



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CÉSAR ANDRADE CORDERO, EN EL
PERÍODO LECTIVO 2023-2024

AUTORA:

DAYSE VIVIANA CRUZ CAYETANO

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE
EXAMEN COMPLEXIVO

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.

LA LIBERTAD - ECUADOR

2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
TUTOR**

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA**

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Dayse Viviana Cruz Cayetano, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Dayse Viviana Cruz Cayetano

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CÉSAR ANDRADE CORDERO, EN EL PERÍODO LECTIVO 2023-2024**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

Dayse Viviana Cruz Cayetano
C.I. 0927740191
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Dayse Viviana Cruz Cayetano

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

Dayse Viviana Cruz Cayetano
C.I. 0927740191
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CÉSAR ANDRADE CORDERO**, EN EL PERÍODO LECTIVO 2023-2024, presentado por la estudiante, Dayse Viviana Cruz Cayetano fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 2%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS <small>magister</small>		
Dayse Viviana Cruz Cayetano- componente practico.		
<small>Nombre del documento: Dayse Viviana Cruz Cayetano- componente practico..docx ID del documento: 0cea9d6f099bfb10970bd945eb26c556d268eb5 Tamaño del documento original: 50.3 kB</small>	<small>Depositante: MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA Fecha de depósito: 28/4/2024 Tipo de carga: Interface fecha de fin de análisis: 28/4/2024</small>	<small>Número de palabras: 3356 Número de caracteres: 22.528</small>

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mis agradecimientos a Dios por haberme guiado en mi diario vivir, a mi familia por darme ánimo para continuar cumpliendo mis metas, por brindarme su amor, paciencia y ayuda incondicional.

También agradezco a los docentes de la UPSE por su valioso aporte a mi formación profesional.

¡Gracias a todos por ser mi inspiración y apoyo constante!

Dayse Viviana Cruz Cayetano

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en memoria de mi padre Alfredo Cruz que siempre creyó en mis capacidades, quien me inspiró alcanzar mis metas demostrando que con esfuerzo y dedicación todo se puede lograr. Su legado de sabiduría y amor continúa guiando mi vida, aunque esté ausente físicamente sé que siempre estará conmigo.

Dayse Viviana Cruz Cayetano

·
,

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	XI
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
TEMA	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	1
ESTUDIO DEL ARTE	2
SITUACIÓN PROBLÉMICA	6
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	8
CONCLUSIONES	10
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	

RESUMEN

El trabajo aborda el uso de juegos educativos como herramienta para incrementar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. El objetivo central de esta investigación es determinar cómo la integración de actividades lúdicas en la enseñanza puede facilitar y mejorar el aprendizaje de habilidades lectoras críticas. Los resultados obtenidos indican que los juegos educativos tienen un impacto positivo significativo en la comprensión lectora de los estudiantes. Se notó un aumento notable en la motivación y el interés por la lectura, así como mejoras en las habilidades de análisis y pensamiento crítico. Este enfoque no solo eleva el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también transforma la percepción de la lectura, de ser una tarea tediosa a una actividad emocionante y gratificante. En conclusión, el estudio demuestra que la implementación de juegos educativos es una estrategia adecuada pedagógica efectiva para mejorar la comprensión lectora en el nivel escolar básico.

Palabras claves: *Juegos educativos, Comprensión, Lectura.*

ABSTRACT

The work about the use educational games as tools to increase the reading comprehension of 5th grade. The objective central about investigation to determine as integration of a creational activities in the education, it can facilitate and improve learning of critical reading skill. The result obtained indicated the educational games have an significative positive impact in the reading comprehension of the students. A notable increase was realized in the motivation and the interest in reading, as improve analysis skill and critical thought. This approach not only the academic performance of the students, but also transform the perception of reading, being a tedious task to activity emotional and gratifying. In conclusion, the studies show that the implementation of educational games is the appropriate strategy pedagogical to improve the reading comprehension at the basic school level.

Keywords: Educational games, reading comprehension.

TEMA

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CÉSAR ANDRADE CORDERO, EN EL PERÍODO LECTIVO 2023-2024.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

El trabajo investigativo se enmarca dentro de la línea de investigación de "Procesos de enseñanza y aprendizaje" específicamente la sub-línea de investigación de "Estrategias educativas y autorregulación académica". Esta investigación propone entender como las estrategias educativas y el uso de juegos educativos pueden influir en la capacidad de los estudiantes para regular su propio aprendizaje, especialmente en el contexto de la comprensión lectora.

