



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL Y LA COMPRESIÓN  
LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL  
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORES:**

HUAMÁN REYES LOURDES AZUCENA

ORRALA BACILIO CINDY VALERIA

**TUTOR:**

YURI WLADIMIR RUIZ RABASCO, MSc

LA LIBERTAD-ECUADOR

FEBRERO, 2023

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA LA COMPRESIÓN  
LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL  
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORES:**

HUAMÁN REYES LOURDES AZUCENA

ORRALA BACILIO CINDY VALERIA

**TUTOR:**

YURI WLADIMIR RUIZ RABASCO, MSc

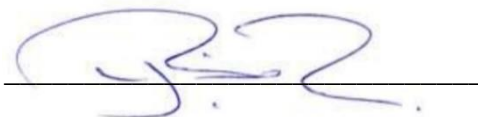
LA LIBERTAD-ECUADOR

FEBRERO, 2023

## DECLARACIÓN DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL Y COMPRESIÓN LECTORA”, elaborado por HUAMÁN REYES LOURDES AZUCENA – ORRALA BACILIO CINDY VALERIA, estudiante (s) de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciado (a/os/as) en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, MSc.

C.I. 0917655219

DOCENTE TUTOR

## DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL Y COMPRENSIÓN LECTORA”, elaborado por HUAMÁN REYES LOURDES AZUCENA – ORRALA BACILIO CINDY VALERIA, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado (a/os/as) en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



---

MSc. Ileana Vera Panchana

C.I. 0909590309

Especialista

**TRIBUNAL DE GRADO**



**M. Sc. Aníbal Puya Lino**

DIRECTOR DE LA CARRERA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA



**PhD. Mario Hernández Nodarse**

DOCENTE DE UNIDAD DE  
INTEGRACIÓN CURRICULAR



**M Sc. Yuri Ruiz Rabasco**

DOCENTE TUTOR



**M Sc. Ileana Vera Panchana**

DOCENTE ESPECIALISTA




**M. Sc. María De la Cruz Tigrero**

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Nosotros, HUAMÁN REYES LOURDES AZUCENA portadora de la cédula No. 0927667634 y ORRALA BACILIO CINDY VALERIA portadora de la cédula No. 2400346421, egresados de LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS, CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado “ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL Y COMPRENSIÓN LECTORA.” nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



---

Huamán Reyes Lourdes  
C.I 0927667634



---

Orrala Bacilio Cindy  
C.I 2400346421

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por ofrecer la oportunidad de estudiar una carrera que me llevara a ser un excelente profesional en el área educativa.

A los docentes de la carrera de educación básica quienes impartieron sus cátedras con esfuerzo y dedicación con el fin de adquirir aprendizaje que sirvieran para el ejercicio de la profesión

*Lourdes Huamán Reyes*

A los profesores de la Universidad Estatal Península de Santa Elena que fomentaron el espíritu de vocación y me dieron lo más significativo de sus conocimientos.

A mis compañeros por colaborar a la consecución de este objetivo en común, a través del desarrollo y ejecución de distintas actividades.

*Cindy Orrala Bacilio*

## DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico a:

A padres quienes fueron un apoyo fundamental en el transcurso de mi vida estudiantil, pues fueron fuente de motivación para la culminación de la carrera.

A mis hijos y esposo quien me ha dado las fuerzas necesarias para lograr mis metas inspirándome a ser mejor cada día y demostrarle de que puedo lograr muchas cosas en la vida.

*Lourdes Huamán Reyes*

El presente trabajo fruto de un arduo esfuerzo es dedicado a:

A Dios, quien me brinda sabiduría, inteligencia y colmando de bienestar para continuar desarrollándome como una profesional de calidad.

A mis padres y abuelos, Lucy Bacilio, Wigberto Orrala y Teodora Pozo por su apoyo emocional y económico durante toda mi etapa universitaria, por la motivación brindada en cada etapa de esta.

A mis hermanos Lisbeth Orrala y Josue Orrala.

A mi pareja Gilson Reyes que de una u otra forma colaboró en mi formación profesional.

*Cindy Orrala Bacilio*





**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Tutor:** Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, MSc.

**Autores:** Lourdes Azucena Huamán Reyes

Cindy Valeria Orrala Bacilio

## **RESUMEN**

Esta investigación aborda estrategias de aprendizaje virtual y comprensión lectora en estudiantes del séptimo grado ya que, para desarrollar las competencias referentes a la comprensión lectora, aparece la necesidad de buscar nuevas y mejoradas estrategias que permitan al docente desempeñar mejor su rol dentro del aula de clases, sobre todo adaptadas a las necesidades del alumno. Por ello, se tiene como objetivo describir el uso la plataforma Wordwall como estrategia de aprendizaje para comprensión lectora, utilizando un enfoque cuantitativo con el fin de poder explicar el fenómeno, así mismo se usará una prueba objetiva y una encuesta para obtener información específica de los alumnos, mediante investigación no experimental, exploratoria y descriptiva. Teniendo como resultado la deficiencia en cuanto a la comprensión lectora, puesto que las principales dificultades se presentaron en el nivel de comprensión inferencial y crítico. Además, las encuestas determinaron que el uso de la tecnología para aprender les resulta muy interesante, pero su utilización dentro del aula en el área de Lengua y Literatura es nula. Finalmente, este trabajo permite concluir en que el uso de la plataforma es nulo, debido a que las estrategias no están direccionadas a los entornos virtuales, conllevando desinterés y deficiencia en cuanto a las competencias de comprensión lectora por parte de los estudiantes. Igualmente, si la plataforma Wordwall es aplicada correctamente como estrategia didáctica para la comprensión lectora, beneficia significativamente al fortalecimiento de habilidades como la lectura y escritura mediante varios juegos diseñados específicamente para que cumpla aquella labor.

**Palabras claves:** estrategias de aprendizaje virtual, comprensión lectora, plataforma Wordwall

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA .....	I
DECLARACIÓN DOCENTE TUTOR .....	II
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA .....	III
TRIBUNAL DE GRADO .....	IV
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
DEDICATORIA.....	VII
RESUMEN .....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
INTRODUCCIÓN.....	XV
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA .....	1
1.1 Título.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.3 Formulación y sistematización del problema .....	4
1. 3. 1 pregunta principal.....	4
1.3.2 Preguntas secundarias .....	4
1.4 Objetivos de la Investigación.....	5
1.4.1 Objetivo General.....	5
1.4.2 Objetivos específicos .....	5
1.5 Justificación del proyecto .....	6
1.6 Alcances, delimitaciones y limitaciones .....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO .....	9
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	9

2.2 Bases Teóricas .....	13
2.2.1 Estrategias de aprendizaje virtual .....	13
2.2.2 Clasificación de las estrategias de aprendizaje virtual.....	13
2.2.3 Componentes de las estrategias de aprendizaje virtual.....	14
2.2.4 Tecnologías de la información y la comunicación usadas como estrategia de aprendizaje .....	15
2.2.5 Estrategia de aprendizaje virtual Wordwall .....	17
2.2.5.1 ¿Qué es Wordwall? .....	17
2.2.6 Comprensión lectora .....	20
2.2.7 Importancia de la comprensión lectora .....	22
2.2.8 Proceso de la Comprensión Lectora .....	22
2.2.9 ¿Cómo se mide el nivel de comprensión lectora de niños y niñas?.....	23
2.2.10 Claves para mejorar la comprensión lectora de niños. ....	23
2.2.11 La Lectura. ....	25
2.2. 12 Fundamentación Pedagógica .....	26
2.2.12.1 Teoría conectivista de aprendizaje.....	26
2.2.12. 2 Currículo de Lengua y Literatura Subnivel Medio .....	27
2.2.13 Fundamentación Legal.....	27
2.2.14 Operacionalización de las variables.....	29
CAPÍTULO III .....	30
METODOLOGÍA.....	30
3.1 Enfoque de la investigación .....	30
3.2 Modalidad de la Investigación .....	31
3.3 Tipo de investigación.....	31
3.4 Métodos de investigación .....	32
3.5 Técnicas e Instrumentos de Investigación .....	33
3.5.1 La prueba diagnóstica.....	33

3.5.2 La encuesta.....	34
3.6 Población y muestra.....	34
3.7 Procedimiento para la recolección y procesamiento de la información .....	34
3.8 Validación.....	35
CAPÍTULO IV .....	36
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	36
4.1 Prueba diagnóstica de desempeño en comprensión lectora .....	36
4.2 Encuesta dirigida a estudiantes .....	39
4.3 Análisis General de Resultados .....	49
CONCLUSIONES.....	50
RECOMENDACIONES .....	52
CAPÍTULO V .....	54
LA PROPUESTA.....	54
5.1 Antecedentes de la propuesta.....	55
5.2 Justificación .....	56
5.3 Problemática Fundamental .....	57
5.4 Objetivos.....	57
5.4.1 Objetivo general .....	57
5.4.2 Objetivos específicos.....	57
5.5 Fundamentación Teórica.....	58
5.5.1 Guía didáctica.....	58
5.5.2 Aplicación metodológica de una guía didáctica para el uso de Wordwall.....	59
5.5.3 Currículo del área de Lengua y Literatura para el séptimo grado de EGB media .....	59
5.6 Metodología del Plan de Acción.....	61
5.7 Cronograma de Plan de Acción .....	62
5.8 Metodología de las actividades en relación con las variables.....	63

5.9 Descripción de la propuesta .....	65
5.10 Actividades de Plan de Acción .....	66
5.10.1 Indicaciones para el uso del juego pares ordenados de Wordwall .....	68
5.10.2 Indicaciones para el uso del juego persecución de laberinto en Wordwall..	70
5.10.3 Indicaciones para el uso del juego aplasta topos en Wordwall .....	72
5.10.4 Indicaciones para el uso del juego ordenar por grupo en Wordwall .....	74
5.10.5 Indicaciones para el uso del juego anagrama en Wordwall .....	76
ANEXOS .....	80
ANEXO A/ Prueba diagnóstica .....	80
ANEXO B/ Encuesta .....	82
ANEXO C/ Validación de experto – Instrumento Encuesta.....	83
ANEXO B/ Validación de experto – Instrumento Entrevista.....	83
ANEXO D/ Evidencia de la aplicación de los instrumentos .....	85
.....	85
ANEXO E/ Gestor bibliográfico utilizado (Mendeley).....	85

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Ubicación de la institución.....	8
Ilustración 2. Página principal de Wordwall .....	17

## ÍNDICE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> Aciertos y desaciertos de la prueba diagnóstica.....	38
<b>Gráfico 2.</b> Uso de aparatos tecnológicos .....	39
<b>Gráfico 3.</b> Juegos virtuales en Lengua y Literatura.....	40
<b>Gráfico 4.</b> Interés del juego en el aprendizaje de Lengua y Literatura.....	41
<b>Gráfico 5.</b> Juegos virtuales .....	42
<b>Gráfico 6.</b> Interés de jugar juegos virtuales en la clase de Lengua y Literatura.....	43
<b>Gráfico 7.</b> Plataforma Wordwall .....	44
<b>Gráfico 8.</b> Aprender jugando en una plataforma de internet .....	45
<b>Gráfico 9.</b> Lectura y comprensión de texto usando juegos virtuales.....	46
<b>Gráfico 10.</b> Utilización de aparatos tecnológicos en la comprensión de Lengua y Literatura ...	47
<b>Gráfico 11.</b> Juegos virtuales facilita la comprensión lectora.....	48

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	29
<b>Tabla 2.</b> Resultados de la prueba diagnostica.....	36
<b>Tabla 3.</b> Matriz de frecuencia de los resultados de la prueba diagnóstica.....	37
<b>Tabla 4.</b> Uso de aparatos tecnológicos en el aula.....	39
<b>Tabla 5.</b> Utilización de juegos virtuales en Lengua y Literatura.....	40
<b>Tabla 6.</b> Interés del en el aprendizaje de Lengua y Literatura.....	41
<b>Tabla 7.</b> Juegos virtuales.....	42
<b>Tabla 8.</b> Interés de jugar juegos virtuales en la clase de Lengua y Literatura.....	43
<b>Tabla 9.</b> Plataforma Wordwall.....	44
<b>Tabla 10.</b> Aprender jugando en una plataforma de internet.....	45
<b>Tabla 11.</b> Lectura y comprensión de texto usando juegos virtuales.....	46
<b>Tabla 12.</b> Utilización de aparatos tecnológicos en la comprensión de Lengua y Literatura.....	47
<b>Tabla 13.</b> Juegos virtuales facilita la comprensión lectora.....	48
<b>Tabla 14.</b> Datos Informativos de la propuesta.....	54
<b>Tabla 15.</b> Planificación curricular de Lengua y Literatura, séptimo grado.....	60
<b>Tabla 16.</b> Plan de acción metodológico.....	61
<b>Tabla 17.</b> Cronograma del plan de acción.....	62
<b>Tabla 18.</b> Metodología de las actividades con relación a las variables.....	63

## INTRODUCCIÓN

La educación como un proceso para facilitar el refinamiento de habilidades o capacidades propias del individuo, mediante el aprendizaje o la construcción de conocimientos, así como también de las virtudes, creencias, hábitos, u otras características del ser, desde siempre ha buscado estar en constantes cambios con el fin de concretar sus objetivos para que el individuo pueda conseguir los resultados esperados en cuanto al conocimiento.

Por ello, esta investigación introduce el tema estrategias de aprendizaje virtual para la comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado de la unidad educativa Juan Jacobo Rousseau, con el objetivo de describir su uso e identificar los factores causales incidentes en el déficit de la comprensión lectora. Esto conociendo que desarrollar competencias en cuanto a la lectura y la escritura son netamente necesarios, al igual que básicos para que una persona pueda adaptarse de forma correcta a un contexto, ya que a un individuo que se le dificulta o no tiene habilidades en cuanto comprensión se tratase se le va a dificultar su desempeño dentro la sociedad actual.

De la misma forma, para desarrollar las competencias referentes a la comprensión lectora, aparece la necesidad de buscar nuevas y mejoradas estrategias que permitan al docente desempeñar mejor su rol dentro del aula de clases, por ello, con la plataforma wordwall se pretende que los educadores dejen a un lado la forma tradicional de enseñar dando paso a un conocimiento constructivista y que se pueda reproducir el conocimiento sin mucha dificultad, partiendo de ello hay que recordar que a todas las personas les parece interesante jugar y con la aparición de la tecnología, esta complementa al proceso de enseñanza aprendizaje abriendo una brecha para hacer de ella un aliado dentro del proceso educativo.



El juego y la tecnología, en la sociedad actual van de la mano por lo cual usarla para enseñar traería muchas ventajas consigo, entre ellas que los estudiantes puedan mejorar su comprensión lectora con juegos como aplasta topos, pares iguales, persecución del laberinto, ordenar por grupo y anagrama, mismas que son fácilmente adaptables para los contenidos que el docente desee impartir mediante la plataforma.

Para la consecución y validación de resultados para la investigación, fue necesario hacer uso de un enfoque cuantitativo, mismo que permitió obtener datos exactos en cuanto a las necesidades que presentan los estudiantes de esta institución, de la misma forma, la aplicación de una prueba diagnóstica concedió una perspectiva más amplia en cuanto al tema a la vez que se evidenciaba el nivel de comprensión lectora que actualmente tienen los estudiantes.

Para la correcta comprensión de este estudio, se ha optado por la siguiente estructura detallada a continuación:

**CAPÍTULO I:** Se fundamenta el problema suscitado para la realización de esta investigación, de la misma forma, se delimita la población de estudio, se realizan las preguntas de investigación y se trazan objetivos con el fin de conseguir resultados válidos para la investigación.

**CAPÍTULO II:** En el desarrollo de este capítulo se ostentan las investigaciones previas que servirán como una base sólida para el nuevo estudio, a su vez, se encuentran conceptos básicos y otros relacionados con la temática que se va a desarrollar a lo largo de esta incursión.

**CAPÍTULO III:** En este tercer capítulo se establece el enfoque con el cual se va a trabajar la investigación, enfocándose en encontrar los mejores datos que conciernen a

la investigación, todo esto mediante la aplicación de instrumentos como la encuesta y la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes, también se detalla en este capítulo el tipo de investigación y el diseño que traza el estudio.

CAPÍTULO IV: Consecución y análisis de resultados, posterior a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos se procede hacer el análisis de cada una de las preguntas planteadas para conseguir resultados favorables al estudio, de la misma forma, se hacen análisis generales para poder llegar a dar conclusiones y posibles recomendaciones para mejorar la comprensión lectora con el uso de Wordwall en la asignatura de lengua y literatura.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Título.

“WORDWALL COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA LA COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU, PERÍODO 2022-2023”.

### 1.2 Planteamiento del problema

Con el devenir de los años las características políticas, sociales, culturales y económicos han evolucionado hasta arribar hoy en día en una sociedad del conocimiento, la ciencia y la tecnología, caracterizando de esta manera al siglo XXI. En la presente época el crecimiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación en cualquier ámbito de conocimiento se volvió imprescindible, pues implican actividades como el procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información. Específicamente en el área educativa, las TICS se consideran un factor primordial para el desarrollo de habilidades estudiantiles, debido a que permiten la construcción del conocimiento a través de diversas herramientas digitales. (Arancibia, Cabero, & Marín, 2020)

No obstante, la utilización de las herramientas tecnológicas en el contexto educativo a nivel de Latinoamérica es limitado, debido a varios conflictos, tales como dificultades de capital humano, es decir, la comprensión, preparación y capacidad del docente de enseñar y aprender mediante las TICS; otro de los motivos del poco uso de estas herramientas, es la disponibilidad de recursos tecnológicos, puesto que estos están destinados al desarrollo de cierta habilidad específica, la tecnológica, mas no

habilidades cognitivas en cada área del conocimiento; por último, es necesario que los recursos metodológicos sean idóneos para la implementación de la tecnología en el aula, como plataformas, juegos o aplicaciones. (Ayabaca, Alba, & Guamán, 2019)

En este sentido, los autores Crisol, Herrera, y Montes (2020) consideran que el uso de las TICS en el proceso educativo es fundamental para crear nuevos y originales espacios de enseñanza-aprendizaje, de esta manera generar un aprendizaje significativo en un entorno virtual, para ello, es necesario que los docentes implementen estrategias derivadas del contexto con base a las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Las mismas que implican técnicas y actividades direccionadas a una plataforma o aplicación, en la cual se desarrolla la acción. Además, estas estrategias de aprendizaje deben de estar orientadas al interés, la atención y motivación de los alumnos, de tal forma que se cumplan los objetivos propuestos. Esto es corroborado por Farrach (2017) quien define a las estrategias virtuales como los procedimientos o recursos usados por el profesor para fomentar el aprendizaje en cualquier área de conocimiento.

