



UNIVERSIDAD DE OTAVALO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

**LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA, UNA ACTIVIDAD MECÁNICA
O UNA ESTRATEGIA DE COMPRENSIÓN.**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

**GABRIELA FERNANDA BENALCÁZAR LOYO
DAISY CAROLINA OLMEDO CACUANGO
MAESTRANTES DE LA UNIVERSIDAD DE OTAVALO**

TUTOR: MSc. NANCY CECILIA TAPIA PAREDES

OTAVALO, ENERO, 2022

ÍNDICE	
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR -----	V
DEDICATORIA -----	VI
AGRADECIMIENTOS -----	VII
RESUMEN -----	1
ABSTRACT -----	1
INTRODUCCIÓN -----	3
METODOLOGÍA -----	4
6.1 Conceptos teorías elementales básicas de lectura -----	5
6.2 Historia de la lectura -----	5
6.3 Niveles de lectura -----	6
6.3.1 Nivel literal. -----	6
6.3.2 Nivel inferencial. -----	6
6.3.3 Nivel Crítico. -----	6
6.3.4 Nivel apreciativo -----	6
6.3.5 Nivel creativo -----	6
6.4 Estrategias para la lectura comprensiva de un texto -----	6
6.5 Desarrollo de la investigación -----	7
6.6 Enfoques de la investigación -----	7
6.6.1 Metodología cualitativa -----	7
6.6.2 Metodología cuantitativa: -----	7
6.7 Niveles de investigación -----	7
6.7.1 Exploratorio -----	8
6.7.2 Descriptivo -----	8
6.8 Tipos de investigación científica -----	8
6.8.1 Descriptiva -----	8
6.8.2 Explicativa -----	8
6.9 Población o muestra -----	9
6.10 Técnicas para obtención y procesamiento de datos -----	9
PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS -----	9
7.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 8VO AÑO DE EGB -----	9
7.2 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 9NO AÑO DE EGB -----	16
7.3 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 10MO AÑO DE EGB -----	22
CONCLUSIONES -----	32

ESTRATEGIAS DE MEJORAMIENTO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA. -----	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS -----	34
Bibliografía -----	34

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Nosotras, **GABRIELA FERNANDA BENALCÁZAR LOYO, DAISY CAROLINA OLMEDO CACUANGO**, declaramos que este trabajo de titulación: **LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA, UNA ACTIVIDAD MECÁNICA O UNA ESTRATEGIA DE COMPRENSIÓN** es de nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro/declaramos que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi/ nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

GABRIELA FERNANDA BENALCÁZAR LOYO
C.I. 1715781728

DAISY CAROLINA OLMEDO CACUANGO
C.I. 1724843998

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el perfil de trabajo de investigación titulado “La enseñanza de la lectura, una actividad mecánica o una estrategia de comprensión” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, de los estudiantes Gabriela Fernanda Benalcázar Loyo y Daisy Carolina Olmedo Cacuango, y cumple con las condiciones requeridas por el programa de maestría.

MSc. Nancy Cecilia Tapia Paredes

CC. 0601312689

DEDICATORIA

Queremos dedicar este artículo científico, a nuestros padres por su apoyo incondicional, por guiarnos siempre por el camino del bien y enseñarnos que el esfuerzo y la dedicación pueden llevarnos a cumplir nuestros objetivos.

Dedicar también este trabajo a nuestros compañeros de vida y de manera muy especial a mis hijos que son el motor y la fuente de inspiración para ser mejor enseñando con el ejemplo a no rendirse para alcanzar una meta.

**GABRIELA FERNANDA BENALCÁZAR LOYO
DAISY CAROLINA OLMEDO CACUANGO**

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer primero a Dios, porque sabemos que sin él nada sería posible, a nuestros seres queridos, por la paciencia y por elevar siempre nuestra autoestima con palabras de amor, con una sonrisa, con un gesto o con su simple presencia durante este camino recorrido.