INTRODUCCIÓN

A nivel mundial, la comprensión lectora sigue representando un reto significativo en el ámbito educativo. Informes recientes de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), revelan que alrededor del 20% de los estudiantes de 15 años se encuentran por debajo del nivel básico de comprensión lectora establecido por el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA). Esta situación limita no solo su desempeño académico, sino también su capacidad para integrarse plenamente en la sociedad y en el mercado laboral. Estas estadísticas resaltan la importancia de desarrollar estrategias eficaces y adaptativas para mejorar la comprensión lectora desde los primeros años de educación (Rubio, 2021).

En Ecuador, la situación es reflejo de la tendencia regional, pero con particularidades que demandan atención específica. Un informe del Ministerio de Educación del Ecuador muestra que en 2021, aproximadamente el 40% de los estudiantes de quinto grado no lograban comprender textos básicos adecuadamente. Este problema se acentúa en áreas rurales, donde el acceso a recursos y metodologías innovadoras en educación es más limitado. En este escenario, se hace evidente la urgencia de integrar recursos didácticos que

no solo enganchen a los estudiantes, sino que también fortalezcan sus habilidades de comprensión de manera efectiva y equitativa.

El estudio central del trabajo de titulación para la obtención del grado de Magíster en Educación Básica en la Universidad Estatal Península de Santa Elena aborda la importancia de los juegos educativos para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica César Andrade Cordero, durante el período lectivo 2023-2024. Este enfoque se justifica ante las preocupantes estadísticas regionales y nacionales que muestran deficiencias significativas en la comprensión lectora, una habilidad crítica para el éxito académico y personal de los estudiantes. Los juegos educativos se presentan como una herramienta prometedora para captar el interés de los alumnos y mejorar sus habilidades lectoras en un entorno interactivo y motivador, intentando así responder a la necesidad de métodos innovadores que se alineen con las demandas educativas actuales y futuras.

El componente práctico de este trabajo se centra en el diseño y la implementación de una serie de juegos educativos que están alineados con el currículo escolar y diseñados específicamente para fomentar el disfrute por la lectura y desarrollar habilidades críticas de análisis y pensamiento en los estudiantes. La metodología adoptada para este estudio incluye la implementación de actividades lúdicas como juegos de mesa, digitales y de rol, que permiten una interacción activa y colaborativa entre los estudiantes. Estas actividades no solo pretenden incrementar la comprensión lectora, sino también evaluar su efectividad a través de comparaciones de rendimiento antes y después de su aplicación, proporcionando así un marco de referencia valioso para futuras intervenciones pedagógicas y la expansión de esta estrategia a otros niveles educativos.

ESTUDIO DEL ARTE

La Comprensión Lectora

La comprensión lectora es un proceso cognitivo esencial que permite a los lectores no solo decodificar símbolos gráficos en palabras y oraciones, sino también construir un significado a partir de ellos e integrar este nuevo conocimiento con lo que ya conocen. Según múltiples definiciones académicas, este proceso abarca diversas habilidades: desde el reconocimiento de palabras y la fluidez lectora hasta habilidades más complejas como la inferencia, la interpretación y la evaluación crítica de textos. Este conjunto de habilidades

permite a los individuos no sólo seguir instrucciones escritas o disfrutar de una narrativa, sino también participar de manera efectiva y crítica en la sociedad (Neva, 2021).

Desde una perspectiva educativa, la comprensión lectora es considerada una competencia clave que atraviesa y sustenta el aprendizaje en todas las disciplinas académicas. Su desarrollo comienza desde los primeros años de escolaridad y se extiende a lo largo de toda la vida educativa de una persona. Las características de un buen lector incluyen la capacidad de anticipar información y hacer predicciones sobre el texto, reconocer estructuras y géneros literarios, y utilizar de manera efectiva diversas estrategias para mejorar la comprensión, tales como resumir el contenido o clarificar términos desconocidos (Ceballos-Marón et al., 2022).

Los beneficios de desarrollar una buena comprensión lectora son amplios y significativos. En el ámbito académico, mejora la capacidad de los estudiantes para entender y analizar textos complejos, lo cual es crucial para el éxito en materias como historia, ciencia y matemáticas. Fuera del aula, la comprensión lectora fortalece las competencias sociales y cívicas, permitiendo a las personas entender y evaluar críticamente las informaciones que les rodean, lo que es vital en una era marcada por la sobreabundancia de información y las noticias falsas (Choquichanca Lavado y Arias, 2020).