Tal es el caso de la asignatura de Lengua y Literatura, la cual está dividida en dos procesos fundamentales dentro de la escuela y la sociedad, sobre todo destinado a la actividad comunicativa en cualquier contexto, siendo estos la escritura y la lectura. Por su parte, la lectura es considerada como un instrumento esencial enfocado a la adquisición de conocimientos y desarrollo de las habilidades, con el fin de percibir, comprender y producir mensajes lingüísticos en variados contextos de interacción, beneficiando el perfeccionamiento de la escucha, el habla, la escritura y la comprensión lectora. En consecuencia, la comprensión juega un rol vital en la lectura puesto que permite decodificar símbolos, codificar mensajes y construir nuevos significados.

Sin embargo, según el informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes [PISA] (2018) a nivel de América Latina el 51% de los alumnos presentan

bajo desempeño en la competencia lectora, específicamente enfrenta problemáticas en ámbitos básicos de la lectura, tal como la identificación de la idea principal en un apartado o al relacionar información derivada de dos o más autores, estos alumnos se mantienen por debajo del nivel 2. En esta investigación conto con la participación de todos los países Latinoamericanos, determinando así una amplia diferencia a los países europeos y asiáticos. En la región Latinoamericana la puntuación más alta en el desempeño de la lectura es Chile, con un 32% de alumnos con bajo desempeño, mientras República Dominicana posee un 79% de jóvenes con dificultades en esta área.

Citando a La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2019) el Ecuador posee un bajo desempeño en la lectura con un promedio de 689 sobre 1000, pues su calificación se encuentra por debajo de la media regional. El estudio se efectuó con estudiantes de séptimo grado de EGB, identificando que estos alumnos tienen habilidades adecuadas a su edad, pero no suficientes para su correcto desempeño, siendo capaces de localizar información. Las consecuencias de esta crisis educativa se evidenciaron prepandemia, pero post pandemia y tras la enseñanza-aprendizaje virtual se incrementó la brecha.

Por otro lado, PISA (2018) hace énfasis en el uso de herramientas tecnológicas en la lectura, encerrando la insuficiencia de componer información opuesta, descendiente de diversos documentos, valorando la credibilidad al instante de la lectura. Por lo que, este estudio propone el uso de Wordwall como estrategia de aprendizaje en la comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau. Esta plataforma permite que los docentes puedan crear juegos orientados al aprendizaje de sus estudiantes, así mismo beneficia el aprendizaje de los alumnos sin necesidad de estar presente en un contexto áulico.

### **1.3 Formulación y sistematización del problema**

#### **1.3.1 pregunta principal**

¿Cuál es el nivel de uso de la plataforma Wordwall como estrategia de aprendizaje para la comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau?

#### **1.3.2 Preguntas secundarias**

¿Cuáles son los principales problemas presentados por los estudiantes de séptimo grado de la UEJRR en comprensión lectora?

¿Cómo se usa Wordwall como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes?

¿Qué beneficio genera el uso de Wordwall como estrategia de aprendizaje al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo grado?

## **1.4 Objetivos de la Investigación**

### **1.4.1 Objetivo General**

Describir el uso de la plataforma Wordwall como estrategia de aprendizaje para comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

### **1.4.2 Objetivos específicos**

1. Identificar los principales problemas presentados por los estudiantes en la comprensión lectora por medio de los resultados de una prueba diagnóstica diseñada y aplicada para tal fin.
2. Analizar el uso de la plataforma Wordwall como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.
3. Determinar como la plataforma Wordwall beneficia al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo grado.

## 1.5 Justificación del proyecto

La educación enriqueció sus diversos procedimientos gracias a la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, en diferentes actividades ejercidas en el contexto escolar, sean estas administrativas, de gestión o directamente en el desarrollo de la clase. Las TICS en el proceso educativo es fundamental para crear nuevos y originales espacios de enseñanza-aprendizaje; esto con el fin de obtener un aprendizaje significativo en un entorno virtual. Para ello, es necesario que los docentes implementen estrategias derivadas del contexto con base a las nuevas tecnologías aplicadas a la educación; las mismas que implican técnicas y actividades direccionadas a la virtualidad. Además, es imprescindible hacer mención que las estrategias de aprendizaje deben estar orientadas al interés, la atención y motivación de los alumnos en función de los objetivos.

Esta investigación surge a partir de la necesidad de solucionar la problemática en torno a la deficiencia en cuanto a la comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado, implementando la plataforma Wordwall como estrategia de aprendizaje. Para ello, se pretende evidenciar el desempeño lingüístico del estudiante en el contexto áulico. Así pues, los principales beneficiarios son todos los actores de la educación, puesto que se busca proporcionar información útil para mejorar las destrezas lingüísticas de los estudiantes, de manera que aprendan y desarrollen sus habilidades en cuanto a las temáticas propuestas. Por su parte, los protagonistas de la enseñanza tendrán la posibilidad de utilizar nuevas, mejoradas y entretenidas plataformas virtuales, como estrategias para el aprendizaje, usando las TICS con el fin de que el alumno pueda comprender un texto con mayor facilidad.



Tomando en cuenta lo antes planteado, el gobierno ecuatoriano en el Plan de Creación de Oportunidades (2021- 2025) busca mejorar la calidad de vida a través de diversas políticas públicas. Específicamente, en su eje social objetivo 7 establece la potenciación de las capacidades de la ciudadanía y la promoción de una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles. Para la consecución de este objetivo, se ejecuta diferentes políticas tal como la promoción de la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de las herramientas tecnológicas.

En consecuencia, el presente estudio es pertinente debido a que responde a las políticas públicas, requerimientos, objetivos, lineamientos o normativas vigentes del ámbito educativo, reconociendo que el conocimiento es dinámico y se mantiene en contante evolución aportando de esta manera al fortalecimiento de la educación. Además, se centra en un modelo educativo diverso e innovador enfocado en las nuevas generaciones y en los conflictos que tendrán que enfrentar. Por lo que, resulta de especial interés implementar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso formativo, sobre todo en áreas fundamentales como Matemáticas o Lengua y Literatura.

De este modo, la presente investigación denominada las estrategias de aprendizaje virtual y comprensión lectora cuenta con un enfoque cuantitativo utilizando instrumentos como cuestionarios y encuestas, los mismo que tienen la función de validar este estudio. A la vez, se contará con la participación de 23 estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, con la ejecución de la investigación no se altera, ni causara daño alguno a un individuo, comunidad o entorno educativo, por el contrario, la finalidad es describir el uso la plataforma Wordwall como estrategia de aprendizaje para comprensión lectora de los estudiantes, radica en la

contribución científica al problema investigativo. Además, este trabajo busca proporcionar información útil para mejorar las destrezas lingüísticas de los estudiantes.

### 1.6 Alcances, delimitaciones y limitaciones

**Universo de estudio:** Escuelas de Educación básica de la provincia de Santa Elena

**Unidad de estudio:** Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Objeto de estudio:** Estrategias de aprendizaje virtual para la comprensión lectora

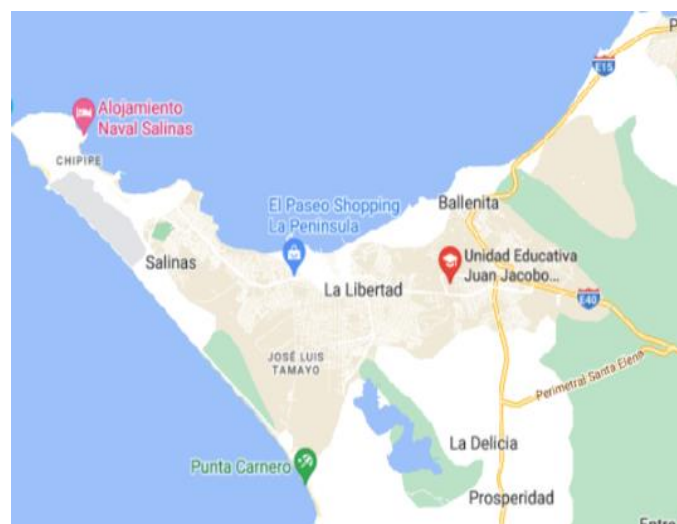
**Sujeto del estudio:** Estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Enfoque de investigación:** Cuantitativa

**Delimitación geográfica:** Ubicada en la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad, dos cuadras atrás del SECAP.

**Delimitación temporal:** Segundo quimestre, año lectivo 2022-2023

Ilustración 1. Ubicación de la institución



Fuente: Ubicación geográfica de la UEJRR

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la Investigación

A nivel del Ecuador se han realizado un sinnúmero de trabajos investigativos que tienen relación con esta investigación.

Uno de estos trabajos fue realizado por Pincay & González (2021) con el tema denominado “Herramientas tecnológicas y su incidencia en la comprensión lectora en el subnivel elemental. Guía de herramientas tecnológicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora.” tema sustentado en la Universidad de Guayaquil cuyo objetivo principal de la investigación era analizar el uso de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de la comprensión lectora mediante un estudio bibliográfico, de observación y estadístico para el diseño de una guía de herramientas tecnológicas, la misma fue basada en la investigación bibliográfica y mediante la participación de los involucrados, haciendo uso de recursos virtuales a fin de obtener la información apropiada; este trabajo se dio mediante la aplicación de una entrevista dirigida a la autoridad principal de la Escuela de Educación Básica “República de Israel”, y la aplicación de encuestas dirigidas a 3 docentes y también a 92 representantes legales de dicha Institución Educativa.

Los investigadores llegaron a la conclusión que las herramientas tecnológicas son de suma importancia para el desarrollo de la comprensión lectora, así mismo la autoridad educativa aseguró que es necesario fortalecer el uso de herramientas tecnológicas para que los docentes puedan innovar en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Otro trabajo investigativo fue realizado por Rodríguez & Vera (2022) con el tema denominado “Wordwall como estrategia didáctica tecnológica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica doce de julio” tema sustentado en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, cuyo objetivo principal fue describir como la estrategia didáctica tecnológica Wordwall, permite mejorar el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes del cuarto grado paralelo “A” de la jornada matutina de la Escuela de Educación Básica Doce de julio. Esta investigación estuvo basada en la recopilación de información de forma virtual haciendo uso de la investigación de campo mediante la aplicación de pre-test para así obtener un diagnóstico de los estudiantes sobre la temática, y posteriormente la aplicación de una entrevista dirigida a la docente, y una encuesta realizada a los 13 estudiantes de dicha institución y grado especificado

Los autores de la investigación concluyen que mediante el uso de la herramienta Wordwall permite a los estudiantes mejorar su aprendizaje, y rendimiento académico. Así también resaltan que mediante la herramienta digital Wordwall facilita la práctica a cualquier temática, pues permite a los estudiantes desarrollar de mejor forma las habilidades del pensamiento de orden inferior como: recordar y entender mediante el juego digital, de esta manera se entiende que la herramienta Wordwall es un recurso tecnológico factible que puede aplicarse a cualquier área educativa.

El trabajo investigativo de Torres (2019) con el tema “Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en niños y niñas del grado transición de 5 a 6 años en el Jardín Infantil Esopo, mediante la implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (Ova)” sustentada en la Universidad Militar Nueva Granada de Colombia, cuyo objetivo principal era analizar la influencia de un OVA como estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en niños y niñas de transición en el Jardín Infantil Esopo de la ciudad de Bogotá. Esta investigación fue generada ya que los niños y niñas presentan debilidades para comprender e interpretar mensajes de diferentes textos de su contexto, no expresan con claridad y espontaneidad en sus ideas.

En relación con la problemática se efectuó la investigación mediante una investigación de campo, aplicando el uso de pre-test para determinar el grado de comprensión lectora que se encuentran los niños, y posteriormente la aplicación de un post-test haciendo el uso de un Ova que permita comparar los datos y así establecer conclusiones y recomendaciones respecto a su aplicación. La conclusión principal generada por el autor es que mediante los Ovas se genera en los estudiantes mayor motivación, gusto y por ende habilidades que pueden ser utilizadas por los docentes para potencializar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.

Autores como Sarmiento & Niño (2021) con el tema “Los juegos digitales y no digitales Wordwall y educaplay como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de estudiantes de tercer grado” sustentada en la Universidad de Santander Udes de Colombia, a fin de alcanzar el título de Magister. Cuyo objetivo principal era fortalecer la comprensión lectora a través de una estrategia pedagógica apoyada en los juegos digitales y no digitales Wordwall y Educaplay en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo. La misma realizada mediante una

investigación de campo y participativa de tipo cualitativo, haciendo uso de instrumentos de recopilación de información como la encuesta dirigida a estudiantes y docentes, mediante la plataforma Survio debido a la Pandemia, la cual permitió obtener la información deseada respecto al uso de nuevas estrategias. Posteriormente al análisis de resultados se optó por realizar una propuesta pedagógica a fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de tercer grado, la misma que fue acogida exitosamente. De esta manera los autores concluyeron que al explorar una nueva estrategia los estudiantes se motivan a aprender y generar un aprendizaje significativo, pues las actividades realizadas con las herramientas Wordwall y Educaplay hace posible que se fortalezca la comprensión lectora.

El trabajo investigativo de Caceres (2022) denominado “Programa virtual para favorecer la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa de la región Callao” la misma sustentada en la Universidad César Vallejo de Perú, tuvo como objetivo principal determinar el efecto de la aplicación del programa virtual para favorecer la comprensión lectora en los estudiantes de primaria de una institución educativa de primaria de la región Callao. Estudio basado en un enfoque cuantitativo mediante un diseño experimental con la aplicación de un pre-test llamado prueba ACL-2 a fin de obtener resultados sobre el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. Posteriormente analizado los resultados se ejecutó la propuesta de un programa virtual basado en 10 sesiones de aprendizaje haciendo uso de una plataforma educativa con herramientas y recursos interactivos. Concluyendo finalmente que a partir de un curso interactivo y participativo los estudiantes generan mejorías significativas en el desarrollo de los niveles de comprensión lectora.

## 2.2 Bases Teóricas

### Categorías Fundamentales

#### 2.2.1 Estrategias de aprendizaje virtual

Como afirma Medrano (2006) citado por Mendoza & Mamani (2016) las estrategias de aprendizaje son procedimientos o recursos físicos y mentales, utilizados por los docentes con el fin de promover aprendizajes significativos en entornos virtuales de aprendizaje. Estas se determinan a partir del contexto en el que se interactúa, así mismo se toma en cuenta el estilo de aprendizaje al que se oriente alumno. De la misma forma, se componen de métodos y técnicas que permiten al estudiante comprender, analizar, asimilar y reflexionar sobre el tema propuesto.

#### 2.2.2 Clasificación de las estrategias de aprendizaje virtual

La variedad de estrategias de aprendizaje permite agruparlas de forma distinta, por lo que González y Tourón (1992) citado por (Valle, González Cabanach, Cuevas González, & Fernández Suárez (2018) expresan que se clasifican en tres principales estrategias, tales como:

**Estrategias cognitivas:** enfocadas en acciones para desarrollar procesos de pensamiento y resolución de problemas, se centra en el desarrollo de la comprensión del lenguaje, el aprovechamiento y el almacenamiento de estas en la memoria.

**Estrategias afectivas, de apoyo y control:** se refiere a las actividades relacionadas con motivación, emoción, percepción, actitud, temperamento, autoconocimiento, valores, entre otros aspectos que influyen en el aprendizaje.

**Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información:** este tipo de estrategia trabaja en relación con la estrategia cognitiva, pues tienen el control en procesos de adquisición de información y utiliza técnicas para integrar datos.

### 2.2.3 Componentes de las estrategias de aprendizaje virtual

(Maldonado et al, 2019) afirman que los componentes de aprendizaje se dividen en seis aspectos imprescindibles en el proceso de adquisición de información de un estudiante, tales como:

**Actividades:** accionar del alumno como del docente en cada temática expuesta, tomando en cuenta todos los componentes.

**Recursos didácticos:** implementos usados en el desarrollo del proceso formativo, tales como laminas, pizarrón, marcadores, cuadernos, software, aplicaciones, plataformas, entre otros.

**Contenidos:** serie de temáticas que se impartirán en un tiempo determinado, estas pueden ser de tipo conceptual, procedimentales y actitudinal encaminadas al currículo.

**Procedimientos:** centrada en la implementación de herramientas de cualquier tipo, con el fin de la creación de actividades mediante los contenidos establecidos.

**Técnica didáctica:** medio necesario que promueve el desarrollo de una actividad. Además, implica la forma de enseñanza-aprendizaje del docente.

**Método:** proceso que sistemática que ejerce presión bajo determinados elementos, para la consecución de los objetivos. Este conlleva una serie de pasos a seguir que se cumplen dentro de un ciclo.