Queremos también, manifestar un enorme agradecimiento a nuestra tutora MSc. Nancy Tapia que siempre estuvo allí, guiando y orientando nuestro trabajo, mismo que nos ha permitido culminar con una meta más en nuestras vidas.

**GABRIELA FERNANDA BENALCÁZAR LOYO
DAISY CAROLINA OLMEDO CACUANGO**

LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA, UNA ACTIVIDAD MECÁNICA O UNA ESTRATEGIA DE COMPRENSIÓN

THE TEACHING OF READING, A MECHANICAL ACTIVITY OR A COMPREHENSION STRATEGY

Gabriela Fernanda Benalcázar Loyo*
Daisy Carolina Olmedo Cacuango**
Tutor: MSc. Nancy Cecilia Tapia Paredes

RESUMEN

La presente investigación parte del problema: “La enseñanza de la lectura, una actividad mecánica o estrategia de comprensión”, identificado en los estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade, ubicada en la comunidad de Pambamarca, cantón Cayambe, provincia de Pichincha. Como docentes de esta institución hemos podido constatar a través de nuestra labor diaria, la falta de comprensión lectora en los estudiantes; por esta razón, consideramos necesario realizar una investigación de tipo cualitativo-descriptivo, que nos permita conocer los niveles de lectura que poseen los estudiantes; para ello, hemos basado nuestra investigación en tres objetivos específicos muy bien definidos, de los cuales se han obtenido los siguientes productos: un marco teórico sólido que fundamenta el carácter científico de la investigación; una encuesta sobre la lectura de los videojuegos a los estudiantes de octavo, noveno y décimo año, gráficos que evidencian la efectividad que tienen los niveles de comprensión lectora en los diferentes años, además de determinar que, los niveles de lectura literal y crítico valorativo son los que mejor dominan los estudiantes, y por último, para dar cumplimiento al cuarto objetivo, se realizan las respectivas recomendaciones sobre el uso de estrategias activas que faciliten la enseñanza de la comprensión lectora.

ABSTRACT

This research is based on the problem: "The teaching of reading, a mechanical activity or comprehension strategy", identified in the students of eighth, ninth and tenth year of general basic education, of the Carlos Vicente Andrade Educational Unit, located in the community of Pambamarca, Cayambe canton, province of Pichincha. As teachers of this institution we have been able to verify through our daily work, the lack of reading comprehension in students; for this reason, we considered necessary to conduct a qualitative-descriptive research, which allows us to know the reading levels that students have; for this, we have based our research on three well-defined specific objectives, from which the following products have been obtained: a solid theoretical framework that supports the scientific nature of the research; a survey on the reading of video games to eighth, ninth and tenth grade students, graphs that show the effectiveness of reading comprehension levels in different years, in addition to determining that the levels of literal and critical-valiative reading are the ones that students master best, and finally, to fulfill

*Maestrante de la Universidad de Otavalo

Docente Unidad Educativa Otavalo

E-mail: gafer_1082@hotmail.com

** Maestrante de la Universidad de Otavalo

Docente Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade

E-mail: olmedodaysi@gmail.com

the fourth objective, the respective recommendations are made on the use of active strategies that facilitate the teaching of reading comprehension.

PALABRAS CLAVE: comprensión lectora, niveles de lectura, actividad mecánica, lectura, estrategias, enseñanza.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, denominada “La enseñanza de la lectura, una actividad mecánica o estrategia de comprensión”, tiene como finalidad investigar los niveles de lectura que poseen los estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade ubicado en la comunidad de Pambamarca cantón Cayambe provincia de Pichincha.

En esta institución, se puede evidenciar la falta de hábitos de lectura en los estudiantes de la básica superior, porque les resulta difícil leer de manera comprensiva, haciéndola de forma mecánica, puesto que, al momento de pedir una reflexión o realizar la interpretación de la misma no saben qué responder. Este no es un problema que se presenta en este año lectivo o por la virtualidad de las clases, debido a la pandemia del COVID 19, sino más bien, es una situación que la han venido arrastrando durante toda su vida estudiantil, sin que, hasta el momento se hayan realizado acciones pedagógicas que permitan ver el cambio y mejoramiento de esta problemática institucional.