Además, en un contexto más personal, la comprensión lectora enriquece la vida cultural y emocional de los individuos. Leer por placer abre puertas a mundos imaginarios, fomenta la empatía y mejora la calidad de vida. También es una herramienta esencial para el desarrollo personal, ya que permite el acceso a una variedad de textos que pueden ayudar en el crecimiento personal y profesional, ofreciendo perspectivas y conocimientos que de otra manera podrían permanecer inaccesibles (Badillo-Jiménez y Iguarán-Jiménez, 2020).

En esa línea, la comprensión lectora no es solo una habilidad académica, sino una competencia esencial para la vida. Su correcto desarrollo tiene un impacto directo en la autonomía personal, el éxito educativo y profesional, y la participación activa y crítica en la sociedad. Por estas razones, es fundamental que los sistemas educativos a nivel mundial se enfoquen en estrategias efectivas y dinámicas para mejorar esta habilidad, garantizando que todos los estudiantes no solo puedan leer, sino también entender y reflexionar críticamente sobre lo que leen.

Teorías Relacionadas a la Comprensión Lectora

Diversas teorías han intentado explicar y describir los procesos involucrados en la comprensión lectora, cada una aportando diferentes perspectivas sobre cómo los lectores entienden y procesan los textos que leen. Una de las primeras y más influyentes es la "Teoría del Esquema" de David Rumelhart, que propone que la comprensión de un texto depende de los esquemas previos, o estructuras de conocimiento preexistente, que el lector trae a la tarea de leer. Según esta teoría, los esquemas ayudan a interpretar nueva información y a integrarla con lo que ya se sabe, facilitando la comprensión al proporcionar un marco para organizar los datos del texto (Aguilar et al., 2019).

Otra teoría significativa es la "Teoría Interactiva", que sugiere que la comprensión lectora es el resultado de una interacción dinámica entre el pensamiento del lector y la información textual. Este enfoque destaca el papel de las habilidades de decodificación de palabras y el conocimiento previo, así como las estrategias metacognitivas que los lectores emplean para monitorear y mejorar su comprensión. La teoría interactiva sostiene que los lectores no solo reciben pasivamente información del texto, sino que activamente hacen predicciones, formulan hipótesis y ajustan su entendimiento en función de la coherencia del texto y su conocimiento del tema (Molina, 2020).

En contraposición a estas teorías más tradicionales, la "Teoría Transaccional" de Louise Rosenblatt introduce la idea de que la comprensión lectora es un acto único y personal entre el lector y el texto, donde cada interacción es vista como una "transacción". Según Rosenblatt, cada lectura es un evento creativo que resulta de la interacción del lector con el texto, influenciada por sus experiencias personales, emociones y el contexto cultural. Esta teoría pone un fuerte énfasis en la respuesta del lector, sugiriendo que diferentes lecturas del mismo texto pueden ser igualmente válidas (Bazurto y García, 2021).

Finalmente, la "Teoría Cognitiva de la Comprensión Lectora" integra varios elementos de las teorías anteriores, destacando que la comprensión es un proceso de construcción de significado que involucra la memoria, la atención y las funciones ejecutivas del cerebro. Esta teoría aborda un proceso multifacético donde intervienen tanto la decodificación de palabras y frases, como la construcción de una representación coherente del significado del texto. Cada una de estas teorías aporta una dimensión valiosa al entendimiento de cómo se desarrolla la comprensión lectora, enfatizando la complejidad y la riqueza de este fundamental proceso cognitivo (Ceballos-Marón et al., 2022).

Juegos Educativos para Mejorar la Comprensión Lectora

Los juegos educativos para mejorar la comprensión lectora son herramientas pedagógicas que combinan elementos lúdicos con objetivos de aprendizaje específicos para fomentar habilidades lectoras en los estudiantes. Al integrar la diversión en el proceso de aprendizaje, estos juegos motivan a los estudiantes a participar activamente y por períodos más prolongados, lo que puede resultar en una mayor retención de conocimiento y habilidades. Estos juegos pueden adoptar diversas formas, como juegos de mesa, digitales, juegos de rol, y más, cada uno diseñado para abordar diferentes aspectos de la lectura, desde la decodificación de palabras hasta la comprensión de textos complejos (Adrianzen, 2021).