## 2.2.4 Tecnologías de la información y la comunicación usadas como estrategia de aprendizaje

Como señala (Vargas, 2020) la inclusión de las TICS en la educación genera un proceso activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, con el fin de alcanzar las metas propuestas. Para ello, existen diferentes aplicaciones y plataformas gratuitas o de pago que mediante distintos escenarios pretenden desarrollar habilidades, competencias, entre otros aspectos que generan aprendizaje significativo. A continuación, se especifican las principales estrategias de aprendizaje que pueden utilizar los actores de la educación.

**Mapas Conceptuales.** Esta estrategia permite la síntesis de una temática, tomando en cuenta conceptos, palabras clave y de enlace o proposición.

- Draw.io
- CmapTools
- Microsoft Visio

**Mapas Mentales.** Construye palabras, dibujos e ideas a partir de un tema en específico, enlazando cada concepto entre sí. Es la mejor forma de reflejar grandes cantidades de texto.

- Lucidchart
- MindMeister
- Xmind

**Infografías.** Combina medios visuales, auditivos con información textual para explicar un tema de manera eficaz, concisa, clara y directa. Este esquema puede diseñarse de forma creativa, desarrollando así diversas habilidades.

- Google Drawing
- Piktochart

**Ilustraciones.** Su función está centrada en llamar la atención y mantenerla por el mayor tiempo posible, a través de imágenes, esquemas y demás recursos gráficos.

- RealWord Paint
- GIMP

**Preguntas intercaladas.** Es una estrategia de autoevaluación, pues consiste en que el alumno las desarrolle a largo del proceso de enseñanza, con la finalidad de que este aprenda.

- Google Forms
- Survey Monkey

**Resumen.** Se usa cuando el estudiantado se enfrenta a un texto extenso, con fin de sintetizarlo las ideas principales de la narración.

- Google Docs
- Word 365

**Analogías.** Es una forma de comparación entre dos cosas u objetos que pueden tener características en común, o buscar cualidades con que se puedan relacionar.

- Wordwall
- Fibonacci
- EducaPlay

**Textos narrativos.** Estos permiten desarrollar la imaginación y la creatividad, mediante una secuencia de hechos reales o ficticios, relatados en un contexto y tiempo establecido.

- Moon Reader
- Árbol ABC

## 2.2.5 Estrategia de aprendizaje virtual Wordwall



Ilustración 2. Página principal de Wordwall

### 2.2.5.1 ¿Qué es Wordwall?

Según su página web, Wordwall puede usarse para crear actividades como: cuestionarios, sopa de letras, rueda al azar, entre otros, tanto interactivas como imprimibles. Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente de la clase. (HerramientasDigitales.Org, 2022)

Según Sarmiento & Niño (2021) **Wordwall** es una plataforma interactiva que permite a los docentes la creación de diferentes actividades vistosas y llamativas para

los educandos, por medio de plantillas. Además, posibilita usar y editar actividades creadas por otros usuarios y estas pueden ser interactivas o imprimibles. Al respecto indica:

Wordwall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. La mayoría de nuestras plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible. Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente de la clase. Los imprimibles pueden imprimirse directamente o descargarse como archivo PDF. Se pueden utilizar como actividades para acompañar un interactivo o como actividades independientes.

Es una plataforma digital para cualquier docente o persona que concibe brindar o mejorar un conocimiento en los niños, niñas y adolescentes, ya que brinda la configuración de crear actividades interactivas e imprimibles. (Rodriguez & Vera, 2022). Y tiene las siguientes características:

*Plantillas básicas interactivas, imprimibles:* Proporciona el uso de plantillas básicas interactivas e imprimibles cinco (5) veces de forma gratuita sin ningún costo alguno. Pero también tiene la versión de usar plantillas de pago como la estándar que se la utiliza para mejorar cualquier platilla que te muestra en su plataforma.

*Juegos Interactivos:* se reproducen en esta plataforma y pueden ser visibles en cualquier dispositivo inteligente con navegador web, como una computadora, laptop, tablet, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugar solos o guiados por su docente de forma presencial o virtual.

*Imprimibles en PDF:* También existe en la plataforma imprimibles en PDF para que los estudiantes trabajen en la clase o la casa como actividades para acompañar el conocimiento ya brindado. Se pueden crear actividades personalizadas para el refuerzo académico en sólo un par de minutos con solo realizar unos clips que valla de acuerdo con su estilo y modelo de enseñanza de quien lo requiera.

*Crear o cambiar las plantillas:* Las actividades se producen mediante un formato de plantillas que incluyen juegos clásicos como la ruleta, Concurso y Crucigrama. También tiene de Persecución en laberinto, Avión, estadillos de globos, de unir entre otros e incluso realizar copias de sus interactivos o imprimibles para modificar cuando el docente lo requiera con otro tema que él o la persona lo disponga.

*Temas y tareas:* Los interactivos pueden tener diferentes temas que el docente requiera para sus estudiantes con diferentes gráficos, fuentes, sonidos, cambiar el temporizador de la plataforma. Pueden ser visitada desde los dispositivos de un salón de clase o como una forma de asignación de tareas domiciliarias para que ellos las realicen desde la comodidad de sus hogares.

*Registro:* se registran las actividades, respuesta del juego y se ponen a disposición de quien lo creo o edito la plantilla Wordwall. También se pueden colocar en otro sitio web utilizando un fragmento de código HTML. Funciona de igual forma cómo funciona al incrustar un video de YouTube, manera de mejorar su entorno virtual en los estudiantes.

*Privacidad:* Las actividades pueden hacerse privadas o del contrario públicas permitiendo compartir el enlace de la actividad en: correo electrónico, en las redes sociales, por otros medios o sitios web. Donde otros profesores o personas pueden encontrar la actividad y resultados de búsquedas de jugarla.

### 2.2.6 Comprensión lectora

La comprensión lectora puede ser entendida como la capacidad de razonar y entender un texto escrito, de acuerdo a lo que un autor ha querido expresar, relacionándolo con aquello que una persona ya sabe o conoce (Nuñez, 2006). Esto lo refuerza Silva (2014) quien enfatiza que el fin de la lectura es comprender, y por ello destaca la importancia de saber comprender una lectura, ya que de esta forma se permitirá al individuo interactuar con el mundo letrado, pudiendo así lograr un desempeño exitoso en su vida, ya sea de forma profesional o no.

Mediante la comprensión lectora se permite a un individuo analizar, interpretar, comprender, evaluar, reflexionar, y utilizar textos escritos, por medio de la identificación de su estructura, sus elementos y funciones, con el fin de consolidar el desarrollo de una competencia comunicativa y edificar nuevos conocimientos que hagan posible intervenir efectivamente en la sociedad. (Montes et al., 2014)

Cordones (2022) expresa que la comprensión lectora forma parte de un eje primordial en la Educación de los niños, pues la considera como base fundamental para el desarrollo cotidiano de toda persona. También destaca la participación de manera afectiva a la lectura, en nuestros hogares y en la escuela, pues al leer un texto se podrá promover conexiones emocionales entre la lectura y el niño, permitiendo así lograr una comprensión lectora significativa donde el niño interpreta y afianza sus conocimientos y aprendizajes.

El poder leer, comprender e interpretar un texto de cualquier tipo teniendo en cuenta una intencionalidad y objetivo claro, hace posible que un individuo crear autonomía para desenvolverse en la sociedad de la información y la comunicación. De esta forma, la enseñanza de la lectura comprensiva mantiene un propósito esencial de la

escuela, y un deber que correspondiente a los docentes de cualquier área que intervenga en el proceso educativo de los niños (Solé, 1998).

En el proceso de comprensión lectora intervienen tres elementos principales, que son: el lector, el texto y la actividad, que ocurren dentro de un ambiente sociocultural y se relacionan entre sí, influenciados de manera recíproca.

González (2005) citado por Vargas & Molano (2017), por su parte definen cada uno de los elementos que hacen parte del proceso de comprensión lectora, así:

*El lector* es quien debe enfrentarse a la comprensión a partir de un cumulo de capacidades y habilidades. Es necesario, además, un grado de motivación, es decir, un propósito para la lectura, así como un interés por el contenido de lo que se está leyendo. Del mismo modo, el lector ha de acercarse a la lectura con varios tipos de conocimiento, entre ellos, el vocabulario. Las capacidades cognitivas, el grado de motivación y el conocimiento básico necesario para la comprensión lectora, se verán en gran medida influenciados por el texto y la actividad en la que se inserta la lectura. La relación entre el texto y los conocimientos y habilidades del lector desempeña un papel muy importante a la hora de determinar su complejidad.

*El texto* es el elemento que debe ser entendido por el lector. Las características del texto tienen una influencia decisiva en la comprensión. Sin embargo, la dificultad o facilidad de un texto no depende exclusivamente de las características inherentes al mismo, puesto que también entran en juego las habilidades y capacidades del lector.

*La actividad* hace referencia al fin de la lectura, es decir, no ocurre en el vacío. Es aquí, por lo tanto, donde se ubica esta dimensión de la lectura, la actividad.

### **2.2.7 Importancia de la comprensión lectora**

Para Garduño (2019) la importancia de la comprensión lectora radica en que esta es una de las destrezas lingüísticas que nos ayuda a interpretar el discurso escrito. Para ello, es indispensable que el individuo involucre su actitud, experiencia y conocimientos previos. Por lo tanto, la comprensión lectora es fundamental para que los estudiantes entiendan los libros de texto que utilizan para estudiar y a su vez puedan interpretarlos. (Educo, 2022)

Cordones (2022) testifica que la capacidad lectora se inicia mediante la interacción de los estudiantes, en las actividades realizadas al interior del plantel educativo, es por eso que la competencia lectora toma un papel de suma importancia en el diario vivir, debido a que el ser humano frecuentemente vincula la lectura en su vida diaria, desde el instante que las personas salen de sus hogares mantienen interacción con la lectura, ya sea leyendo una publicidad, periódico, folleto, entre otros; por tal razón es que la lectura constituye una base significativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el desarrollo del conocimiento.

### **2.2.8 Proceso de la Comprensión Lectora**

Para la existencia de un buen proceso en la comprensión lectora es necesario poder identificar lo que se escribe o se lee, pues esto constituye obtener un conjunto de destrezas y procedimientos vinculados con la comprensión lectora. Comúnmente los estudiantes tienden a presentar problemas para aprender a estudiar virtualmente, ya que no existe la supervisión necesaria y adecuada por parte de sus padres o cuidadores, el docente en su mayoría facilita una guía y orientación para este proceso; sin embargo, esto no permite alcanzar los objetivos planteados. (Flores, 2019)



## 2.2.9 ¿Cómo se mide el nivel de comprensión lectora de niños y niñas?

Según Educo (2022) para medir la comprensión lectora de niños y niñas se consideran aspectos como los siguientes:

*Comprensión de la información.* La comprensión lectora tiene varios niveles y el primero consiste en la comprender la información del texto. Para evaluarlo se pueden utilizar preguntas relativas a datos que se encuentran en el texto, por ejemplo: ¿Quién es...?, ¿Dónde se desarrolla la acción?, ¿Cómo se llama ....?

*Interpretación del texto.* En este caso las respuestas a las preguntas que se plantean no están en el texto, pero se deducen de su contenido. Se pueden preguntar cuestiones como: ¿A qué se refiere cuando...? ¿Qué diferencias hay entre X personaje y X personaje?

*Reflexión y opinión sobre el texto.* El último paso para evaluar la comprensión lectora de niños consiste en hacerles preguntas para conocer su opinión y para que, poco a poco, puedan realizar una lectura crítica del texto. Algunas de las preguntas que se pueden plantear son las siguientes: ¿Qué opinas sobre ...?, ¿Qué hubieras hecho tú en ese caso?

## 2.2.10 Claves para mejorar la comprensión lectora de niños.

La comprensión lectora en niños no solo es importante para leer libros escolares, sino también para resolver problemas de matemáticas, comprender una noticia de un periódico o disfrutar de una novela. Por lo tanto, es una habilidad que se puede desarrollar y mejorar. Educo (2022) propone varias claves para lograrlo estas son:

*Lectura de textos de diversos tipos.* No solo se pueden leer cuentos y libros infantiles, sino que también, cuando los niños y niñas sean más mayores, puedes

animarlos a leer cartas de restaurantes, recetas o instrucciones de juegos, por ejemplo. Con este ejercicio los niños aprenderán a entender textos diferentes con frases cortas que pueden interpretar con facilidad.

*Escribir un final distinto para un cuento.* Otro ejercicio para desarrollar la comprensión lectora y la creatividad de los niños consiste en leer un cuento con ellos hasta el final y proponerles que redacten un final diferente.

*Hacer un dibujo de un cuento.* Otra manera de impulsar la comprensión lectora de niños consiste en animarlos a hacer un dibujo tras la lectura de un cuento. El dibujo deberá contener la historia en función de lo que ellos hayan entendido.

*Analizar la letra de una canción.* A los niños les suelen gustar mucho la música y las canciones, por lo se les puede proponer la idea de escribir la letra de una canción y analizarla.

*Cambiar palabras por sinónimos.* Una buena opción para el desarrollo de la comprensión lectora consiste el leer una frase y proponer a los niños que cambien determinadas palabras por sinónimos, de manera que la frase conserve su significado original.

*Escribir un cuento en cadena.* Esta actividad consiste en crear varios grupos de niños y niñas, de manera que un grupo comience escribiendo el inicio de un cuento y continúen en el resto de los grupos de forma progresiva. De esta forma cada grupo deberá entender la historia que han escrito los anteriores y desarrollarla de forma coherente.

*Haz una lectura dramatizada.* La lectura de dramatizada de un texto ayuda a los niños a comprender mejor el texto debido al uso de diversos tonos de voz, a los cambios

de ritmo y a las variaciones en la pronunciación. De esta forma pueden e desarrollar su capacidad de lectura.

*Lee noticias e impulsa la reflexión.* Otro ejercicio que se puede realizar tanto en el aula como en casa consiste en leer noticias adaptadas a la edad de los niños y a continuación hacer preguntas para impulsar la reflexión. Por ejemplo, se puede leer un texto sobre la situación de niños en otros países y reflexionar sobre valores como el respeto o la solidaridad.

*Elimina palabras de un texto para que los niños las busquen.* Para desarrollar la comprensión lectora de un texto se pueden eliminar determinadas palabras e incitar a los niños para que las busquen, de manera que el texto tenga sentido.

*Releer.* Una técnica sencilla para desarrollar la comprensión de textos consiste en realizar una relectura. Muchas veces con una segunda lectura captamos Información que la primera lectura no hemos retenido

### **2.2.11 La Lectura.**

Según Stanislas citado por Vargas & Molano, (2017) indica que al iniciar el proceso de lectura, dos zonas del cerebro se conectan para que esto sea posible; una de ellas es la que permite el reconocimiento de objetos, y la otra encargada de ejecutar el circuito del lenguaje, ambas innatas de la infancia. En consecuencia, para establecer el aprendizaje de la lectura se debe ejecutar tres principales fases, que son: La pictórica, realizada en periodos mínimos, donde el cerebro del niño forma imágenes de las palabras, la fonológica, que hace posible la decodificación de letras en sonidos; y la ortográfica cuando el niño reconoce con agilidad las palabras.

Por su parte Ospina (2016) afirma que: “los hábitos lectores se desarrollan en la edad inicial, cuando se guía al niño a tener una lectura y escritura usual, fortaleciendo sus habilidades comunicativas y de comprender y reflexionar sobre lo que lee”.

## **2.2. 12 Fundamentación Pedagógica**

### **2.2.12.1 Teoría conectivista de aprendizaje**

Teniendo en cuenta a (Sánchez et al, 2020) quien aborda el Conectivismo de George Siemens como un enfoque teórico actual, el cual está basado en comprender la relación entre las formas de aprendizaje y la sociedad de conocimiento en la que se vive hoy en día. Esta concepción define el conocimiento como inestable, pues está en permanente cambio o evolución, de tal manera este se puede encontrar en redes digitales como dispositivos, aplicaciones, plataformas, internet, etc. Así mismo, viviendo en la era digital considera el aprendizaje un aspecto social mas no formal. A continuación, se describe una serie de ventajas al momento de adquirir conocimiento bajo esta teoría:

- Los estudiantes pueden aprender de acuerdo con su propio ritmo, pues acceden a contenidos en cualquier momento y lugar.
- Genera mayor interés debido a la integración de medios, tales como imágenes, textos, sonidos.
- Es interactiva ya que pueden mantener comunicación entre docente-estudiantes, estudiante-estudiante en una misma plataforma.
- Permite que el conocimiento se construya de forma activa y autónoma.

### **2.2.12. 2 Currículo de Lengua y Literatura Subnivel Medio**

Las tecnologías de la información y la comunicación se integran a la educación convirtiéndose en herramientas de uso habitual, facilitando el desarrollo del currículo. El área de Lengua y Literatura implica cuatro bloques enfocados en comunicación oral, literatura, lectura y escritura, estos utilizan las TICS tanto como cimiento o instrumento de mejora para las habilidades de manifestación en ámbitos orales o escritos. Además, estructura los objetivos del área de manera que las TICS puedan usarse como un recurso dentro o fuera del aula, Por ejemplo:

**O.LL.3.7.** Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás.

**O.LL.3.9.** Utilizar los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento.

### **2.2.13 Fundamentación Legal**

#### **Constitución de la Republica del Ecuador**

**Art. 347.** Será responsabilidad del Estado: 1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

#### **Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI**

**Art. 6, literal j)** El Estado tiene la obligación de garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

**Acuerdo Ministerial 070-14**

**Art. 5.** Los docentes contarán con capacitación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en educación, para que, en un marco colaborativo, se incorpore su utilización en el proceso educativo. Se contemplarán usos instrumentales de los teléfonos celulares, tales como las funciones de cálculo, grabación, lectura de texto, videocámara, portafolios virtuales, redes de conocimiento, acciones colaborativas, acceso a internet, entre otros.