Como docentes de la institución educativa, hemos observado que los estudiantes realizan una lectura mecánica y presentan actitudes negativas en las clases de lengua y literatura, específicamente, al momento de realizar actividades de comprensión lectora, debido a procesos metodológicos inadecuados o porque no se emplearon métodos didácticos efectivos para la enseñanza de la lectura, que los motive y estimule.

Por esta razón, consideramos que el presente estudio va a contribuir al descubrimiento de los factores que inciden en la falta calidad de la lectura, para luego proponer a los docentes de los niveles de básica superior, actividades y estrategias didácticas que permitan el mejoramiento de la calidad de la lectura, en los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade, mediante un trabajo integrado, entre docentes y estudiantes; los primeros, aplicando técnicas activas, y los segundos, poniéndolos en práctica, para que de esta manera, desarrollen efectivamente la competencia de la lectura.

La falta del hábito de la lectura, es un problema que se presenta en todos los niveles educativos y grupos sociales del mundo en general, y particularmente en el Ecuador, y por ende, en la Institución educativa, debido a la influencia de muchos factores; entre ellos, el desarrollo tecnológico.

La fundamentación de esta investigación se concentra en la enseñanza de la lectura, y en quienes interactúan en este proceso, para que la lectura sea una actividad mecánica o estrategia de comprensión clara en todos los contextos para quien aprende, pero sobre todo en cómo enseña a leer el profesor y también cómo aprende a leer el estudiante.

La teoría que fundamenta la investigación guarda relación con el modelo pedagógico constructivista con sus principales representantes; Jean Piaget y Lev Vygotsky, puesto que, como docentes de las nuevas generaciones, debemos tener conocimientos sobre la forma de desarrollar la comprensión lectora, para que puedan los estudiantes construir sus propios conocimientos, utilizando como herramienta, la lectura.

Actualmente, el Ecuador ha dado prioridad a la lectura a través de la implementación del programa YO LEO y del proyecto de la FIESTA DE LA LECTURA (Ineval, 2018), mismos que los docentes ejecutan primero en las aulas y luego en las diferentes instituciones educativas para estimular a los adolescentes el hábito de la lectura, a través de la implementación de estrategias pedagógicas (dramatizaciones, poesías, parafraseo, declamación, mesas redondas...) que estimulen, animen y motiven a la lectura dentro y fuera del entorno educativo.

Frente a esta problemática, se han generado infinidad de investigaciones sobre el tema, las mismas que han aportado importantes conocimientos y posturas teóricas cognitivistas y socio-constructivistas, las cuales sirvieron de apoyo al desarrollo del presente trabajo investigativo. A continuación, se expondrán los trabajos de investigación más importantes, relacionados con las variables que son objeto de nuestro estudio.

- 1) Universidad Estatal de Bolívar, de la investigadora María Esther Llumitaxi, cuyo tema se denomina, “*Estrategias innovadoras en la comprensión lectora para el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto a séptimo año de educación del cantón Guaranda, periodo 2012 -2013*” (Llumitaxi, 2013). La autora propone mejorar la comprensión lectora en los estudiantes, influyendo en el nivel de aprendizaje de los educandos la capacitación a todos los docentes, como una estrategia para desarrollar la comprensión lectora, en sus niveles: Literal, Inferencial y Crítico.

- 2) Universidad Técnica de Ambato, de Gloria Inés Espín Medina con el tema “*Las Estrategias Metodológicas y su incidencia en la Comprensión Lectora de los estudiantes de octavo 8 año del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis a. Martínez durante el año lectivo 2009 – 2010*” (Espín Medina, 2013). En este propósito la autora se centra en forma exclusiva en el lector, bajo la premisa de que el que enseña es quien debe desarrollar en ellos estrategia de comprensión lectora, para que estos sean capaces de comprenden todo tipo de textos y aprendiendo a ser críticos de sus propios aprendizajes haciendo retroalimentaciones de como aprende.