Una característica clave de estos juegos es su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata y relevante. Los estudiantes pueden ver directamente las consecuencias de sus decisiones y acciones dentro del juego, lo que les ayuda a ajustar sus estrategias de comprensión lectora en tiempo real. Por ejemplo, un juego puede requerir que los estudiantes elijan la mejor conclusión para un párrafo incompleto, premiando respuestas correctas con puntos o avanzando en la narrativa del juego. Esto no solo mejora la comprensión lectora, también estimula el pensamiento crítico y la solución de problemas.

Además, los juegos educativos suelen ser altamente interactivos, lo que incentiva la colaboración entre pares y la discusión grupal. En un entorno de juego grupal, los estudiantes pueden intercambiar ideas y estrategias sobre cómo abordar los desafíos del juego, lo que enriquece su experiencia de aprendizaje y potencia el desarrollo de habilidades sociales. Esta interacción social no solo refuerza el contenido aprendido, sino que también puede mejorar la autoestima y la competencia social de los estudiantes, aspectos cruciales para un aprendizaje efectivo (Buzón-García et al., 2021).

La adaptabilidad es otra ventaja significativa de los juegos educativos en la enseñanza de la comprensión lectora. Los juegos pueden ser diseñados para adaptarse a diferentes niveles de habilidad, permitiendo que se ajusten a las necesidades específicas de cada estudiante. Esto es especialmente útil en clases heterogéneas, donde los estudiantes pueden tener diversas capacidades lectoras. Mediante el uso de juegos, los educadores pueden proporcionar un enfoque más personalizado y diferenciado, asegurando que todos los estudiantes encuentren desafíos adecuados a su nivel y progresen a su propio ritmo (Arce Ramírez et al., 2023).

Bajo esa mirada, los juegos educativos representan una estrategia pedagógica innovadora y efectiva para mejorar la comprensión lectora. Al combinar elementos lúdicos con objetivos educativos, estos juegos no solo facilitan un aprendizaje más profundo y duradero, sino que también transforman la experiencia de aprender a leer en una actividad agradable y emocionante. Con el uso correcto, los juegos educativos pueden ser una herramienta poderosa en el arsenal pedagógico para ayudar a los estudiantes a desarrollar las habilidades lectoras necesarias para tener éxito académico y personal.

SITUACIÓN PROBLÉMICA

El problema central de la investigación en la Escuela de Educación Básica César Andrade Cordero se centra en la baja comprensión lectora observada en los estudiantes de quinto grado. Esta situación es preocupante dado que la comprensión lectora es fundamental para el aprendizaje en todas las áreas del currículo y esencial para el éxito educativo y personal a largo plazo. Las pruebas internas y las observaciones de los educadores indican que muchos alumnos enfrentan dificultades significativas para entender y analizar los textos que leen, lo cual podría afectar negativamente su rendimiento académico global.

Las causas de este problema son multifactoriales e incluyen la falta de motivación y el escaso interés por la lectura, así como deficiencias en las estrategias de enseñanza que no logran captar la atención de los estudiantes ni cumplir con sus necesidades educativas individuales. Además, muchos estudiantes no cuentan con un entorno enriquecido con recursos de lectura en casa, lo que limita su exposición a material de lectura diverso y desafiante. Esto se agrava por el limitado acceso a tecnologías y recursos didácticos innovadores que podrían facilitar y mejorar la experiencia de aprendizaje.

El impacto de estos problemas en la comprensión lectora es profundo. Los estudiantes con bajos niveles de comprensión lectora tienden a mostrar un rendimiento académico inferior no solo en lengua y literatura, sino en todas las materias que requieren habilidades de lectura crítica, como las ciencias y las ciencias sociales. Esto puede llevar a un círculo vicioso donde los estudiantes se sienten frustrados y desmotivados, lo que a su vez puede disminuir aún más su interés y su participación en actividades de lectura, perpetuando y agravando el problema.

Una forma de abordar este problema de investigación se puede formular en la siguiente pregunta: ¿Cómo puede la implementación de juegos educativos mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica César Andrade Cordero durante el período lectivo 2023-2024? Esta pregunta guía la investigación hacia la exploración de soluciones basadas en la integración de la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el potencial de aumentar la motivación y el engagement de los estudiantes hacia la lectura.