### 2.2.14 Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Estrategias de aprendizaje virtual	Las estrategias de aprendizaje son procedimientos o recursos físicos y mentales, utilizados por los docentes con el fin de promover aprendizajes significativos en entornos virtuales de aprendizaje. (Mendoza & Mamani, 2016)	<p>Clasificación de Estrategias de enseñanza.</p> <p>Herramientas digitales de la enseñanza</p> <p>La plataforma de Wordwall como estrategia de aprendizaje virtual</p>	<p>Las didácticas implementadas son eficientes.</p> <p>El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene buena ejecución</p> <p>Se logra captar el interés</p> <p>Se muestra la innovación</p> <p>Interés de los alumnos en usar juegos virtuales.</p> <p>Expectativas de aprendizaje implementando plataformas de internet.</p>
Comprensión lectora	La comprensión lectora se define como un proceso que incluye el uso consciente o inconsciente de varias estrategias, incluidas las de resolución de problemas, para reconstruir el significado que el autor ha querido comunicar. Valdez (2022) (p. 75).	<p>Niveles de comprensión lectora</p> <p>Componentes implícitos en la comprensión</p> <p>Metodología para el desarrollo de la comprensión lectora</p>	<p>Reconoce la estructura de la lectura</p> <p>Reproduce el conocimiento</p> <p>Habilidad de interacción</p> <p>Se demuestra comprensión en la lectura</p> <p>La forma de aprender es eficiente y capta el interés en la lectura</p> <p>Reconstruye conceptos</p>

Nota: Elaboración propia

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.1 Enfoque de la investigación**

Esta investigación se dará a través del enfoque cuantitativo, pues la misma permite obtener la recopilación y análisis de la información, tal como lo expresa Neill & Cortez (2018) de esta forma lograr mejores resultados ya que implica generar el uso de herramientas tecnológicas e informáticas, las cuales generan resultados efectivos.

De igual forma mediante este enfoque se logra alcanzar mejores resultados, los mismos que toman relación de forma directa con los involucrados de la problemática, así mismo puede sustentarse teóricamente, pues su planteamiento no es generado de una simple hipótesis, sino que surge mediante experiencias que han sido observadas o vividas internamente en una institución; este enfoque proporciona una visión acerca de la realidad actual que presentan los niños y niñas del séptimo grado de la UEJRR.

Así pues, con el enfoque cuantitativo se logra la recopilación de los datos obtenidos y posteriormente su tabulación, tanto la prueba objetiva enfocada en conocimientos específicos, como la encuesta realizada a los estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau con relación al tema Estrategias de aprendizaje virtual y la comprensión lectora.



### 3.2 Modalidad de la Investigación

Este trabajo investigativo ha sido basado mediante la modalidad Bibliográfica/documental, la misma que permitió obtener información pertinente en relación a la temática escogida, a su vez facilitando el análisis de la información mediante la revisión de contenidos; de la misma forma se optó por trabajar haciendo uso del gestor bibliográfico Mendeley, el mismo que permitió organizar y recopilar la información sobre las variables de la investigación, y al mismo tiempo facilitando la inserción correcta de citas en Word.

De la misma forma se utilizó la investigación de campo, la misma que permite alcanzar resultados efectivos sobre la problemática, e involucrarnos directamente con el objeto de estudio, siendo estos 23 estudiantes pertenecientes al séptimo grado de educación general básica media.

### 3.3 Tipo de investigación

Para la realización de un estudio se escogen distintos tipos de investigación, con la finalidad de procesar, dirigir y adquirir la información recolectada en concordancia a los objetivos planteados. En consecuencia, se utiliza tres tipos de investigaciones:

**Investigación descriptiva:** De acuerdo a Bernal (2010) es aquella que presenta características fundamentales acerca de nuestro objeto de estudio, dando facilidades para una mejor descripción de la problemática evidenciada en el contexto escolar (séptimo grado), mediante datos e información resumida a partir de consultas bibliográficas, y posteriormente el análisis de los datos recopilados mediante la aplicación de los instrumentos (prueba y encuesta).

**Investigación exploratoria:** Bernal (2010) afirma que esta investigación se centra en abordar una problemática novedosa o de la cual no existen no se tiene información relevante. Por ello, este tipo de investigación busca generar datos que permiten comprender de mejor forma el fenómeno, es el caso de Wordwall como estrategia de aprendizaje virtual para la comprensión lectora.

**Investigación no experimental:** (Ramos, 2021) agrega que se considera no experimental, debido a que el investigador se limita a observar los sucesos en su entorno natural, pues no interviene, no controla, ni manipula las variables de investigación.

### 3.4 Métodos de investigación

- **Histórico-Lógico:**

Este método de investigación permitió la recopilación de investigaciones previas y así generar los antecedentes y obtener información en nuestro marco teórico con relación a las variables de estrategias de aprendizaje virtual y comprensión lectora.

- **Análisis-Síntesis:**

A través de este método se estudió toda la información acerca de las estrategias de aprendizaje virtual, especialmente de Wordwall, y posteriormente generar las conclusiones y recomendaciones con base a los resultados obtenidos mediante la tabulación de los datos de los instrumentos de investigación.

- **Inductivo- Deductivo:**

Este método de investigación hace posible que la información recopilada en el proceso de la realización del trabajo investigativo proporcione datos particulares sobre las estrategias de aprendizaje virtual (Wordwall), especialmente relacionadas con la comprensión lectora en los niños del séptimo grado de la UEJRR.

De tal forma que, partiendo de hechos particulares, se podrán generar las relaciones sobre la problemática existente y así determinar si con el uso de Wordwall se aportará mejoras en los aprendizajes de los estudiantes, especialmente en la comprensión lectora.

### **3.5 Técnicas e Instrumentos de Investigación**

Según Tamayo (2018) las técnicas son consideradas como aquellos procesos que permiten establecer las relaciones existentes entre el investigador y el objeto de estudio de una investigación, por otro lado, el instrumento es considerado como aquel mecanismo utilizable para la recolección y registro de la información.

Para la realización de este trabajo investigativo se optó por la utilización de dos (2) técnicas de investigación: una prueba objetiva y la encuesta, siendo estas dirigidas a los estudiantes del séptimo grado de la UEJR.

#### **3.5.1 La prueba objetiva**

Para Bernal (2010) la prueba objetiva es aquella técnica que permite establecer contacto directo con el objeto de estudio o personas y con su conocimiento, la cual puede considerarse fuente de información. Esta prueba objetiva se efectuó a manera de diagnóstico, mediante un instrumento de recolección de información que fue el cuestionario, compuesto de 10 preguntas con relación la comprensión lectora, donde se abordó tres niveles de comprensión literal, inferencial y crítico.

### **3.5.2 La encuesta**

Según Bernal (2010) una encuesta está fundamentada mediante la realización de un cuestionario o conjunto de preguntas que se realizan con el propósito de adquirir la información deseada sobre lo que se pretende investigar, el cual se utiliza de forma abierta y cerrada a largo de los 10 ítems calificados con un 1 punto cada uno. Las encuestas fueron realizadas a los 23 estudiantes del séptimo grado de la UEJRR, con el fin de determinar la utilización de recursos tecnológicos en el área de Lengua y Literatura y la aceptación o interés de implementar la plataforma de juegos en clase.

### **3.6 Población y muestra**

La población es aquella que hace referencia a la totalidad de elementos sobre el cual se ejerce un determinado estudio, las mismas que comparten características en común (Ramírez, 2010). En esta investigación se ha estimado un muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia, y se tomó en consideración como muestra a 23 estudiantes del séptimo grado, periodo lectivo 2022-2023 de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau de la Provincia de Santa Elena.

Es esta investigación se ha considerado como muestra a toda la población especificada y de esta manera alcanzar mejores resultados de la información respecto a lo que se pretende investigar.

### **3.7 Procedimiento para la recolección y procesamiento de la información**

Para la presente investigación la información recopilada se dio mediante la aplicación de dos (2) instrumentos de investigación, la prueba y la encuesta, ambos aplicados a los 23 estudiantes del séptimo grado de la UEJRR. Estos instrumentos de investigación según señala Bernal (2010) son componentes esenciales en la investigación cuantitativa.

La prueba realizada es de tipo estructurada, basada en diez (10) preguntas cerradas cuyos estudiantes deben seleccionar una opción de las (4) alternativas presentadas, las mismas basadas en una escala de Likert, se recalca que las preguntas guardan relación a la aplicación de estrategias virtuales de aprendizaje y comprensión lectora.

Debe señalarse que la realización de la encuesta sirvió para tener un medir un nivel de aceptación de las plataformas virtuales en el aula, elaborada por diez (10) ítems, con temas que abordan a las estrategias virtuales de aprendizaje y la comprensión lectora, en esta se utilizó 3 opciones basadas en escalas de tipo Likert y de fácil comprensión. Para el procesamiento de la información obtenida, se las realizó en Microsoft Excel, ya que el mismo facilita la creación de tablas y gráficos estadísticos de fácil interpretación respecto al tema y a los ítems que se pretendió investigar.

### **3.8 Validación**

La validación de un instrumento de investigación obtiene su validez posterior a la revisión y juicio de un experto en el área que se desea investigar, es decir; que el experto haya determinado su validez de constructo, de criterios y contenidos. (Ñaupas et al., 2018).

Para lograr la validez de los instrumentos aplicados (prueba y encuesta), se necesitó de la colaboración de la MSc, Margot García Espinoza, licenciada y docente de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, quien gustosamente accedió a la validación (Anexo A y B), exponiendo de acuerdo con su criterio ciertas recomendaciones, las cuales fueron aplicadas.

## CAPÍTULO IV

### DISCUSIÓN DE RESULTADOS


#### 4.1 Prueba objetiva de desempeño en comprensión lectora


**Tabla 2.** Resultados de la prueba objetiva

Alumno	P 1	P2	P 3	P4	P 5	P 6	P7	P8	P9	P10	Calificación
1	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	4/10
2	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	4/10
3	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	5/10
4	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	5/10
5	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	4/10
6	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	4/10
7	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	6/10
8	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	7/10
9	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	4/10
10	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	4/10
11	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	7/10
12	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	6/10
13	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	5/10
12	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	5/10
15	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	4/10
16	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	5/10
17	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	4/10
18	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	5/10
19	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	6/10
20	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	5/10
21	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	5/10
22	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	4/10
23	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	4/10

*Fuente:* Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

*Elaborado por:* Huamán & Orrala

 Correcto

 Incorrecto

$$X = \frac{X1+X2+X3+X4+X5...Xn}{N}$$

$$X = \frac{4 + 4 + 5 + 5 + 4 + 4 + 6 + 7 + 4 + 4 + 7 + 6 + 5 + 5 + 4 + 5 + 6 + 5 + 6 + 5 + 5 + 4 + 4}{23}$$

$$X = \frac{112}{23}$$

$$X = 5$$

**Análisis e interpretación:** La prueba diagnóstica de desempeño en cuanto a la comprensión lectora aplicada a 23 estudiantes del séptimo grado correspondiente a la población de estudio, tuvo una escala de medición en cuanto a calificación de 1 a 10 puntos. Con la misma, se obtuvo como resultados cuantificables calificaciones que van desde los 4 hasta los 7 puntos. Por lo cual, se procedió a aplicar la media aritmética con el fin de promediar el rendimiento de los alumnos, obteniendo una media de 5/10 que presupone la comprensión lectora de la población.

De la misma forma, para la comprensión del lector se ejecuta una tabla de frecuencia en relación con el porcentaje de aciertos, mostrada a continuación

**Tabla 3.** Matriz de frecuencia de los resultados de la prueba diagnóstica

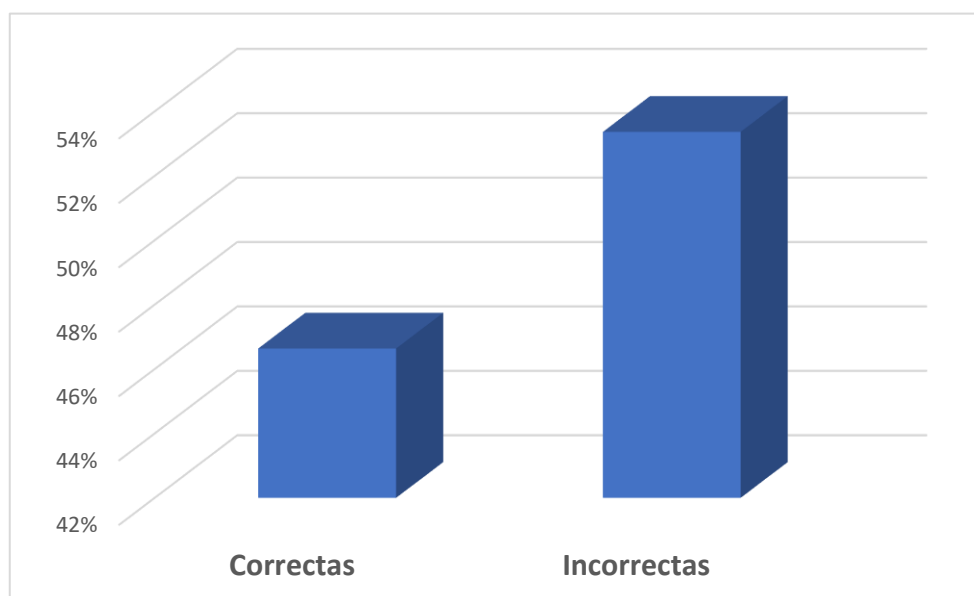
N°	Preguntas	Correcto		Incorrecto		Total
		F	%	F	%	
1	¿Cuál es la idea principal de texto?	10	43%	13	57%	100%
2	¿Qué se sabe a partir del texto?	13	57%	10	43%	100%
3	Según el texto ¿cómo se considera el quinde?	7	30%	16	70%	100%
4	¿Qué ignoraron los esposos al no compartir fuego?	10	43%	13	57%	100%
5	Según el texto ¿Cuál es el uso secundario del fuego?	8	35%	15	65%	100%
6	“En la región amazónica, un grupo de indígenas shuar no conocía el fuego...” ¿Qué significa la palabra shuar en el	19	83%	4	17%	100%

	texto?					
<b>7</b>	¿Qué otro título le pondrías a la historia?	9	39%	14	61%	<b>100%</b>
<b>8</b>	¿Qué hubieras hecho tú en lugar de Taquea y su esposa?	9	26%	14	74%	<b>100%</b>
<b>9</b>	¿Cuál de las siguientes es una idea que no está expresada en el texto?	10	43%	13	57%	<b>100%</b>
<b>10</b>	¿Cómo podrías resumir la historia?	16	70%	7	30%	<b>100%</b>
<b>Total</b>		<b>104</b>	<b>47%</b>	<b>119</b>	<b>53%</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

*Elaborado por:* Huamán & Orrala

**Gráfico 1.** Aciertos y desaciertos de la prueba diagnóstica



*Fuente:* Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

*Elaborado por:* Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** Los aciertos y desaciertos evidenciados en la prueba diagnóstica de séptimo grado, tienen como resultado un total de 104 aciertos equivalente al 47%, así mismo se obtuvo un total de 119 desaciertos correspondiente al 53% del total de preguntas realizadas. Mediante el gráfico de barras se puede evidenciar la diferencia entre las interrogantes contestadas correcta e incorrectamente, donde los desaciertos conllevaron una discrepancia significativa.



## 4.2 Encuesta dirigida a estudiantes

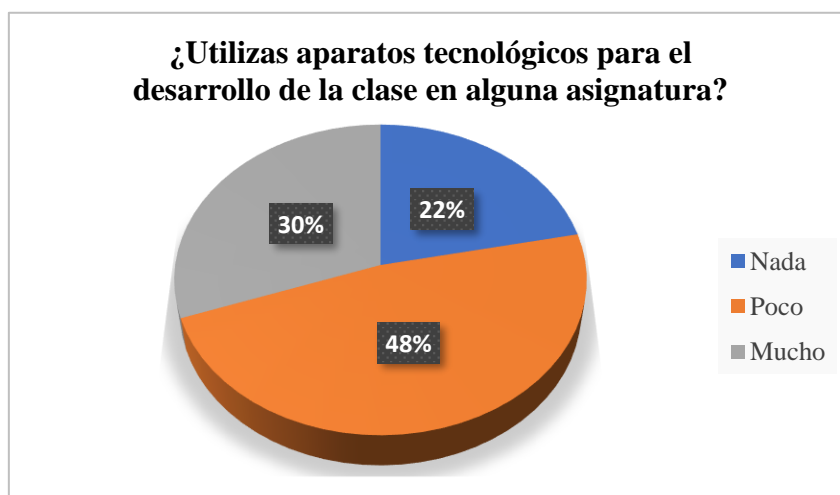
### 1. ¿Utilizas aparatos tecnológicos para el desarrollo de la clase en alguna asignatura?

**Tabla 4.** Uso de aparatos tecnológicos en el aula

N°	Alternativas	F	%
<b>1</b>	Nada	5	22%
	Poco	11	48%
	Mucho	7	30%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 2.** Uso de aparatos tecnológicos



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** La pregunta correspondiente a la utilización de aparatos tecnológicos en el desarrollo de alguna asignatura se obtuvo como resultado que un 22% de la población menciona que no usa la tecnología en ninguna área del conocimiento, mientras que un 48% de los estudiantes afirma que su utilización se da poco, siendo este el mayor porcentaje obtenido en esta pregunta. De igual forma, un 30% de los alumnos respondieron que utiliza mucho algún aparato tecnológico en alguna asignatura del currículo.