Los beneficiarios de esta investigación serán: la institución educativa, docentes, y los estudiantes quienes mejorarán la comprensión lectora, sus desempeños, conocimientos y destrezas lectoras; es decir, la población estudiantil de la Unidad Educativa, con un total de 262 estudiantes y 17 profesores de inicial a segundo de bachillerato.

Por la situación geográfica en el que se encuentra ubicada la institución su clima se caracteriza por ser frío, con unos fuertes vientos, ya que se encuentra en la cordillera oriental de los Andes; recompensando este clima, con su majestuoso paisaje con tierras agrícolas y ganaderas que han permitido que la mayoría de sus habitantes desarrollen esta actividad económica que les permite subsistir.

La factibilidad del tema radicó en mejorar la comprensión lectora, ya que siendo de interés institucional, se contó con el apoyo de autoridades y sobre todo con el compromiso del personal docente y estudiantes, para identificar si la enseñanza de la lectura es una actividad mecánica o es una estrategia de comprensión y proponer estrategias de mejoramiento de la calidad lectora.

METODOLOGÍA

La presente investigación trata de dar respuesta al problema educativo, como docentes de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade, lo hemos identificado a través del trabajo diario con los estudiantes, para lo cual, se formuló la siguiente pregunta de investigación.

¿La enseñanza de la lectura es una actividad mecánica o es una estrategia de comprensión, en los estudiantes de la básica superior (8vo, 9no y 10mo EGB) de la Unidad Educativa

Carlos Vicente Andrade de la comunidad de Pambamarca, parroquia Cangahua, cantón Cayambe, provincia de Pichincha?

Para investigar este problema, nos hemos planteado los siguientes objetivos:

OBJETIVO GENERAL

Identificar si la enseñanza de la lectura es una actividad mecánica o es una estrategia de comprensión, mediante la utilización de los niveles de lectura; para proponer estrategias de mejoramiento de la calidad lectora en los estudiantes de la básica superior de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar teóricamente la lectura.
- Diagnosticar los niveles de lectura mecánica y de comprensión que tienen los estudiantes de la básica superior
- Comparar la efectividad que tienen los niveles de comprensión lectora en el aula.
- Recomendar estrategias para el mejoramiento de la calidad lectora.

6.1 Conceptos teorías elementales básicas de lectura

Leer para algunas personas es habitual, mientras que para otras es una actividad totalmente desconocida o poco familiar. Esta característica, le otorga a la lectura el poder de discriminar el lugar de los individuos en la sociedad, consecuentemente los estudios en esta área, tienen relevancia tanto desde el punto de vista educativo como social. (Graciela Inchausti de Jou; Tânia Mara Sperb, 2009, pág. 12)

El concepto anterior, nos lleva a identificar tres aspectos fundamentales para la consecución del objetivo de la presente investigación, 1) la forma de cómo la lectura puede ayudar a los estudiantes en el desenvolvimiento educativo y social, 2) la posibilidad de desarrollar en el campo educativo el hábito de la lectura, para conseguir el mejoramiento en el rendimiento académico, mientras se desarrolla la memoria y la concentración; y 3) en el campo social, para que sean capaces de expresar con mayor exactitud lo que piensan y lo que sienten, desarrollando una mejor comunicación con los miembros de su entorno social.

6.2 Historia de la lectura

La lectura tiene su origen en la aparición de la escritura en el año 3500 a. C, cuando se utilizaba la arcilla como soporte para graficar, contabilizar bienes y mercadería, y retener información. La lectura se basó durante mucho tiempo en la comprensión de símbolos y códigos simples al que solo accedía una pequeña porción de la población que sabía escribirlos, leerlos e interpretarlos.