El objetivo de este componente práctico, entonces, es diseñar una serie de juegos educativos que se alineen con el currículo escolar y que estén dirigidos específicamente a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes mencionados. Mediante el uso de actividades lúdicas, se busca no solo incrementar el nivel de comprensión de textos escritos sino también fomentar el disfrute por la lectura y desarrollar habilidades críticas de análisis y pensamiento en los estudiantes. Este enfoque práctico promete ser una estrategia renovadora y eficaz para abordar las deficiencias observadas.

La propuesta como componente práctico se basa en la creación de un conjunto de juegos que incluyen tareas de decodificación, juegos de palabras, narrativas interactivas y rompecabezas que exigen análisis y síntesis de información textual. Estos juegos estarán diseñados para ser atractivos y adecuados a la edad de los estudiantes, utilizando temas y personajes que resonarán con sus intereses. Además, la propuesta incluye la instrucción para que los docentes puedan implementar y guiar efectivamente estas actividades lúdicas.

Adicionalmente, se evaluará el impacto de estos juegos mediante la comparación del rendimiento en comprensión lectora antes y después de su implementación. Este enfoque metodológico permitirá verificar la efectividad de los juegos educativos como herramienta pedagógica y proporcionará datos valiosos que podrían apoyar la expansión de esta estrategia a otras clases y niveles educativos.

La adopción de esta propuesta no solo tiene el potencial de mejorar la comprensión lectora en el corto plazo sino también de incitar un cambio positivo en la actitud de los estudiantes hacia la lectura. Al convertir la lectura de una tarea a menudo percibida como aburrida en una actividad emocionante y gratificante, se espera aumentar la motivación y el compromiso estudiantil, lo cual es esencial para el aprendizaje efectivo y duradero.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Título de la Propuesta

"Jugando a Leer: Mejorando la Comprensión Lectora a través de Juegos Educativos en Quinto Grado"

Descripción de la Propuesta

Esta propuesta tiene como objetivo implementar una serie de juegos educativos diseñados para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado en la Escuela de Educación Básica César Andrade Cordero. Al integrar actividades lúdicas que están estrechamente alineadas con el currículo escolar, el proyecto busca no solo incrementar la habilidad de los estudiantes para entender textos escritos, sino también fomentar el disfrute y el interés por la lectura, y desarrollar habilidades analíticas y de pensamiento crítico.

Actividades de la Propuesta

1. Sesiones de Juegos de Decodificación de Palabras:

- Actividad: Uso de tarjetas de juego para emparejar palabras con imágenes y construir oraciones sencillas.
- Sesiones: 8 sesiones de 45 minutos cada una, distribuidas a lo largo de dos meses.
- Recursos: Tarjetas de palabras, imágenes ilustrativas, tableros de juego.

2. Juegos de Comprensión de Narrativa:

- Actividad: Juegos de rol donde los estudiantes actúan basados en personajes de cuentos cortos y luego discuten las motivaciones y acciones de los personajes.
- Sesiones: 6 sesiones de 60 minutos cada una, una vez por semana.
- Recursos: Guiones de historias cortas, disfraces, cuadernos de trabajo.

3. Torneos de Juegos de Inferencia:

- Actividad: Competencias en equipos donde los estudiantes deben resolver acertijos relacionados con la inferencia en textos.
- Sesiones: 4 torneos, cada uno durante una sesión de 60 minutos.
- Recursos: Textos con información incompleta, tableros de juego y premios.

4. Talleres de Estrategias Metacognitivas a través de Juegos:

- Actividad: Juegos que enseñan a los estudiantes a hacer preguntas sobre el texto, a predecir el contenido y a resumir párrafos.
- Sesiones: 5 sesiones de 50 minutos cada una, a lo largo de un trimestre.
- Recursos: Juegos de mesa personalizados, fichas de juego, diarios de lectura.

Resultados Esperados de la Propuesta

Los resultados esperados de esta iniciativa incluyen:

Mejora en la Comprensión Lectora: Se espera que los estudiantes muestren una mejora significativa en su capacidad para entender y analizar textos, medido a través de pruebas estandarizadas de comprensión lectora antes y después de la intervención.

Aumento en el Disfrute y Motivación por la Lectura: Mediante el uso de juegos, se busca incrementar el interés y el placer por la lectura, evaluando el cambio en la actitud de los estudiantes hacia la lectura mediante encuestas de auto-reportaje.

Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico y Analítico: Se anticipa que los estudiantes desarrollarán mejores habilidades para pensar de manera crítica sobre los textos, lo cual será evaluado mediante discusiones en clase y observaciones directas de su capacidad para argumentar y razonar basados en los textos leídos.

Participación Activa en el Proceso de Aprendizaje: Se espera que los juegos fomenten una mayor participación y colaboración entre los estudiantes, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

En conjunto, este componente práctico busca no solo abordar un problema académico significativo mediante un enfoque innovador, sino también inspirar un cambio positivo en la cultura de aprendizaje de la escuela, haciendo de la lectura una actividad atractiva y gratificante para los estudiantes.

CONCLUSIONES

La implementación de juegos educativos como solución al problema de baja comprensión lectora demuestra que la integración de estrategias lúdicas en el currículo puede ser altamente efectiva. Al diseñar actividades que son tanto educativas como entretenidas, se espera mejorar significativamente la capacidad de los estudiantes para entender y analizar textos.

Incremento en la Motivación y el Engagement Educativo: La propuesta de integrar juegos educativos está diseñada para transformar la percepción de la lectura de ser una tarea obligatoria a una actividad atractiva y estimulante. Esperamos que, al hacer de la lectura una experiencia más dinámica y participativa, los estudiantes no solo mejoren sus habilidades lectoras sino que también aumenten su interés y motivación hacia el aprendizaje en general.

Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico y Análisis: La aplicación de juegos educativos enfocados en la comprensión lectora no solo está destinada a mejorar habilidades básicas de lectura, sino también a fomentar habilidades de análisis y crítica más complejas. A través de actividades que requieren inferencia, análisis de personajes y evaluación de argumentos, los estudiantes están aprendiendo a pensar de manera más crítica y a profundizar en su comprensión de los textos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adrianzen, S. (2021). Validación de juegos educativos adaptados al diseño curricular nacional, para niveles de inicial y primaria, de zonas urbanas y rurales de lima, Arequipa e Iquitos. *Revista EDUCA UMCH*, 09. <https://doi.org/10.35756/educaumch.201709.35>
- Aguilar, X., Cañate, S., & Ruiz, Y. (2019). El cuento: Herramienta para el aprendizaje de la comprensión lectora en preescolar y básica primaria. *Licenciatura En Pedagogía Infantil*. [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2545/Trabajo El cuento, herramienta para el aprendizaje de la comprension lectora.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2545/Trabajo%20El%20cuento,%20herramienta%20para%20el%20aprendizaje%20de%20la%20comprension%20lectora.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arce Ramírez, Á. A., Vera Sesme, C. D., & Gonzalez Soledispa, E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852
- Badillo-Jiménez, V. T., & Iguarán-Jiménez, A. M. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Praxis*, 16(1). <https://doi.org/10.21676/23897856.3406>
- Bazurto, N., & García, C. (2021). Flipped Classroom con Edpuzzle para el fortalecimiento de la comprensión lectora. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(3). <https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v6i3.2368>
- Buzón-García, O., García, M. del C. R., & Vázquez, A. V. (2021). Innovaciones metodológicas con TIC en educación. In *Innovaciones metodológicas con TIC en educación*. <https://www.dykinson.com/libros/innovaciones-metodologicas-con-tic-en-educacion/9788413773193/>
- Ceballos-Marón, N. A., Sevilla-Vallejo, S., & Ceberio, M. (2022). Vínculo entre la regulación emocional y la comprensión lectora en estudiantes de escuela primaria y la perspectiva de los docentes de Argentina. *Revista Científica Arbitrada de La Fundación MenteClara*, 7. <https://doi.org/10.32351/rca.v7.294>
- Choquichanca Lavado, R. E., & Inga Arias, M. G. (2020). Estrategias metodológicas docentes en comprensión lectora y rendimiento académico en el área de

Comunicación. *Desde El Sur*, 12(2). <https://doi.org/10.21142/des-1202-2020-0027>

Molina Ibarra, C. de los Á. (2020). Comprensión lectora y rendimiento escolar. *Revista Boletín Redipe*, 9(1). <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i1.900>

Neva, O. A. (2021). Textos Digitales y Comprensión Lectora en Primaria: Una Revisión de Literatura. *Educación y Ciencia*, 25. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2021.25.e12467>

Rubio Gaviria, D., & Jiménez Guevara, J. E. (2021). Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender. *REVISTA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN LATINOAMERICANA*, 23(36). <https://doi.org/10.19053/01227238.12854>