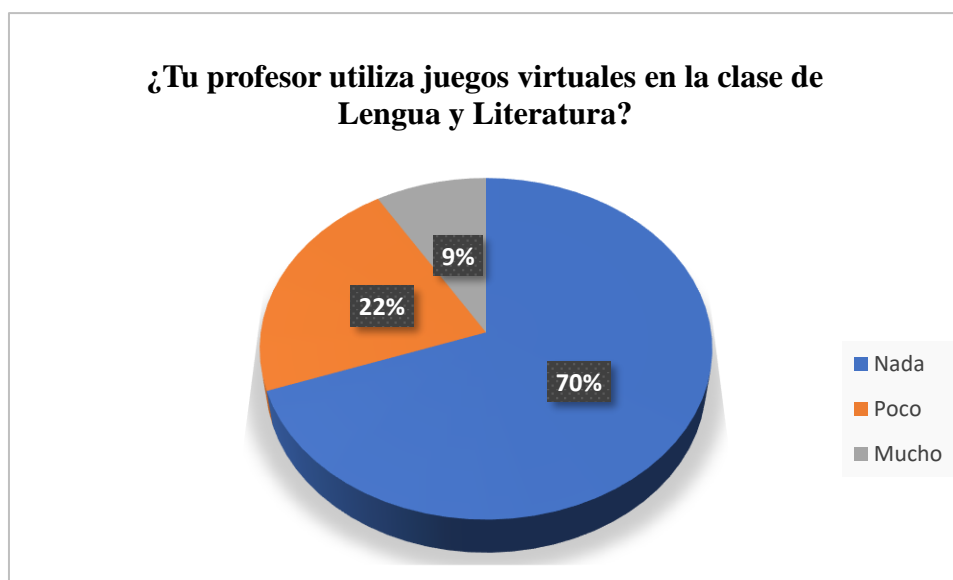
## 2. ¿Tu profesor utiliza juegos virtuales en la clase de Lengua y Literatura?

**Tabla 5.** Utilización de juegos virtuales en Lengua y Literatura

N°	Alternativas	F	%
<b>2</b>	Nada	16	70%
	Poco	5	22%
	Mucho	2	9%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 3.** Juegos virtuales en Lengua y Literatura



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** Esta pregunta aborda la perspectiva del alumno en cuanto al uso de juegos virtuales en el área de Lengua y Literatura, siendo un 70% la mayor cantidad de la población que considera que la docente encargada de Lengua y Literatura no utiliza juegos virtuales durante la clase. Asimismo, un 22% de los estudiantes expresan que su docente utiliza pocos juegos virtuales en la asignatura antes mencionada. Por otro lado, un 9% agrega que su profesor usa muchos juegos virtuales en esta área.

### 3. ¿Te gustaría jugar mientras aprendes sobre la clase de Lengua y Literatura?

**Tabla 6.** Interés del juego en el aprendizaje de Lengua y Literatura

N°	Alternativas	F	%
<b>3</b>	Nada	1	4%
	Poco	3	13%
	Mucho	19	83%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala



**Gráfico 4.** Interés del juego en el aprendizaje de Lengua y Literatura

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** El 4% de los estudiantes del séptimo grado demostraron nada de interés, de la misma forma el 13% de la población estudiada expresa que tiene poca atracción de jugar mientras aprende. En este sentido, un 83% de los alumnos mencionan lo mucho que les gustaría jugar mientras aprendes sobre la clase de Lengua y Literatura, siendo este el mayor porcentaje evidenciado en la presente pregunta.

#### 4. ¿Cuánto sabes de los juegos virtuales?

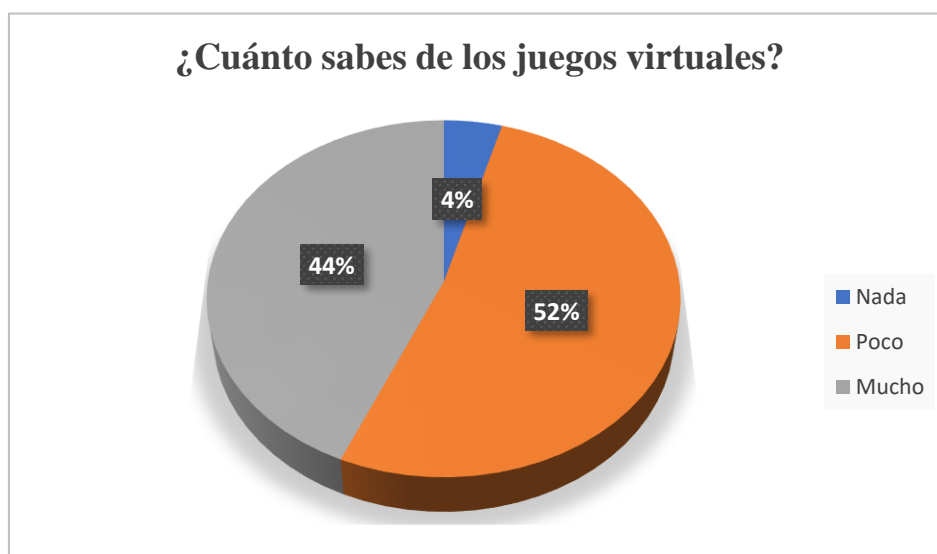
**Tabla 7.** Juegos virtuales

N°	Alternativas	F	%
<b>4</b>	Nada	1	4%
	Poco	12	52%
	Mucho	10	43%
	<b>Total</b>	23	100%

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 5.** Juegos virtuales



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** El cuarto ítem corresponde al conocimiento previo del estudiante respecto a los juegos virtuales, de acuerdo con ello un 4% de los encuestados sostiene que no conoce nada de este tipo de juegos; un 52% de la población afirma que sabe poco de esta temática, siendo este el mayor porcentaje en cuanto a la pregunta; mientras que el 43% dijo que conoce mucho de los juegos virtuales.

## 5. ¿Te gustaría que tu profesor de lengua y literatura te invite a jugar juegos virtuales?

**Tabla 8.** Interés de jugar juegos virtuales en la clase de Lengua y Literatura

N°	Alternativas	F	%
<b>5</b>	Nada	2	9%
	Poco	3	13%
	Mucho	18	78%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 6.** Interés de jugar juegos virtuales en la clase de Lengua y Literatura



**Análisis e interpretación:** Mediante esta interrogante se trata de evidenciar el interés de los estudiantes de jugar juegos virtuales en el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura, obteniendo un 9% de población que no le gustaría que su docente implemente estos juegos; el 13% de la muestra estudiada afirma que poco le motiva que su docente aplique juegos virtuales en sus clases. Por último, el 78% de los alumnos concuerdan en que les gustaría que la docente de Lengua y Literatura los invite a jugar este tipo de juegos.

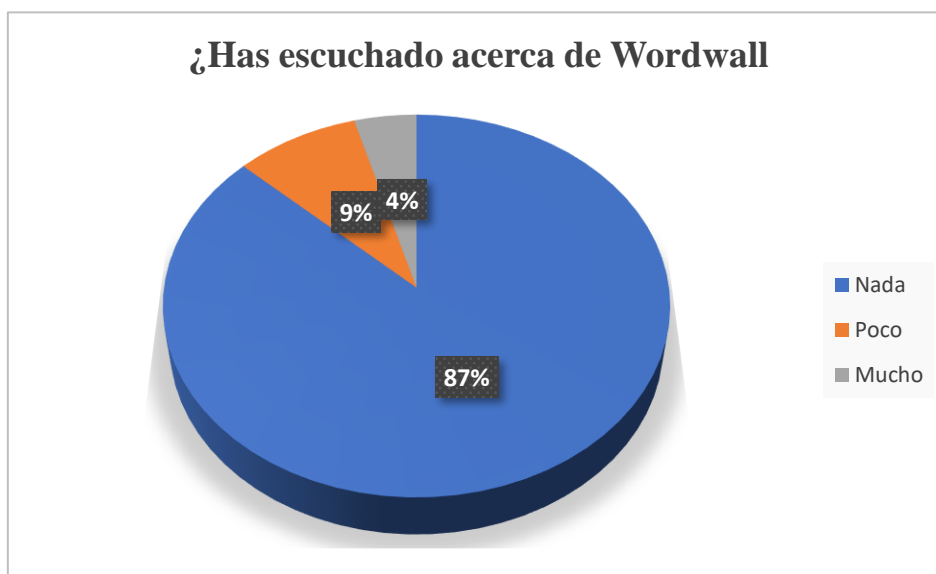
## 6. ¿Has escuchado acerca de Wordwall?

**Tabla 9.** Plataforma Wordwall

N°	Alternativas	F	%
<b>6</b>	Nada	20	87%
	Poco	2	9%
	Mucho	1	4%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 7.** Plataforma Wordwall



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** Esta pregunta determina si los estudiantes del séptimo grado conocen o no la plataforma Wordwall, donde el 87% de la población manifiesta el desconocimiento de la existencia de este entorno; igualmente un 9% expone conocer un poco acerca de Wordwall; de la misma forma un 4% de los alumnos dice haber escuchado de la plataforma antes mencionada.

## 7. ¿Crees que aprenderías mejor si el profesor te enseña jugando en una plataforma en internet?

**Tabla 10.** Aprender jugando en una plataforma de internet

N°	Alternativas	F	%
<b>7</b>	Nada	0	0%
	Poco	12	52%
	Mucho	11	48%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 8.** Aprender jugando en una plataforma de internet



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau  
**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** Las metodologías aplicadas hoy día promueven el juego, pero la globalización requiere de la implementación de los tics, es por ello que la presente pregunta refleja la percepción del alumno en cuanto a la enseñanza del docente. En este sentido, un 52% de la población sostiene que asimilaría un poco mejor si se le enseñara jugando; también el 48% de los encuestados concuerdan con que aprendería mejor si el profesor le enseña jugando en una plataforma en internet.

### 8. ¿Piensa que puede leer y comprender un texto de forma más ágil y entretenida utilizando juegos virtuales?

**Tabla 11.** Lectura y comprensión de texto usando juegos virtuales

N°	Alternativas	F	%
<b>8</b>	Nada	4	17%
	Poco	11	48%
	Mucho	8	35%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 9.** Lectura y comprensión de texto usando juegos virtuales



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** Las estrategias aplicadas inciden de forma directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que la presente interrogante expresa la opinión de los estudiantes en cuanto a utilización de los juegos virtuales en lectura y comprensión. Es decir, un 17% piensa que estos juegos no aportan a la mejora; un 48% indica que poco beneficia la aplicación de estos medios en los aspectos antes mencionados, un 35% de los alumnos expresan los juegos virtuales hacen más ágil y entretenida la lectura y comprensión de texto.



**9. ¿Te gustaría que tu profesor utilice aparatos tecnológicos e internet para comprender los temas que son dictados en las clases de Lengua y Literatura?**

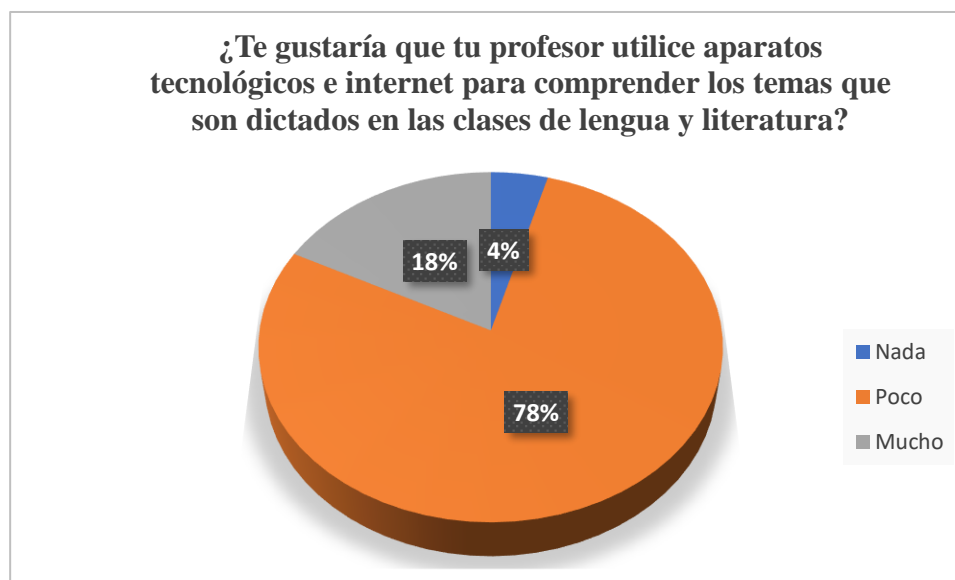
**Tabla 12.** Utilización de aparatos tecnológicos en la comprensión de Lengua y Literatura

N°	Alternativas	F	%
<b>9</b>	Nada	1	4%
	Poco	18	78%
	Mucho	4	17%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 10.** Utilización de aparatos tecnológicos en la comprensión de Lengua y Literatura



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** Al plantear esta interrogante un 4% de la población agrega que no le atraería el uso de aparatos tecnológicos en el área de Lengua y Literatura, a la vez, un 78% de los estudiantes añade que poco le cautivaría que su docente implemente la tecnología en clase del área antes menciona, además un 18% de los alumnos les gustaría que su profesor utilice aparatos tecnológicos e internet para comprender los temas que son dictados en las clases de Lengua y Literatura.

**10. ¿Considera que el uso de juegos virtuales facilitaría la realización de tareas relacionadas con la comprensión lectora?**

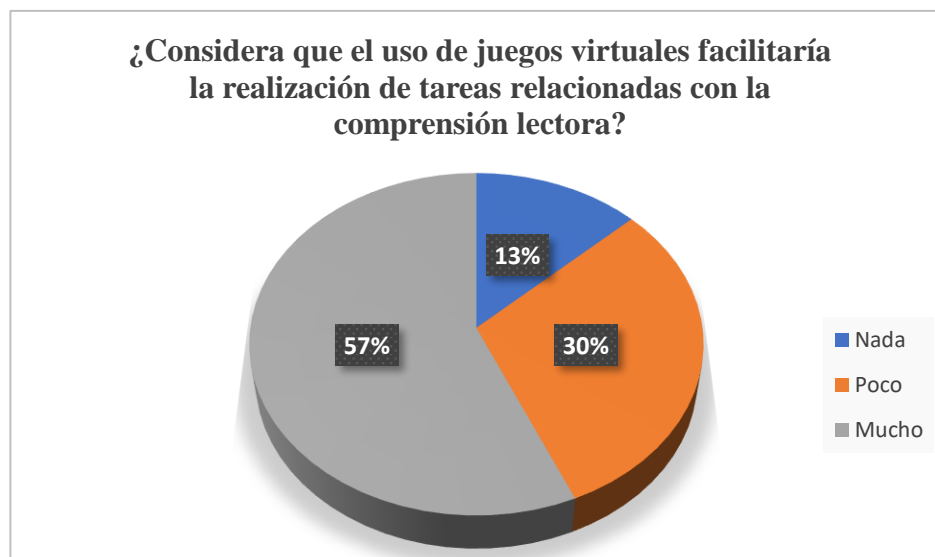
**Tabla 13.** Juegos virtuales facilita la comprensión lectora

Nº	Alternativas	F	%
<b>10</b>	Nada	3	13%
	Poco	7	30%
	Mucho	13	57%
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Gráfico 11.** Juegos virtuales facilita la comprensión lectora



**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

**Análisis e interpretación:** Esta pregunta aborda la percepción de la población en cuanto al uso de los juegos virtuales y la realización de tareas relacionadas con la comprensión lectora. Así pues, un 13% de los estudiantes considera que los juegos virtuales no benefician la comprensión lectora. No obstante, un 30% indica que poco sería la contribución de los juegos virtuales en la comprensión de textos, para finalizar un 57% menciona que el uso de juegos virtuales facilitaría la realización de tareas relacionadas con la comprensión lectora.

### **4.3 Análisis General de Resultados**

#### **Prueba objetiva-diagnóstica**

Esta técnica de recolección de datos fue de gran ventaja para determinar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes del séptimo grado de EGB, a la vez con el fin de identificar las principales problemáticas que estos poseen en cuanto a la comprensión lectora. En el transcurso de la aplicación de esta prueba diagnóstica se pudo denotar el nerviosismo e insatisfacción de los alumnos al saber que iban hacer evaluados, para ello, se estableció un límite de 30 minutos; sin embargo, el tiempo estimado en el que se realizó el diagnóstico estuvo entre 15 a 20 minutos.

A pesar de la rapidez con la que se ejecutó la prueba diagnóstica, los resultados se mantuvieron entre 4, 5, 6 y 7 puntos, obteniendo un promedio de 5. Es decir, la comprensión lectora de los estudiantes es deficiente, puesto que leen de modo fluido e interpretan de forma ágil, pero no comprenden todo lo que leen. De este modo, las principales dificultades presentadas se evidenciaron en el nivel de comprensión inferencial y crítico.

#### **Encuesta**

La encuesta estuvo dirigida a los estudiantes del séptimo grado de la unidad educativa Juan Jacobo Rousseau con el fin de recolectar datos, a través de esta técnica se pudieron conocer varios aspectos como las dificultades que denotan los alumnos al momento de aprender, como la ausencia de aparatos tecnológicos e internet en el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura. Por otra parte, también se evidenciaron oportunidades para que estudiante mejore su comprensión lectora de manera entretenida, interactiva y ágil, a partir de plataformas de juegos virtuales, tal como Wordwall.

## **CONCLUSIONES**

### **Conclusiones Generales**

En relación con el objetivo general se pudo evidenciar que en la institución educativa Juan Jacobo Rousseau el nivel de uso de la plataforma Wordwall es nulo, debido a que sus estrategias no están direccionadas hacia el entorno virtual, sino más bien las enfocan directamente hacia las actividades que pueden realizar en la presencialidad, en consecuencia, se ha notado que las competencias en cuanto comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado son deficientes.

Seguido, en relación con el primer objetivo específico se pudieron identificar los problemas que tienen los estudiantes en cuanto a la comprensión lectora, entre ello se encuentra la rapidez con la que los alumnos leen los textos, puesto que al hacer esto, aunque desarrollen fluidez y agilidad en la lectura claramente no les ayuda para que puedan comprender el verdadero significado que tienen las líneas que el docente propone para la interpretación y el análisis. Por ello, las principales dificultades se dan en el nivel de comprensión lectora inferencial y crítico.