La imprenta moderna surgida en el siglo XV permitió la difusión de textos, lo que facilitó el acceso a la lectura. La aparición de los signos de puntuación y la separación entre caracteres hizo que fuera más simple interpretar los escritos. Comenzó a desarrollarse una lectura individual y silenciosa que para el siglo XIX se extendió entre una gran cantidad de población.

6.3 Niveles de lectura

6.3.1 Nivel literal.

En este nivel de comprensión el lector tiene la capacidad de reconocer y recordar información explícita, así como escenas tal cual aparecen en el texto. Esto le permite encontrar las ideas principales, el orden de las acciones, los personajes principales y secundarios e identificar los párrafos del texto.

6.3.2 Nivel inferencial.

Buscamos relaciones que van más allá de lo leído, explicamos el texto más ampliamente, agregando informaciones y experiencias anteriores, relacionando lo leído con nuestros saberes previos, formulando hipótesis y nuevas ideas. La meta del nivel inferencial será la elaboración de conclusiones. Este nivel de comprensión es muy poco practicado en la escuela, ya que requiere un considerable grado de abstracción por parte del lector. Favorece la relación con otros campos del saber y la integración de nuevos conocimientos en un todo.

6.3.3 Nivel Crítico.

Emitimos juicios sobre el texto leído, lo aceptamos o rechazamos, pero con fundamentos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo donde interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído.

6.3.4 Nivel apreciativo

Se refiere al impacto emocional que el contenido del texto causa en el lector, en este nivel existe una identificación con los personajes o incidentes, así como con la estética o el uso del lenguaje del autor. Este nivel es propio de los lectores consumados o expertos.

6.3.5 Nivel creativo

Se elaboran nuevos textos a partir de la lectura. Dichas creaciones se dan como resultado de una comprensión y reflexión profunda del texto. Ejemplos de comprensión creativa: Elaborar una biografía de alguno de los personajes, modificar el final, escribir la continuación de la historia, transformar un cuento a obra de teatro.

6.4 Estrategias para la lectura comprensiva de un texto

(CUSCO TENESACA, 2018-2019) Propone algunas estrategias:

1. Leer del título del libro: con el fin de imaginar el tema del texto.
2. Leer el texto completo sin detenerse: para lograr una idea general.
3. Separar y numerar cada uno de los párrafos del texto.
4. Subrayar en cada párrafo la idea principal o lo más importante del texto.
5. Colocar comentarios frente a los párrafos que sea necesario.
6. Colocar títulos y/o subtítulos a los párrafos separados.
7. Después de leer, examinar las actividades realizadas anteriormente. (CUSCO TENESACA, 2018-2019)

Con esta finalidad, se realizó una investigación bibliográfica, que permitió fundamentar teóricamente la importancia de la lectura y conocer los diferentes niveles de la misma. Se aplicó una encuesta en cada uno de los años de la básica superior, que nos permitió conocer los niveles de lectura, en los que presentan mayor dificultad los estudiantes al momento de realizar una comprensión lectora.

Cada uno de los niveles de lectura tiene un grado de dificultad para los estudiantes; sin embargo, comparar el contexto en el que puede aplicar cada uno de estos, facilita el empleo para mejorar la comprensión lectora. Se reconoce que los niveles de lectura, pueden aplicarse de acuerdo a la edad de los estudiantes, siendo el nivel más alto y considerado para expertos el nivel apreciativo.

6.5 Desarrollo de la investigación

Se aplicó una encuesta en cada uno de los años de la básica superior, que nos permitió conocer los niveles de lectura, en los que presentan mayor dificultad los estudiantes al momento de realizar una comprensión lectora. Cada uno de los niveles de lectura tiene un grado de dificultad para los estudiantes; sin embargo, comparar el contexto en el que puede aplicar cada uno de estos, facilita el empleo para mejorar la comprensión lectora. Se reconoce que los niveles de lectura pueden aplicarse de acuerdo con la edad de los estudiantes, siendo el nivel más alto y considerado para expertos el nivel apreciativo.

