la comprensión de textos. Por ende, es necesario que los docentes dentro del aula de clase incentiven a sus estudiantes buscando maneras diferentes de formar un hábito lector. Pero sobre todo que no los obliguen o les impongan leer textos que no son de su agrado, pues esto solo provocaría que el estudiante vea la lectura como parte de un cumplimiento que debe realizar dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. La lectura ayuda a desarrollar la comprensión lectora y a nutrir el léxico que es importante en la vida estudiantil, pero sobre todo en la profesional.
- En el proceso de leer existen dificultades por lo cual la docente menciona que uno de ellos es el poco hábito lector de los estudiantes y la falta de incentivo al momento de llevar a cabo este proceso. En ciertas ocasiones los estudiantes leen, pero no llegan a comprender la lectura. Esto sumado al miedo que tienen de equivocarse o recibir un regaño por parte del maestro. Por otro lado, es necesario hacer una prelectura del texto o libro que se va a leer, revisar de que trata, además se puede empezar observando las imágenes para que los estudiantes vayan teniendo una idea o se relacionen con la lectura.
- El hogar es la primera escuela de los estudiantes es ahí donde aprenden sus primeras palabras. Sin embargo, en algunas ocasiones este se desvincula de la escuela, es ahí donde se ve el retroceso del estudiante. Debido a que en casa es donde se debe reforzar los conocimientos aprendidos. Por otra parte, es importante señalar que debe haber responsabilidad compartida entre padres y docentes sobre las actividades de lectura en los estudiantes. Cuando el padre tiene una noción de cuán importante es la lectura este va a

ayudar y a comprometerse en su totalidad. En la encuesta se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes son motivados por sus padres, pues ellos saben que la lectura es la base de todo proceso de aprendizaje, pero sobre todo es la herramienta que ayuda a nutrirse, conocer, investigar e ir más allá para formar la parte crítica del estudiante.

- Las actividades interactivas son de gran apoyo tanto como para el maestro y estudiante, porque permiten aprender de forma más dinámica e interesante. Aparte ayudan a fortalecer este habito desde el hogar, existen mucha de ellas que ayudan a los alumnos a entender la clase de mejor manera y puedan participar más, y no se aburran con temas más técnicos.
- Las técnicas educativas deben darse siempre y cuando se utilicen con respectiva responsabilidad, como las mesas redondas o debates. La gamificación debería ser esencial en la educación para aquellos alumnos quienes les gusta aprender de manera distinta porque aparte existen muchos juegos que ayudan a fomentar la lectura entre ellos mismos.

5.2 RECOMENDACIONES

- Que los maestros incluyan a los padres de familia y que tengan una buena relación. Pero sobre todo que ellos dentro del aula de clases usen estrategias diferentes para fomentar la lectura. Que los estudiantes reciban ese incentivo y sobre todo la comprensión de parte de los docentes, debido a que existen en muchos casos diferentes factores que no permiten que el estudiante se concentre.
- Que desde casa implementen estas actividades interactivas para crear desde pequeño el habito lector, para que de esta manera la escuela sea el complemento. Para que así la clase no sea monótona y los estudiantes se incentiven a querer leer más y crear este hábito.
- Que los docentes implementen juegos o técnicas lúdicas en el aula de clases, de manera responsable para que así todos los estudiantes participen. Otra manera puede ser que los mismos estudiantes lleven técnicas nuevas que a ellos les gusten para que así todos participen y se escuche su opinión.
- Que exista un rincón de lectura en las instituciones, para que así los alumnos se motiven a leer y cuando tengan una hora libre se acerquen al lugar. También podría ser que donen libros que ya no utilicen los maestros o estudiantes, para quienes gusten vayan a ese lugar.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Equipo editorial, Etecé. (5 de Septiembre de 2020). *Concepto* . Obtenido de <https://concepto.de/habito/>.
- Aisola* . (17 de Marzo de 2022). Obtenido de <https://aiso.la/blog/que-es-la-lectura-secuencial/>
- Barbán C, C. M. (2013). La lectura Intensiva a la extensiva en las clases de Técnica de lectura y comunicación oral. En *Leer y escribir en la Universidad* (págs. 79-88). La Habana: Sello editor Educación cubana.
- Belloch-UVEG, C. (s.f.). Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pdf/Presentaciones%20multimedia.pdf>
- Berenguer. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. En M. Tortosa, S. En C. Aguilera-Ruiz, A. Manzano-León, I. Martínez-Moreno, & M. Lozano-Segura, *EL MODELO FLIPPED CLASSROOM*. Alicante, España : International Journal of Developmental and Educational Psychology.
- Caribeño, I. P. (2001).
- Castillo, A. M. (2014). *LA LECTURA COMPRENSIVA COMO TÉCNICA DE ESTUDIO EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DELA*. Babahoyo .
- contributors, E. (2019). Proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Corsino, E. L. (2019). *RECREACIÓN, EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y JUEGOS* . Creative Commons.
- Definista. (06 de Mayo de 2006). *Definiciónque.es*. Obtenido de <https://definicionque.es/actividades/>
- Durango Herazo, Z. (1985). *La lectura y sus tipos*. Cartagena.
- Ecuador, M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento curricular de la Educación General básica*. Quito .
- Educa Madrid*. (19 de Enero de 2015). Obtenido de portal educativo: <https://boletines.educa.madrid.org/boletin/ac0c311354b8d48d21ff612a01bdcb93#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20las%20actividades%20interactivas%3F%20Estas%20actividades%20te,una%20retroalimentaci%C3%B3n%20que%20podr%C3%A1s%20personalizar%20a%20tu%20gusto>.
- Educación 3.0*. (9 de Junio de 2022). Obtenido de Lider informativo en innovación educativa: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- F, J. (s.f.). *ReporteDeLecturaorg* . Obtenido de <https://reportedelectura.org/lectura-puntual>
- Feliciano, G. L. (2002). *Glosario Pedagógico*. La paz : Gráfica Gonzáles .