De la misma forma, en cuanto al segundo objetivo específico se refiere se puede hacer mención que la plataforma Wordwall como estrategia es de gran ayuda para el aprendizaje de los estudiantes, puesto que en ella se encuentran diferentes juegos que se presentan como una opción para contrarrestar los problemas que tienen los estudiantes del séptimo grado en cuanto a las competencias lingüísticas que no han podido desarrollar en el transcurso de su etapa escolar, pues juegos como atrapa topos tienen la función de hacer que mientras las personas se divierten puedan ir analizando lo que se encuentra en los carteles predeterminados por el educador.

Finalmente, con relación al tercer objetivo específico se puede evidenciar que, si se hace uso de la plataforma Wordwall, se pueden desarrollar habilidades lingüísticas, tales como: la expresión oral-escrita, así como la comprensión lectora en el nivel literal, inferencial y crítico, representándose estos como beneficios latentes del uso de esta plataforma como estrategia para la comprensión lectora, dirigidos a los estudiantes quienes desarrollan destrezas en cuanto a Lengua y Literatura, mientras que los docentes utilizan novedosas estrategias de aprendizaje.

### **Otras conclusiones**

A partir de la observación directa, se pudo concluir en que los docentes de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, específicamente las docentes de Lengua y Literatura o lectura crítica poseen poco interés en utilizar herramientas tecnológicas como estrategias de aprendizaje, debido al desconocimiento de adquirir esta herramienta como un recurso metodológico.

Por otro parte, mediante los instrumentos aplicados y la observación directa se evidencia el interés y la motivación de los estudiantes al momento de usar plataformas o juegos interactivos para aprender de forma divertida y eficaz. Sobre todo, en áreas del conocimiento del currículo que son percibidas como aburridas o complejas.

## RECOMENDACIONES

Con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a la comprensión lectora se refiera en la asignatura de Lengua y Literatura, se procede a sugerir recomendaciones que serán de gran importancia e impacto para la consecución de resultados favorables a los objetivos establecidos por los docentes.

- A los estudiantes, se sugiere que incremente el trabajo autónomo en relación con las tecnologías de la información y la comunicación, específicamente que exploren entornos virtuales de aprendizaje como Wordwall, que beneficien su proceso formativo en cualquier área de conocimiento. Sobre todo, en asignaturas de mayor complejidad y demanda, como la Lengua y Literatura o Matemática, de esta manera podrán mostrar mayor interés o motivación en la misma, mientras desarrollan destrezas o adquieren competencias.
- A los docentes, el jugar forma parte del proceso de crecimiento y desarrollo de las personas, por lo cual es importante que este concepto se aplique dentro de las instituciones educativas, ya que al ser algo común en la vida de los estudiantes estos lo relacionaran directamente con el acto de divertirse, esto permitirá que el docente capte la atención de estos desde el primer momento. Además, con la utilización de diferentes plataformas o aplicaciones donde el estudiante pueda divertirse, tal como las plataformas de juegos virtuales se obtendrá un aprendizaje significativo, debido a lo novedoso de los entornos virtuales de aprendizaje y al ejercicio de las distintas formas de adquirir conocimiento implícito en la virtualidad.

- A las autoridades y docentes, se recomienda el uso de la plataforma Wordwall como estrategia didáctica para mejorar y fomentar la comprensión lectora en los estudiantes, debido a que esta plataforma trabaja de forma interactiva con los contenidos que el docente desea que los estudiantes aprendan, de la misma forma, la variedad de videojuegos que constan dentro de esta permite tener diferentes estrategias para enseñar en el caso del docente y variedad de estilos de aprendizaje en el caso de los estudiantes, apartados como aplasta topos, pares iguales, persecución del laberinto, entre otros. A la vez, promover el uso de aparatos tecnológicos en cualquier área de conocimiento, no solo en la asignatura de computación.

**CAPÍTULO V**  
**LA PROPUESTA**

**Tabla 14.** Datos Informativos de la propuesta

<b>Título:</b>	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA LA COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU
<b>Institución Ejecutora:</b>	Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau
<b>Producto:</b>	Guía didáctica para el uso de juegos virtuales en la plataforma Wordwall para el desarrollo de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura
<b>Beneficiario:</b>	Niños, niñas y docentes del séptimo grado
<b>Ubicación:</b>	Dos cuadras atrás del SECAP, cantón La Libertad
<b>Tiempo estimado para su ejecución</b>	Período 2023 – 2024
<b>Equipo Técnico:</b>	Egresadas: Huamán Reyes Lourdes & Orrala Bacilio Cindy Tutor: Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, MsC
<b>Cantón:</b>	La Libertad
<b>Provincia:</b>	Santa Elena
<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Régimen:</b>	Costa

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala



## 5.1 Antecedentes de la propuesta

La tecnología es considerada una herramienta didáctica y pedagógica fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que promueve experiencias interesantes, ya que permite interactividad, participación en las actividades educativas y motivación por aprender. Sin embargo, la utilización de aparatos tecnológicos, internet, plataformas, aplicaciones o juegos virtuales es casi nula en áreas del currículo como Lengua y Literatura, debido a que las instituciones educativas se limitan a utilizar tecnología en asignaturas denominadas computación o informática. (Jaramillo & Tene, 2022)

De acuerdo con lo establecido en la prueba diagnóstica y la encuesta que se aplicó a alumnos de séptimo grado, donde se evidencio un desempeño en cuanto a la comprensión lectora deficientes; además, de la nula utilización de aparatos tecnológicos en diversas asignaturas; así como, la gran acogida que tendría el uso de la tecnología en el área de Lengua y Literatura. Por ello, se obtuvo como resultado la necesidad de elaborar una propuesta metodológica, la cual contiene diversas actividades en las participan docentes y estudiantes de forma innovadora, usando la plataforma Wordwall para mejorar la comprensión lectora.

Siendo la institución ejecutora, la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau ubicada en el cantón La Libertad, se pudo determinar que hasta el momento no se ha ejecutado ninguna propuesta que satisfaga la necesidad o problemática de los estudiantes. Por lo que, es necesario presentar un plan de acción orientado a aumentar el interés de los estudiantes en la comprensión lectora, mediante la utilización de la plataforma de Wordwall en el área de Lengua y Literatura en beneficio de los objetivos planteados.

## 5.2 Justificación

La presente propuesta denominada guía de aplicación de juegos virtuales en la plataforma Wordwall, posee una modalidad de aplicación y un enfoque cuantitativo, así mismo, se realiza una investigación de campo, bajo un método descriptivo. La presente investigación inicia con el deficiente desempeño en comprensión lectora de los estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, donde los beneficiarios directos son veintitrés estudiantes, dos docentes perteneciente la asignatura de Lengua y Literatura así como lectura crítica; estos actores denotan su entusiasmo e interés de participar de manera activa en la presente propuesta, lo que implica la factibilidad de esta práctica.

La importancia de esta propuesta radica en la utilización de la plataforma Wordwall como una estrategia de aprendizaje virtual innovadora e interactiva, con la cual los estudiantes tendrán la oportunidad de experimentar y de aprender jugando, mejorando de esta forma la comprensión de textos perteneciente al área de Lengua y Literatura. Para ello, se crea una guía didáctica, la misma que describe el uso de cinco juegos de la plataforma antes mencionada.

Para el uso de la plataforma Wordwall en el accionar educativo se establece previamente una serie de aspectos, implicando el carácter pertinente de la investigación debido a que los contenidos a utilizar se encuentran inmersos en el Currículo de Lengua y Literatura. Asimismo, el accionar de este trabajo está orientado al cumplimiento de los estándares de calidad educativa, específicamente al estándar curricular, referido al rendimiento académico estudiantil y alineados con el currículo nacional; de la misma forma se desarrolló con base en los estándares de aprendizaje que dicta un punto de

referencia de los que están en capacidad de saber y saber hacer respecto al área de Lengua.

### **5.3 Problemática Fundamental**

La falta de utilización de aparatos tecnológicos e internet en el aula que permitan al estudiante entretenerse, divertirse e interactuar en entornos digitales mientras desarrolla habilidades de comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, período 2023-2024.

### **5.4 Objetivos**

#### **5.4.1 Objetivo general**

Crear una guía didáctica de juegos virtuales en la plataforma Wordwall para mejorar la comprensión lectora de Lengua y Literatura en estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

#### **5.4.2 Objetivos específicos**

- Desarrollar cinco juegos virtuales en la plataforma Wordwall y adaptarlos al currículo de Lengua y Literatura, con el fin de mejorar la comprensión lectora de niños y niñas.
- Fomentar la utilización de juegos virtuales en la plataforma Wordwall y el hábito de la lectura para obtener un mayor desempeño en el proceso formativo de los alumnos.
- Impulsar a los directivos y docentes de la institución educativa al uso de la plataforma Worwall como una estrategia de aprendizaje virtual en el área de Lengua y Literatura.

## 5.5 Fundamentación Teórica

### 5.5.1 Guía didáctica

La guía didáctica se define como un instrumento para la organización del trabajo del estudiante, este tiene como objetivo recopilar todas las orientaciones necesarias para integrar los elementos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de una explícita asignatura. Lo que caracteriza a una guía didáctica es que conlleva estrategias de inicio, desarrollo y cierre de la clase. Estos compendios permiten una organización básica que le permite al estudiante y al docente direccionar su accionar hacia el objetivo propuesto, ejecutando diversas actividades de forma sistémica. (Bucheli, 2019)

De acuerdo con la guía didáctica posee la siguiente estructura

- Bloque curricular
- Nombre y horas
- Objetivos
- Contenidos
- Actividades
- Metodología
- Recursos

Al poner en práctica los juegos virtuales de la plataforma Wordwall como una estrategia de aprendizaje virtual, se necesita una guía didáctica de manera escrita para poder comprender el uso de esta plataforma, donde el docente y el estudiante puedan mantener interacción de forma activa, sobre todo se busca el protagonismo del alumno de manera que se divierta y aprenda en juegos como persecución de laberinto, pares iguales, reordenar, ordenar por grupo y el anagrama orientado a las actividades creadas específicamente para desarrollar la comprensión de textos.

### **5.5.2 Aplicación metodológica de una guía didáctica para el uso de Wordwall**

La metodología utilizada en la creación de una guía didáctica con el uso de Wordwall como estrategia de aprendizaje es de tipo descriptiva, de forma que la explicación de las actividades se dé clara y coherentemente, sobre todo adecuada a la edad de los estudiantes. El sistema educativo ecuatoriano propone el uso de recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás. Es por ello, que desde la visión curricular se escogieron varios temas específicos para cada uno de los juegos de la plataforma. (Ministerio de Educación, 2018)

A su vez, la guía se dividió en tres partes: el desarrollo y planificación de las actividades, la adaptación de los juegos virtuales al currículo de Lengua y Literatura y los detalles de la puesta en práctica, como el tiempo estimado o el lugar, entre otros aspectos importantes.

### **5.5.3 Currículo del área de Lengua y Literatura para el séptimo grado de EGB media**

El área de Lengua y Literatura es parte fundamental del proceso formativo de los estudiantes, pues se posee una intención comunicativa a través de todos sus niveles y subniveles. Esta área hace énfasis en el desarrollo de habilidades más que en el aprendizaje de contenidos conceptuales, este currículo buscar un aprendizaje integral de los estudiantes aporta al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo, a la inteligencia lingüística que comprende el aprendizaje de las macro destrezas, el razonamiento verbal, la adquisición de vocabulario y de su capacidad para establecer relaciones lógicas. Además, la comprensión de textos contribuye al desarrollo de destrezas de pensamiento como la inferencia, el análisis o la síntesis.

Igualmente, el currículo plantea diversas destrezas con criterio de desempeño en comunicación oral, lectura y escritura, donde se aborda destrezas específicas que integran el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para apoyar y mejorar las capacidades de expresión oral y escrita e incentivar la curiosidad intelectual, promoviendo el trabajo autónomo y organizado. Específicamente, el bloque 3 denominado lectura, es aquel que implica la comprensión de textos a partir del uso de recursos tecnológicos.

**Tabla 15.** Planificación curricular de Lengua y Literatura, séptimo grado

<b>Contenidos del bloque curricular 3: Lectura</b>	<b>Juego virtual de la plataforma Wordwall</b>
Relaciones explícitas entre dos o más textos	Pares iguales: Toca un par de fichas a la vez para revelar si son iguales.
Inferencias elaborativas: proyectivas, explicativas, valorativas	Persecución de laberinto: Corre hacia la zona de respuesta correcta, evitando los enemigos.
Inferencias fundamentales: espaciales, temporales, referenciales	Aplasta topes: Los topes aparecen uno a uno, golpea solo los correctos para ganar.
Estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión	Ordenar por grupo: Arrastra y suelta palabras para reordenar cada oración en su orden correcto.
Participación en situaciones de recreación, aprendizaje y estudio que favorezcan la lectura silenciosa y personal	Anagrama: Arrastra las letras hacia sus posiciones correctas para ordenar la palabra o frase.

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

## 5.6 Metodología del Plan de Acción

**Tabla 16.** Plan de acción metodológico

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p><b>Fin</b> Promover el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura</p>	<p>Evidenciar la extracción de información y comprensión de una lectura, mientras desarrolla una interpretación y emite una reflexión</p>	<p>Evaluación diagnóstica y ficha de observación</p>	<p>Participación de la comunidad educativa en beneficio de la presente propuesta</p>
<p><b>Propósito</b> Crear una guía didáctica de juegos virtuales en la plataforma Wordwall</p>	<p>Lograr que un 70% de los docentes utilicen la plataforma Wordwall como estrategia de aprendizaje virtual</p>	<p>Planificación curricular semanal de la asignatura de Lengua y Literatura</p>	<p>Los docentes poseen las competencias necesarias para implementar la tecnología en sus clases</p>
<p><b>Acciones</b> Elaborar actividades con el objetivo que adquieran conocimiento en cuanto a los contenidos propuestos</p>	<p>Coordinar y organizar la metodología, recursos o contenidos para cada especificidad de los estudiantes</p>	<p>Aparatos tecnológicos e internet funcionando de manera adecuada, además mantener al estudiante atento y motivado</p>	<p>Docentes y estudiantes participando activamente en el uso de nuevas plataformas</p>

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

## 5.7 Cronograma de Plan de Acción

**Tabla 17.** Cronograma del plan de acción

Actividades	Responsables	Fechas						Cumplimiento
		Febrero – Marzo del 2023						
		1	2	3	4	5	6	
Presentación de la propuesta a las autoridades de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau	Huamán Reyes Lourdes & Orrala Bacilio Cindy	X	X					Cumplir con cada una de las planificaciones de esta propuesta
Socialización de la propuesta con los docentes del plantel	Huamán Reyes Lourdes & Orrala Bacilio Cindy			X	X			Ofrecer a los docentes medios y recursos necesarios para la ejecución de la propuesta
Taller sobre la guía didáctica de juegos virtuales en la plataforma Wordwall para el desarrollo de la comprensión de texto en Lengua y Literatura	Huamán Reyes Lourdes & Orrala Bacilio Cindy					X	X	Satisfacer las necesidades y problemáticas estudiantiles

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala



### 5.8 Metodología de las actividades en relación con las variables

**Tabla 18.** Metodología de las actividades con relación a las variables

Contenido	Tema	Destreza con criterio de desempeño	Estrategia virtual	Nivel de comprensión lectora	Medio
Relaciones explícitas entre dos o más textos	Dialogamos por escrito. La carta	Establecer las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, comparar y contrastar fuentes.	Pares iguales: Toca un par de fichas a la vez para revelar si son iguales.	Literal e inferencial	Internet Computadoras Pizarrón Infocus Celulares Cuaderno de notas
Inferencias elaborativas: proyectivas, explicativas, valorativas	¿Qué es la biografía?	Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto.	Persecución de laberinto: Corre hacia la zona de respuesta correcta, evitando los enemigos.	Literal, inferencial y crítico	

Inferencias fundamentales: espaciales, temporales, referenciales	Leo las instrucciones para hacer magia	Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales.	Aplasta topos: Los topos aparecen uno a uno, golpea solo los correctos para ganar.	Literal, inferencial y crítico	
Estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión	¿De dónde viene el café que tomamos?	Desarrollar estrategias cognitivas como: lectura de los paratextos, establecer el propósito de la lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.	Ordenar por grupo: Arrastra y suelta palabras para reordenar cada oración en su orden correcto.	Literal e inferencial	
Participación en situaciones de recreación, aprendizaje y estudio que favorezcan la lectura silenciosa y personal	Conectores condicionales	Valorar los aspectos de forma y el contenido de un texto, a partir de criterios preestablecidos.	Anagrama: Arrastra las letras hacia sus posiciones correctas para ordenar la palabra o frase	Literal e inferencial	

**Fuente:** Encuesta realizada en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

**Elaborado por:** Huamán & Orrala

## **5.9 Descripción de la propuesta**

La presente propuesta está enfocada en 5 diferentes tipos de contenidos, por ende, la misma cantidad de actividades y de juegos variados de la plataforma Wordwall, los cuales responde a la necesidad de los estudiantes de séptimo grado a mejorar las habilidades de comprensión lectora a través de una estrategia de aprendizaje virtual nueva e interactiva. Lo que conlleva el interés y la curiosidad de los protagonistas del aprendizaje, mientras los docentes mantienen un rol de guía y de adecuación del contexto.

Todas las actividades inmersas en esta guía didáctica son dispuestas por el sistema educativo ecuatoriano para la educación básica, emitidas a través del currículo del Lengua y Literatura del subnivel medio correspondiente al séptimo grado; en el cual se evidencia el bloque curricular denominado lectura y destinado a fortalecer las habilidades de comprensión de textos, siendo abordado en cada una de la unidades con un tema diferente, los mismos que son adaptados a varios juegos virtuales con la finalidad de que el aprendizaje se dé significativamente.