6.6 Enfoques de la investigación

Para la presente investigación vamos a emplear el enfoque mixto, para lo cual nos apoyaremos en el método de investigación cualitativo, mismo que nos permitirá realizar planteamientos más abiertos, con una riqueza interpretativa y que contextualice el gusto por la lectura y el método cuantitativo que nos va a permitir medir fenómenos y utilizar datos estadísticos en la investigación.

De acuerdo con (Blasco Mira & Pérez Turpín) Tradicionalmente está aceptado que existen metodologías: la cuantitativa que pretende establecer relaciones causales y la cualitativa cuya preocupación se centra en comprender y analizar los problemas y situaciones educativas. (pág. 17)

6.6.1 Metodología cualitativa

La investigación cualitativa nos acerca a la realidad de los estudiantes, conocer y crear vínculos de aprendizaje y enseñanza de la lectura, de una manera más creativa y dinámica que estimule a través del uso adecuado de estrategias metodológicas la comprensión lectora.

En la investigación cualitativa, se estudia la realidad en su contexto natural tal y como sucede, sacando e interpretando los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.
(Blasco Mira & Pérez Turpín , 2007, pág. 17)

6.6.2 Metodología cuantitativa:

El método cuantitativo emplea valores numéricos, que nos permiten conocer datos exactos de los resultados de las encuestas que se aplicaran a los estudiantes, para conocer el nivel de lectura que aplican en las horas clase y poder adoptar medidas que permitan su mejoramiento, tanto de la parte estudiantil como docente; además aplicaremos investigaciones: de campo y bibliográfica.

6.7 Niveles de investigación

Los niveles de investigación, es el grado de profundidad con el que se realiza el estudio de diferentes fenómenos, que suceden en las distintas realidades que se plantean a diario y en

especial en el ámbito educativo y por ello requieren de una investigación que determine el grado de complejidad de dicho estudio.

6.7.1 Exploratorio

Es exploratorio, porque permite la identificación de problemas en el rendimiento académico como lo es la falta de comprensión lectora en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade, apoyándose en la hermenéutica que es el arte de la interpretación, explicación y traducción de la comunicación escrita, y de la comprensión de textos escritos y por ende del desarrollo de la habilidad y comprensión lectora. “Investigación Exploratoria: Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento” (Marroquín Peña, 2013)

6.7.2 Descriptivo

Es descriptivo, porque tenemos una delimitación de tiempo, ya que los estudiantes del régimen Sierra están próximos a salir de vacaciones, por lo que nuestro estudio tendrá una duración de 5 meses y se llevará a cabo en la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade, de la comunidad de Pambamarca, parroquia Cangahua del cantón Cayambe. “En las investigaciones de tipo descriptiva, llamadas también investigaciones diagnósticas, buena parte de lo que se escribe y estudia sobre lo social no va mucho más allá de este nivel. Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores” (Morales, 2018, pág. 1)

6.8 Tipos de investigación científica

La investigación científica es un procedimiento de reflexión, control y crítica que busca aportar nuevos datos, hechos, relaciones o leyes en cualquier ámbito del conocimiento científico. La ciencia utiliza la investigación para descubrir nuevos conocimientos y para reformular los existentes.

6.8.1 Descriptiva

La investigación descriptiva se encarga de identificar las relaciones existentes entre dos o más variables, en este caso nosotros analizaremos a la lectura como una actividad mecánica o como una estrategia de comprensión. Para lo cual, se recolectará datos que nos permitan estudiar y analizar aspectos importantes para obtener resultados significativos, que puedan contribuir al mejoramiento de la lectura comprensiva en los estudiantes de la básica superior de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade.

6.8.2 Explicativa

La investigación explicativa es un tipo de investigación, cuya finalidad es, hallar las razones o motivos por los cuales ocurren los hechos del fenómeno estudiado, en este caso es importante encontrar las causas que no han permitido el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes, identificando así las circunstancias y condiciones para cambiar o mejorar dicha situación.