- Fuster, L. P. (27 de 11 de 2018). *Tiching* . Obtenido de El blog de educación y TIC:
<http://blog.tiching.com/actividades-fomentar-el-placer-por-la-lectura/#:~:text=Booktrailer%3A%20Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas%20nos%20proporcionan%20grandes%20herramientas,de%20esos%20libros%20a%20sus%20compa%C3%B1eros%20y%20compa%C3%B1eras.>
- Goodman. (1996). *La lectura, la escritura y los textos Escritos: una perspectiva transaccional Sociopsicolinguística*. . Buenos Aires : Asociación internacional de Lectura .
- Guy, J. (1996). El juego. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1.
- INEC. (Octubre de 2012). *INEC* . Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion_habitos.pdf?msclkid=3e196230c73011eca8d6e244a23bb3d4
- Jannett, G. C. (2007). *Como hacer lectura critica* . Colombia : Universidad Sergio Arboleda .
- MÁRQUEZ, M. D. (2010). Estrategias para fomentar la lectura. *Comillas.edu*, 5.
- Pumapillo Hurtado, D. (2021). *LAS TIC EN LA ENSEÑANZA Aplicativos en la enseñanza aprendizaje, su influencia positiva en el campo educativo actual. Juegos y actividades interactivas mediante aplicativos. Actividades creadas como herramienta metodológica*. Lima: Designación de Jurado Resolución N° 1530-2021-D-FAC.
- Reyes, S. C. (2007). *El juego como estrategia para fomentar la lectura en adolescentes de primero de secundaria*. . México .
- Rico. (2000). *Gestión, Recreación y Desarrollo Humano*. . Colombia : V Congreso Internacional de Recreación.
- Rockets, R. (s.f.). *La importancia de la Fluidez*. Obtenido de Colorín Colorado :
<https://www.colorincolorado.org/es/sobre>
- Rodríguez., E. J. (2006). El juego. "*Investigación y Educación*", 11.
- Rosillo, D. S. (2015). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: Estado del Arte. *Revista de Ciencias Empresariales de la Universidad de San Martín de Porres*, 12.
- Ruiz. (2000). *El logro de mayor autonomía en el aprendizaje: soporte básico del proceso de municipalización de la universidad*. Universidad Central "Marta Abreu. De las Villas: Feijóo.
- Sánchez, A. (2 de Noviembre de 2022). *Educapeques* . Obtenido de
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/los-3-niveles-de-comprension-lectora.html>
- Sánchez, A. (2 de Noviembre de 2022). *Educapeques* . Obtenido de
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/los-3-niveles-de-comprension-lectora.html>

- Seminario Lozano G, S. M. (2005). En *Metodología de la enseñanza* (pág. 35). San Martín .
- Solé, E. (2010). ¿Qué es la Lectura según Isabel Solé? *El Reinado de la Entropía de las Letras*, 18.
- Tovar, K. R. (s.f.). *El club de lectura como estrategia creativa para fomentar la lectura creativa en los estudiantes educación integral*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376160142004>
- Tovar, K., & Riobueno, M. C. (2018). *El club de lectura como estrategia creativa para fomentar la lectura creativa en los estudiantes educación integral*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376160142004>
- Vigotsky, L. S. (22 de febrero de 2019). *Blogger* . Obtenido de <https://profeglaidis.blogspot.com/2019/02/teorias-del-juego-lev-vigotsky.html>
- WebScolar*. (2014). Obtenido de <https://www.webscolar.com/las-tecnicas-de-ensenanza-y-su-clasificacion#:~:text=Las%20t%C3%A9cnicas%20de%20ense%C3%B1anza%20son%20herramientas%20metodol%C3%B3gicas%20que,su%20finalidad%2C%20el%20contexto%2C%20las%20caracter%C3%ADsticas%20del%20grupo>.