El tiempo estimado para poner en práctica esta propuesta dentro del contexto aúlico, tomando en cuenta que la planificación, las necesidades específicas de los estudiantes y las distintas temáticas a tratarse dentro de una hora pedagógica; con el fin de una organización adecuada, sin saturación de carga horaria a los estudiantes se propone la realización o aplicación de esta guía durante dos a cuatro semanas. Es necesario mencionar que se utilizara la plataforma Wordwall como herramienta para explicar o aclarar el tema de clase, así como para la parte evaluativa de la misma. Por último, es necesario mencionar que la presente propuesta no tendrá un presupuesto, debido a que la institución cuenta con todos los implementos.

## 5.10 Actividades de Plan de Acción



**Guía didáctica para el uso  
de juegos virtuales en la  
plataforma Wordwall  
para la comprensión lectora**

**La Libertad - Ecuador**

## Relaciones explícitas entre dos o más textos

### Actividad 1

<b>Estrategia de aprendizaje virtual</b>		<b>Nivel de Comprensión del Texto</b>	
<b>Juego de Wordwall: Pares iguales</b>		Inferencial - Crítico	
<b>Tema: Bloque 3</b>	La Carta. Dialogamos por escrito	<b>Tiempo</b>	1 horas
<b>Lugar</b>	Sala de computación de la Institución		
<b>Objetivo</b>	Establecer las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, comparar y contrastar fuentes, con la ayuda y soporte de la plataforma Wordwall.		
<b>Recursos</b>	Procesadores, proyector, televisor, cuaderno de notas, internet, ppt		
<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se activa su conocimiento previo a través de varios formatos impresos de distintos tipos de cartas, realizando las siguientes preguntas ¿Qué tienen en común estos textos?, ¿Has leído una carta? ¿De quién?, ¿De dónde?, ¿Con qué intención? ¿Qué conozco de las cartas?</li> <li>- Se proyecta distintas cartas como las enviadas por correo postal, correo electrónico o las impresas, comentado las diferencias entre estas y fundamentación las respuestas</li> <li>- Proyección de un video respecto a la estructura de una carta <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wp8YMUJD9dU">https://www.youtube.com/watch?v=wp8YMUJD9dU</a></li> <li>- Presentación de la plataforma Wordwall, donde se encuentra preparado un juego direccionado a la estructura de una carta <a href="https://wordwall.net/es/resource/52563427">https://wordwall.net/es/resource/52563427</a></li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	La fase evaluativa se da con base en la participación del estudiante durante todo el proceso formativo, además siendo el juego aplicado una forma evaluativa, pues se obtienen rangos de acuerdo con la calificación obtenida.		

### 5.10.1 Indicaciones para el uso del juego pares ordenados de Wordwall



1. Al iniciar el juego en la plataforma se mostrarán doce objetos, donde se tendrá que encontrar los pares iguales relacionando la carta con su estructura



2. Con un tiempo estimado de tres minutos, se debe intentar buscar la respuesta correcta



3. Se debe tomar en cuenta el tiempo en el que se realizó la actividad, puesto que denota el aprendizaje

### Contenidos referentes a la carta y su estructura

**A**

Portoviejo, 20 de febrero de 2011  
 Sr. José Hernández  
 Responsable del Departamento de Compras  
 La Dulce Berzosa  
 c/ Redondo #13  
 2222 - Guayaquil

**CONSERVAS CORVICHE**  
 La Isla #20 /  
 2222 - Portoviejo

Estimado Señor Hernández:

Sabemos que su compañía ha hecho de la calidad y la frescura de los productos que distribuye su principal argumento comercial. Por eso, no dudamos en ofrecerle la línea "De la huerta a su mesa", que cumple sobradamente con ambos requisitos.

Atentamente,  
 Felipe Pérez *Felipe Pérez*

**B**

Ejeda, 21 de agosto de 2006

Sra. Inés López  
 Propietaria de la Tienda "Dulce Berzosa"

Estimada señora López,

Somos estudiantes del sexto año de la escuela "San Bablos". Nuestra clase está vendiendo boletos de una rifa para reunir dinero para el viaje de fin de año a la playa. Cada boleto tiene el valor de 200 dólares. El premio es un televisor a colores. Pensamos que tal vez usted quiera comprar un televisor de cincuenta boletos. Usted podría regalárselos a los clientes que gastan más de 2000 dólares en su tienda. Por favor, considere esta idea. Nos gustaría a alistar nuestros objetivos. Estamos seguros de que a sus clientes también les va a gustar la idea. Muchas gracias por su colaboración. Se desearían muchas gracias en su negocio y esperamos se comunique con nosotros.

Atentamente,  
 Rebeca López  
 Representante del 6to año escuela "San Bablos"

**Lugar y fecha** → Barinas, 14 de enero de 2010.

**Saludo** → Querida Daniela.  
 ¿Cómo estás? ¿Qué tal te va en el colegio?

**Cuerpo** → No te olvides de decirle a tu papá que te traiga en las vacaciones para que pases unos días aquí en mi casa. Te cuento que la próxima semana nos instalan Internet. Pronto te daré mi correo electrónico para que puedas enviarme fotos. Escríbeme y cuéntame cómo te va.

**Despedida** → Recibe un abrazo

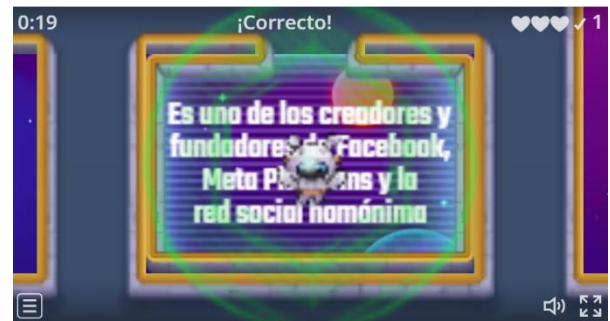
**Firma** → *Maritza*

## Inferencias elaborativas: proyectivas, explicativas, valorativas

### Actividad 2

Estrategia de aprendizaje virtual		Nivel de Comprensión del Texto	
<b>Juego de Wordwall: Persecución de laberinto</b>		Literal - Inferencial - Crítico	
<b>Tema: Bloque 3</b>	¿Qué es la biografía?	<b>Tiempo</b>	1 hora
<b>Lugar</b>	Sala de computación de la Institución		
<b>Objetivo</b>	Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo- valorativas a partir del contenido de un texto, con la ayuda y soporte de la plataforma Wordwall.		
<b>Recursos</b>	Procesadores, proyector, televisor, cuaderno de notas, internet, ppt		
<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observo las siluetas y leo los títulos. Elijo aquellos que creo relatan la vida de un personaje.</li> <li>- Comento con mis compañeros y compañeras cuáles son las pistas que me llevaron a esta elección.</li> <li>- Leo con mi docente y luego realizo una segunda lectura por párrafos con mis compañeros y compañeras de clase. Esta lectura trata del creador de la red social Facebook, Mark Elliot Zuckerberg</li> <li>- Se complementará la lectura con un video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JHRNCiQ0oiA">https://www.youtube.com/watch?v=JHRNCiQ0oiA</a></li> <li>- Utilizando el juego virtual de persecución en la plataforma Wordwall se estableció la pregunta ¿Quién es Mazrk Zuckerberg? <a href="https://wordwall.net/es/resource/52584042">https://wordwall.net/es/resource/52584042</a></li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	Presentar una autobiografía realizada de forma creativa e innovadora en alguna plataforma virtual, puede ser escrita, en audio o en video.		

### 5.10.2 Indicaciones para el uso del juego persecución de laberinto en Wordwall



1. Para este juego se realizó una lectura previa, la dinámica consiste contestar la pregunta establecida, a través de un robot que busca llegar a la respuesta correcta evitando enemigos

2. El tiempo estimado del juego es de 5 minutos, tiene 3 vidas en las cuales tendrán que terminar el juego o perderán. Además, posee un nivel de dificultad de 4



3. Para obtener un registro de notas o de participación en el juego, la plataforma cuenta con una tabla de clasificación

**¿QUÉ ES UNA BIOGRAFÍA?**

La biografía es un texto que cuenta la vida de alguien. Está relatado en tercera persona. Para elaborarla se debe hacer una investigación seria y documentada de manera que sean verificables y estén respaldados los datos que incluirá la narración. La biografía considera los hechos más relevantes, los triunfos y los fracasos, todo cuanto puede ser de interés para los lectores.

Si se trata de una persona que vivió en otra época, debe contemplar distintos elementos que describan el lugar donde vivió, el ambiente que le rodeaba, el contexto cultural y social. La cronología suele ser un hilo conductor de este género, aunque esto depende exclusivamente del autor.

#### Mark Zuckerberg

(Mark Elliot Zuckerberg; Dobbs Ferry, Westchester County, 1984) Empresario y programador informático estadounidense. Creador y presidente de la comunidad virtual Facebook, en el año 2008, con veintitrés años de edad, se convirtió en el multimillonario más joven de la lista que publica anualmente la revista *Forbes*.





## Inferencias fundamentales: espaciales, temporales, referenciales

### Actividad 3

<b>Estrategia de aprendizaje virtual</b>		<b>Nivel de Comprensión del Texto</b>	
<b>Juego de Wordwall: Aplasta topos</b>		Literal - Inferencial - Crítico	
<b>Tema: Bloque 3</b>	Leo las instrucciones para hacer magia	<b>Tiempo</b>	1 hora
<b>Lugar</b>	Sala de computación de la Institución		
<b>Objetivo</b>	Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales, con la ayuda y soporte de la plataforma Wordwall.		
<b>Recursos</b>	Procesadores, proyector, televisor, cuaderno de notas, internet, ppt		
<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para esta actividad se reunirán en parejas pedagógicas de acuerdo con su afinidad</li> <li>- Leo la mente de mis amigos y adivino el número que han escogido entre las opciones del juego aplasta topos. <a href="https://wordwall.net/es/resource/52585268/magia-en-clase">https://wordwall.net/es/resource/52585268/magia-en-clase</a></li> <li>- Para ello, la plataforma tendrá números preestablecidos como correcto e incorrecto</li> <li>- Copio todas las opciones correctas para posteriormente sumarlas</li> <li>- Seguido se restan los números que están en el extremo superior izquierdo</li> <li>- Cada número obtenido tendrá una actividad propuesta para interactuar entre compañeros</li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	Redacto de forma ordenada y coherente instrucciones o reglas que mantengo en la institución y en el hogar, además especifica aspectos que molestan al estudiante dentro o fuera del contexto escolar, utilizando alguna plataforma virtual		

### 5.10.3 Indicaciones para el uso del juego aplasta topos en Wordwall



1. El juego radica es adicionar el pensamiento del compañero, empezando en un nivel básico donde solo habrá dos opciones

2. Las opciones elegidas de manera correcta sumaran puntos, mientras los topos entran y salen a una velocidad de segundos



3. Los ganadores del juego son los que realicen la actividad en el menor tiempo posible, alcanzando el máximo nivel que es 10

### Contenidos referentes a leo las instrucciones para hacer magia

1	3	5	7	9	11	13	15	8	9	10	11	12	13	14	15	4	5	6	7	12	13	14	15
17	19	21	23	25	27	29	31	24	25	26	27	28	29	30	31	20	21	22	23	28	29	30	31
33	35	37	39	41	43	45	47	40	41	42	43	44	45	46	47	36	37	38	39	44	45	46	47
49	51	53	55	57	59	61	63	56	57	58	59	60	61	62	63	52	53	54	55	60	61	62	63
65	67	69	71	73	75	77	79	72	73	74	75	76	77	78	79	68	69	70	71	76	77	78	79
81	83	85	87	89	91	93	95	88	89	90	91	92	93	94	95	84	85	94	95				
97	99							32	33	34	35	36	37	38	39	16	17	18	19	20	21	22	23
2	3	6	7	10	11	14	15	40	41	42	43	44	45	46	47	24	25	26	27	28	29	30	31
18	19	22	23	26	27	30	31	48	49	50	51	52	53	54	55	48	49	50	51	52	53	54	55
34	35	38	39	42	43	46	49	56	57	58	59	60	61	62	63	56	57	58	59	60	61	62	63
50	51	54	55	58	59	62	63	96	97	98	99					80	81	82	83	84	85	86	87
66	67	70	71	74	75	78	79	64	65	66	67	68	69	70	71	88	89	90	91	92	93	94	95
82	83	86	87	90	91	94	95	72	73	74	75	76	77	78	79								
98	99							80	81	82	83	84	85	86	87								
								88	89	90	91	92	93	94	95								
								96	97	98	99												

## Estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión

### Actividad 4

<b>Estrategia de aprendizaje virtual</b>	<b>Nivel de Comprensión del Texto</b>		
<b>Juego de Wordwall: Ordenar por grupo</b>	Literal - Inferencial - Crítico		
<b>Tema: Bloque 3</b>	¿De dónde viene el café que tomamos?	<b>Tiempo</b>	1 hora
<b>Lugar</b>	Sala de computación de la Institución		
<b>Objetivo</b>	Desarrollar estrategias cognitivas como: lectura de los paratextos, establecer el propósito de la lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos., con la ayuda y soporte de la plataforma Wordwall.		
<b>Recursos</b>	Procesadores, proyector, televisor, cuaderno de notas, internet, ppt		
<b>Procedimiento</b>	<p>- Activación de conocimientos previos a partir de interrogantes como ¿Les gusta el café? ¿Por qué? ¿Qué saben del café? ¿Saben que el Ecuador produce y exporta café? ¿Saben en qué región siembran café? ¿Conocen las variedades de café que produce Ecuador?</p> <p>- Leo primero en silencio, y luego en voz alta con mis compañeros y compañeras.</p> <p>- Realizo en juego denominado ordenar en grupo creada en la Wordwall y orientada a la lectura <a href="https://wordwall.net/es/resource/52587318">https://wordwall.net/es/resource/52587318</a></p> <p>- A partir del juego, se ejecuta un organizador grafico que contenga el cultivo nacional y el origen del café.</p>		
<b>Evaluación</b>	Parafrasear el texto de manera que se obtengo un mínimo de 2 párrafos, los mismo que servirán como guion para realizar una lectura que será en grabado y presentada mediante la plataforma		

### 5.10.4 Indicaciones para el uso del juego ordenar por grupo en Wordwall

0:02

Los árabes llevaron la planta a la región de Yemen, creando así las primeras plantaciones de café.

Los pueblos musulmanes jugaron un papel preponderante en la difusión del consumo del café.

En el siglo XVII el café fue llevado a Europa.

El café robusta se cultiva en la Amazonia: en Sucumbios y Orellana.

Considerado de mejor calidad, su producción se concentra en Manabí y Loja.

En nuestro país se cultivan dos especies de café: arábigo y robusta.

Cultivo Nacional

Origen del Café

Enviar respuestas

1. La actividad implica haber escuchado y comprendido la lectura previa, pues requiere de la organización de conceptos en dos categorías

0:55

En el siglo XVII el café fue llevado a Europa.

Considerado de mejor calidad, su producción se concentra en Manabí y Loja.

Cultivo Nacional

Origen del Café

Enviar respuestas

2. La agrupación de conceptos debe darse de forma rápida, debido a que solo se dispone de 5 minutos

JUEGO COMPLETADO

Puntuación Hora

6/6 2:16

ERES EL 1.º EN LA TABLA CLASIFICACIÓN

Tabla de clasificación

Mostrar respuestas

Volver a empezar

3. Al término de la actividad se obtendrá una puntuación de acuerdo a los aciertos realizados, además se organiza el tablero según el tiempo y la nota

### Contenidos referentes a la temática ¿De dónde viene el café que tomamos?

**¿DE DÓNDE VIENE EL CAFÉ QUE TOMAMOS?**

Del fruto del café cuyo consumo humano se llama café. La palabra café tiene su origen en el vocablo árabe kahwah, que se pronuncia caud. Llega a América, vía España, gracias a los turcos, que lo llaman kahweh y se pronuncia cavé.

El café es un arbusto originario de Etiopía. Transformado en bebida, es uno de los vegetales más conocidos en el mundo entero. Una leyenda antigua cuenta que unos monjes descubrieron que esta planta tenía la característica de producir insomnio y decidieron utilizarla para ganar horas de trabajo.

**El origen**

Los pueblos musulmanes jugaron un papel preponderante en la difusión del consumo y posteriormente del cultivo del café.

En el siglo XIV, los árabes llevaron la planta a la región de Yemen, creando

así las primeras plantaciones de café. Fueron ellos quienes descubrieron las cualidades de este arbusto, y al percibir el potencial económico, trataron de guardar cuidadosamente las semillas y las técnicas de cultivo.

A pesar de los cuidados, en el siglo XVII el café fue llevado a Europa. En manos de los comerciantes, pasó a Holanda, Francia, Inglaterra y Alemania. Posteriormente, alrededor de 1690, se abre en la ciudad de Boston el primero sitio para tomar café.