6.9 Población o muestra

La presente investigación se desarrollará en la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade y para el estudio se tomó una muestra de 63 estudiantes distribuidos de la siguiente manera: 18 estudiantes de 8vo, 27 estudiantes de 9no y 18 estudiantes de 10mo años de EGB.

6.10 Técnicas para obtención y procesamiento de datos

Para recolectar la información vamos a utilizar una fuente primaria, la cual, se enfoca en las personas; es decir, los estudiantes y docentes; y en el hecho que sería, la deficiente comprensión lectora, utilizando la técnica de la encuesta y como instrumento de aplicación, el cuestionario, que por efecto de la pandemia se lo realizará a través de plataformas y herramientas virtuales.

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

7.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 8VO AÑO DE EGB

PREGUNTA 1: ¿En qué año apareció la tercera generación de computadoras?

Tabla 1

Generación de computadoras

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
En los años 40.	1	5,6
En 1970 aparece el disco flexible y en 1972.	13	72,2
En los años 50.	1	5,6
En el año 1962.	3	16,7

Datos obtenidos de los estudiantes

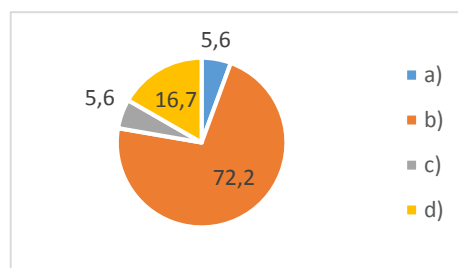


Figura: 1 Generación de computadoras

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 16,7% de los estudiantes encontraron a través de la lectura la respuesta correcta en el texto; sin embargo, podemos ver que el 83,3% de los estudiantes, es decir, más de la mitad no poseen una lectura literal eficiente.

Descripción interpretativa

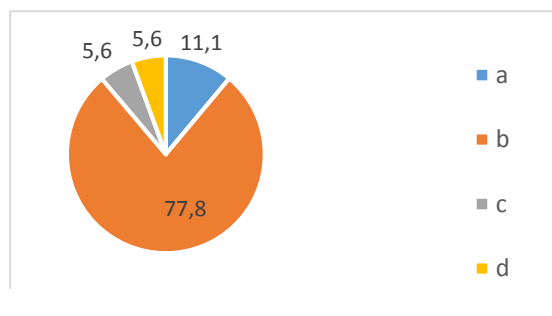
De acuerdo a los resultados, de esta pregunta se puede observar que los estudiantes obtienen un porcentaje alto en la respuesta correcta; sin embargo, no acertaron ni la mitad de los encuestados; consideramos que una de las razones, puede estar, en el hecho de que realizaron una lectura rápida y no una lectura comprensiva, para la cual, es necesario un conocimiento fonético, fluidez en la lectura, desarrollo del vocabulario y sobre todo, aplicar varias estrategias de comprensión lectora, como pueden ser: volver al texto, leer entre líneas pensar en voz alta, lo que les permitirá alcanzar una lectura literal.

PREGUNTA 2: ¿Cómo se llaman las dos principales compañías creadoras de videojuegos?

Tabla 2

Compañías creadoras

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Videojuegos y Atari	2	11,1
b) Sega y Nintendo	14	77,8
c) Games y Marin.	1	5,6
d) Nintendo y microprocesador	1	5,6



Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

Figura: 2 Compañías creadoras

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 77,8% de los estudiantes, encontraron a través de la lectura la respuesta correcta, mientras que solo un 22,2% no logro visualizar la respuesta que se encuentra de forma literal en el texto.