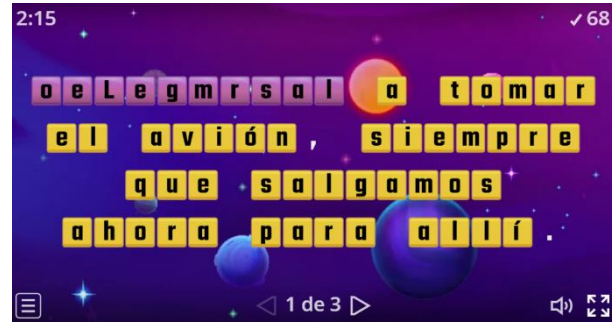
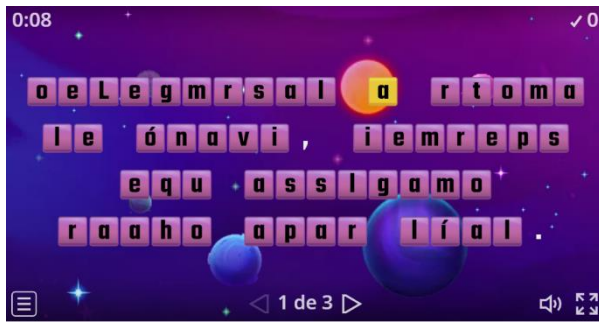
Asociación Nacional de Cafeteros ECUADOR

**Participación en situaciones de recreación, aprendizaje y estudio  
que favorezcan la lectura silenciosa y personal**

**Actividad 5**

<b>Estrategia de aprendizaje virtual</b>		<b>Nivel de Comprensión del Texto</b>	
<b>Juego de Wordwall: Anagrama</b>		Literal - Inferencial - Crítico	
<b>Tema: Bloque 3</b>	Conectores condicionales	<b>Tiempo</b>	1 hora
<b>Lugar</b>	Sala de computación de la Institución		
<b>Objetivo</b>	Valorar los aspectos de forma y el contenido de un texto, a partir de criterios preestablecidos., con la ayuda y soporte de la plataforma Wordwall.		
<b>Recursos</b>	Procesadores, proyector, televisor, cuaderno de notas, internet, ppt		
<b>Procedimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizo el siguiente texto “La siembra fracasará si el tipo de café no ha sido seleccionado de acuerdo con su capacidad de adaptación al suelo y clima”.</li> <li>- Reflexiono sobre la existencia de palabras o grupos de palabras que sirven para relacionar dos o más ideas en una oración</li> <li>- Presentación de video acerca de conectores condicionales <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0yK64bAjrOw">https://www.youtube.com/watch?v=0yK64bAjrOw</a></li> <li>-Explica las características de los conectores condicionales</li> <li>- Ejercitar lo aprendido en un juego virtual <a href="https://wordwall.net/es/resource/52598784">https://wordwall.net/es/resource/52598784</a></li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	Formular diez frases que contengan diversos conectores condicionales, redactándolos de forma alternada incluyendo palabras e imágenes, utilizando alguna plataforma interactiva		

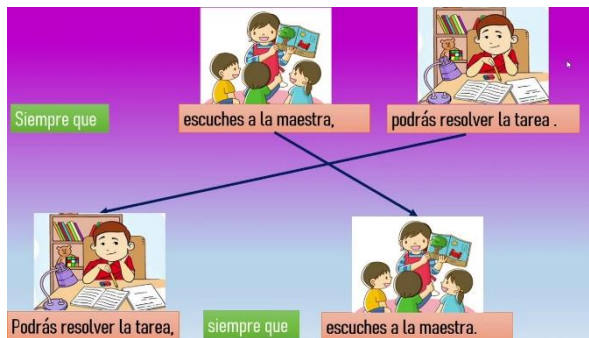
### 5.10.5 Indicaciones para el uso del juego anagrama en Wordwall



1. El juego implica ordenar las diversas letras hasta formar una frase coherente, identificando los conectores condicionales

2. La actividad debe desarrollarse hasta completar los 5 minutos, seguido se obtendrán las calificaciones de acuerdo con los aciertos del juego

### Contenidos referentes a la temática Conectores condicionales



CONECTORES CONDICIONALES	
Que...que (no) Si...que (no)	<b>INDICATIVO</b> • Que tienes dinero, vas de viaje, que no lo tienes, pues no vas. • Si tienes examen no sales, que no tienes salidas.
Como Siempre que Siempre y cuando A cambio de que En el caso de que	<b>SUBJUNTIVO</b> • Como llegues tarde, mañana no sales. • Siempre y cuando llegues a tu hora, no sentirás problemas. • Trabaja el finde a cambio de que me des el lunes libre. • En caso de que me llames, te ayudaré con la maestra

ail español

## Bibliografía

- Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). *Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior*. La Serena: Formación Universitaria.
- Bucheli, M. (2019). *Guía de recursos didáctica interactivos para el desarrollo de la comprensión lectora en cuarto de Educación Básica*. Quito: Universidad Tecnológica Israel.
- Cascales, A., & Carrillo, M. (2020). *Desarrollo del lenguaje y el uso de las TIC en escuelas infantiles: percepción de los docentes*. España: Revista de la Facultad de Educación de Albacete.
- Crisol, E., Herrera, L., & Montes, R. (2020). *Educación virtual para todos: una revisión sistemática*. España: Education in the Knowledge Society.
- El Plan de Creación de Oportunidades. (2021- 2025). Quito: Secretaría Nacional de Planificación .
- Farrach, G. (2017). *Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora*. Managua: UNAN.
- Flores, M. (2019). Procesos cognitivos básicos asociados a las facultades en comprensión lectora de alumnos de secundaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 581-605.
- Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes PISA. (2018). *Tendencias en lectura*. América Latina: CIMA.
- Jaramillo, D., & Tene, J. (2022). *Explorando el Uso de la Tecnología Educativa en la Educación Básica*. Quito: Universidad Espíritu Santo.
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. Ecuador.
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2018). *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está Aprendiendo*. Instituto de Estadística de la Unesco.
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. Ecuador.
- Maldonado et al, M. (2019). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria*. Lima: Propósitos y Representaciones.
- Ministerio de Educación. (2016). *Lengua y Literatura en el subnivel Medio de la Educación General Básica*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2018). *Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación, nivel II*. Quito.



- Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes [PISA]. (2018). *Tendencias en lectura*. América Latina: CIMA.
- Ramos, C. (2021). *Diseños de investigación experimental*. Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Reyes, G. (2021). *Proceso de adaptación al entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del tercer grado del subnivel elemental de educación básica*. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Sánchez et al, R. (2020). *Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital*. Revista de Educación y Humanismo.
- Vargas, M. G. (2020). *Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje*. La Paz: Cuadernos Hospital de Clínicas.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3rd ed.). Pearson Educación.  
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>
- Caceres, S. (2022). *Programa virtual para favorecer la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa de la región Callao*. Universidad César Vallejo.
- Cordones, M. (2022). *Herramientas digitales en el desarrollo de la lectura en Educación General Básica Elemental*. Universidad Técnica de Ambato.
- Educo. (2022). *¿Cómo trabajar la comprensión lectora en niños y niñas?*  
<https://www.educo.org/blog/¿como-trabajar-la-comprension-lectora-en-ninos-y-n>
- Garduño, V. (2019). *La importancia de la comprensión lectora - INEE*.  
<https://www.inee.edu.mx/la-importancia-de-la-comprension-lectora/>
- HerramientasDigitales.Org. (2022). *WORDWALL - Herramientas Digitales*.  
<https://www.herramientasdigitales.org/listing/wordwall/>
- Montes, A., Rangel, Y., & Reyes, J. (2014). *Comprensión Lectora. Noción De Lectura y uso de macrorreglas*. 10(5), 265–277.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46132134018>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. In *Journal of*



- Chemical Information and Modeling* (5th ed., Vol. 53, Issue 9).  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Neill, D., & Cortez, L. (2018). Procesos y fundamentos de la investigación científica. In *Ediciones UTMACH* (Vol. 1).  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestigacionCientifica.pdf>
- Núñez, P. (2006). *Taller de comprensión lectora*. Editorial: Octaedro, Barcelona.
- Ospina, M. (2016). *Oralidad, lectura y escritura a través de TIC: aportes e Influencias*.  
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/56388>
- Pincay, L., & González, C. (2021). *Herramientas tecnológicas y su incidencia en la comprensión lectora en el subnivel elemental. Guía de herramientas tecnológicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. Universidad de Guayaquil.
- Rodríguez, J., & Vera, J. (2022). *Wordwall como estrategia didáctica tecnológica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica doce de julio*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Sarmiento, M., & Niño, N. (2021). *Los juegos digitales y nodigitales Worwall y educaplay como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de estudiantes de tercer grado*. Universidad de Santander Udes Centro de Educación Virtual.
- Silva, M. (2014). El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica: necesidad de un enfoque en la comprensión. *Innovación Educativa*, 14(64), 47–56.
- Solé, I. (1998). *Estrategias de Lectura. Materiales para la innovación educativa*. (8th ed.). Barcelona: Graó.
- Torres, L. (2019). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en niños y niñas del grado transición de 5 a 6 años en el Jardín Infantil Esopo, mediante la implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (Ova)*. Universidad Militar Nueva Granada.
- Vargas, L., & Molano, V. (2017). *Enseñanza de la comprensión lectora, referentes conceptuales y teóricos*. 16, 131–144.

## ANEXOS

### ANEXO A/ Prueba diagnóstica

	<b>UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA</b> <b>FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS</b> <b>CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA</b>	
---	--	---

### EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

**Objetivo:** Recoger información necesaria de los alumnos del séptimo grado, en relación con su nivel de comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.

**Instrucciones:** Lea el siguiente texto y responda las preguntas encerrando en un círculo la respuesta correcta.

#### El regalo del fuego

En la región amazónica, un grupo de indígenas shuar no conocía el fuego y no podía cocinar sus alimentos. Comían crudos los zapallos, la yuca, las aves y los pescados. Tampoco podían alumbrar sus casas en las noches oscuras. Cerca de ellos vivía un hombre llamado Taquea, acompañado por su mujer. Ellos eran los únicos que poseían fuego y se negaban a compartirlo. No dejaban que nadie se acercara a su casa y peor aún a la fogata que permanecía encendida día y noche. Para vigilar el fuego, salían a trabajar a la chacra por turnos. Un día, estaba la esposa de Taquea trabajando en el campo, cuando encontró a un quinde entre las plantas. El quinde estaba con sus alitas empapadas y no podía volar. Con una vocecita muy débil, habló: “Por favor, ayúdame. Estoy mojado y tengo frío.” La mujer se conmovió y lo tomó entre sus manos; lo llevó hasta su casa y lo puso junto al fuego para que se secase. El quinde había sido testigo de la avaricia de esta pareja; entonces, cuando se secó, aprovechó que la mujer se distrajo contando a su marido cómo había encontrado al pajarito, para acercarse al fogón, encender su cola y darse a la fuga por la ventana. Los esposos no pudieron detenerlo y se quedaron en la puerta de su casa culpándose uno al otro. Taquea estaba furioso. El quinde fue de casa en casa y repartió el fuego entre los demás habitantes de la zona. Desde entonces, todos cocinan sus alimentos, y por la noche encienden fogatas para sentarse a conversar.

1. **¿Cuál es la idea principal del texto anterior?**
  - a. El egoísmo y avaricia de Taquea y su esposa
  - b. No conocían el fuego y no podían cocinar sus alimentos
  - c. La bondad y astucia del quinde
  - d. Todos cocinan sus alimentos
  
2. **¿Qué se sabe de a partir del texto?**

- a. Que el quinde había sido testigo de la avaricia de esta pareja
- b. Que comían crudos los zapallos, la yuca, las aves y los pescados.
- c. Que Taquea y su mujer eran los únicos que poseían fuego y se negaban a compartirlo
- d. Que el shuar no conocía el fuego

**3. Según el texto ¿Cómo se considera el quinde?**

- a. Pequeño y colorido
- b. Débil y enfermizo
- c. Astuto y solidario
- d. Noble e implacable

**4. ¿Qué ignoraron los esposos al no compartir el fuego?**

- a. Las acciones futuras
- b. La participación de quinde
- c. La necesidad de los pobladores
- d. El descuido de uno de ellos

**5. Según el texto ¿cuál es el uso secundario del fuego?**

- a. Cocina
- b. Alumbrarse en las noches
- c. Sentarse a conversar
- d. Calentarse

**6. “En la región amazónica, un grupo de indígenas shuar no conocía el fuego...” ¿Qué significa la palabra shuar en el texto?**

- a. Grupo de personas de la época precolombina
- b. Pueblo indígena amazónico
- c. Conjunto nativo de personas
- d. Personas con vulnerabilidad

**7. ¿Que otro título le pondrías a la historia?**

-----

**8. ¿Que hubieras hecho tú en lugar de Taquea y su esposa?**

-----



**9. ¿Cuál de las siguientes es una idea que no está expresada en el texto?**

- a. Toda la región amazónica no conocía el fuego
- b. Acudían a trabajar a la chacra por turnos
- c. Por la noche encienden fogatas para dialogar en familia
- d. La mujer se impresionó al ver al quinde

**10. ¿Cómo podrías resumir la historia?**

-----  
-----

-----  
 -----  
**ANEXO B/ Encuesta**

	<b>UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA</b> <b>FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS</b> <b>CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA</b>	
---	--	---

**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EGB**

**Objetivo:** Recoger información necesaria de los alumnos del séptimo grado, en relación con la utilización de las estrategias de aprendizaje virtual para la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.

**Instrucciones:** Responda cada pregunta marcando con una X, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa:

**1= Nada 2= Poco 3= Mucho**

N	Preguntas	1	2	3
		Nada	Poco	Mucho
1	¿Utilizas aparatos tecnológicos para el desarrollo de la clase en alguna asignatura?			
2	¿Tu profesor utiliza juegos virtuales en la clase de Lengua y Literatura?			
3	¿Te gustaría jugar mientras aprendes sobre la clase de Lengua y Literatura?			
4	¿Cuánto sabes de los juegos virtuales?			
5	¿Te gustaría que tu profesor de lengua y literatura te invite a jugar juegos virtuales?			
6	¿Has escuchado acerca de Wordwall?			
7	¿Crees que aprenderías mejor si el profesor te enseña jugando en una plataforma en internet?			
8	¿Piensa que puede leer y comprender un texto de forma más ágil y entretenida utilizando juegos virtuales?			
9	¿Te gustaría que tu profesor utilice aparatos tecnológicos e internet para comprender los temas que son dictados en las clases de lengua y literatura?			

<b>10</b>	¿Considera que el uso de juegos virtuales facilitaría la realización de tareas relacionadas con la comprensión lectora?			
-----------	---	--	--	--

### ANEXO C/ Validación de experto – Instrumento Encuesta

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Proyecto de Investigación

*“Estrategia de aprendizaje virtual y la comprensión lectora”*

**Objetivo de la entrevista.** Recoger información necesaria de los alumnos del séptimo grado, en relación con la utilización de estrategias de aprendizaje virtual para la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.

**Instrucciones:** Responda cada pregunta marcando con una X, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa:

**1= Mucho 2= Poco 3= Nada**

N	Preguntas	1	2	3
		Mucho	Poco	Nada
1	¿Utilizas aparatos tecnológicos para el desarrollo de la clase en alguna asignatura?			
2	¿Tu profesor utiliza juegos virtuales en la clase de Lengua y Literatura?			
3	¿Te gustaría jugar mientras aprendes sobre la clase de Lengua y Literatura?			
4	¿Cuánto sabes de los juegos virtuales?			
5	¿Te gustaría que tu profesor te invite a jugar juegos virtuales?			
6	¿Has escuchado acerca de Wordwall?			
7	¿Crees que aprenderías mejor si el profesor te enseña jugando en una plataforma en vez realizar alguna actividad?			
8	¿Piensa que puede leer un texto de forma más ágil y entretenida?			
9	¿Es importante para ti usar aparatos tecnológicos para comprender los temas que el docente imparte en las clases?			
10	¿Considera que el uso de plataformas como Wordwall facilitaría la realización de tareas relacionadas con la comprensión lectora encomendada por el docente?			

**7. Juicios del experto.**

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente       Medianamente suficiente  
 Insuficiente

Observación: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente       Medianamente suficiente  
 Insuficiente

Observaciones: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente       Medianamente suficiente  
 Insuficiente

10. El instrumento diseñado es: **ADECUADO**

*Margarita Garcia*

## ANEXO D/ Evidencia de la aplicación de los instrumentos



## ANEXO E/ Gestor bibliográfico utilizado (Mendeley)

My Library

Procesos y fundament... Metodología de la Inve... Metodología de la inve...

My Library

All Documents Edit Settings

★	●	📄	Authors	Title	Year	Published In	Added
☆	●	📄	Sarmiento, María; Niño, Nubia	Los juegos digitales y nodigitales Worwall y educaplay como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de estu...	2021		07/12/22
☆	●	📄	Brown, Diana; Rojas, Perla	El uso de Wordwall como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad	2022	Revista Dilemas Contemporáne...	08/12/22
☆	●	📄	Caceres, Sulema	Programa virtual para favorecer la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa de la...	2022		07/12/22
☆	●	📄	Román, María	Entorno Virtual de Aprendizaje en MOODLE para la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado	2021		08/12/22
☆	●	📄	Ordoñez, Leny; Medina, Ricardo	Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación Básica	2022	Revista de Investigación	07/12/22
☆	●	📄	Castro, Robert; Fernández, María	Recursos didácticos en la comprensión lectora. Plataforma Web	2021		08/12/22
☆	●	📄	Rodríguez, Sara; González, Evelio	La gamificación para el fomento de la lectura del alumnado de cuarto de Primaria a través de herramientas digitales	2021		08/12/22
☆	●	📄	López Pazmiño, Mónica; Narciza; Maliza Chasi, Marth...	Herramienta tecnopedagógica en la metacognición, la comprensión lectora y el aprendizaje significativo en estu...	2022	Explorador Digital	14/12/22
☆	●	📄	Torres, Luz	Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en niños y niñas del grado transición de 5 a 6 años en el Jardín Infantil Es...	2019		14/12/22
☆	●	📄	Vargas, Leidy; Molano, Vilma	Enseñanza de la comprensión lectora, referentes conceptuales y teóricos	2017		14/12/22
☆	●	📄	Rodríguez, Marisol	Estrategias de lectura que influyen en la comprensión significativa de textos, en alumnos de tercer grado grupo...	2005		14/12/22
☆	●	📄	González, Clemente;	La libertad, enero 2022	2022		14/12/22

1 of 34 documents selected