Descripción interpretativa

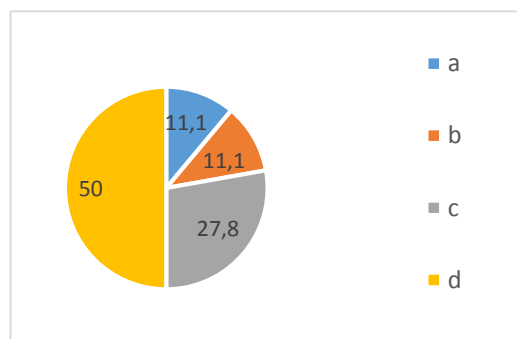
En esta pregunta, se espera que los estudiantes den una respuesta literal, mediante la cual, se reconozcan detalles como: nombres, tiempos, lugares y que se encuentran de manera explícita en el texto. Pero observamos, que ni la tercera parte de los encuestados, lograron determinar el nombre de las compañías creadoras de los videojuegos. Esto se debe a la escasa capacidad lectora que presentan los estudiantes, al no hacer una lectura más profunda, reconociendo las ideas que suceden y el tema principal del texto.

PREGUNTA 3: La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones en:

Tabla 3

Consecuencias de los videojuegos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Padres y educadores	2	11,1
b) Medios de comunicación	2	11,1
c) En la medicina, la sociología, la psicología y la educación	5	27,8
d) Niños, adolescentes, jóvenes y adultos.	9	50



Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

Figura: 3 Consecuencias de los videojuegos

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 27,8% de los estudiantes después de realizar una lectura comprensiva del texto, pudieron encontrar la respuesta correcta; mientras que, el 72,2% restante, dieron una respuesta errónea a la pregunta, siendo estos casi las tres cuartas partes.

Descripción interpretativa

Se observa en esta pregunta, que la mayoría de los estudiantes, no comprenden que la lectura literal no hace interpretaciones ni intentan explicar o responder subjetivamente; sino que, tiene

que ver con la información que el texto les ofrece de manera explícita o directa; a pesar de que, la respuesta se encuentra en el texto, menos de la mitad de estudiantes acertaron la respuesta, por lo tanto, no hubo comprensión lectora.

PREGUNTA 4: ¿Cuál es el tema central del texto?

Tabla 4
Consideraciones psicosociales

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos.	4	22,2
b) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.	6	33,3
c) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.	3	16,7
d) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.	5	27,7

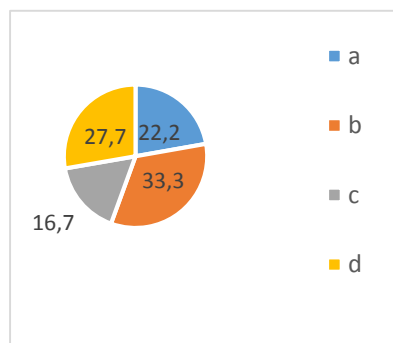


Figura: 4
Consideraciones psicosociales

Datos obtenidos por los estudiantes de octavo

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 27,7% de los estudiantes, dieron respuesta acertada a la pregunta, siendo un mínimo número de aciertos, frente a un amplio porcentaje de 72,3% que no acertaron.

Descripción interpretativa

En este aspecto, buscamos relaciones que van más allá de lo pueden encontrar en la lectura y se pretende que los estudiantes expliquen el texto más ampliamente leído, agregando informaciones y experiencias anteriores, relacionando lo leído con los saberes previos, formulando hipótesis y nuevas ideas; y vemos que un mínimo número de estudiantes, dieron una respuesta acertada, frente a la gran mayoría que le resultado difícil inferir la respuesta a partir de la lectura del texto, mostrando la poca comprensión lectora.

PREGUNTA 5: En relación a los videojuegos y los progresos surge una preocupación por:

Tabla 5
Preocupación del progreso

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Un acelerado proceso de aceptación, pero también recelo.	1	5,6
b) Éxito de ventas y aceptación total, entusiasta y sin reparos.	7	38,9
c) Los efectos adversos que puede ocasionar en la salud de los usuarios.	6	33,3
d) Aprovechamiento del cromatismo, el sonido y el dinamismo.	4	22,2

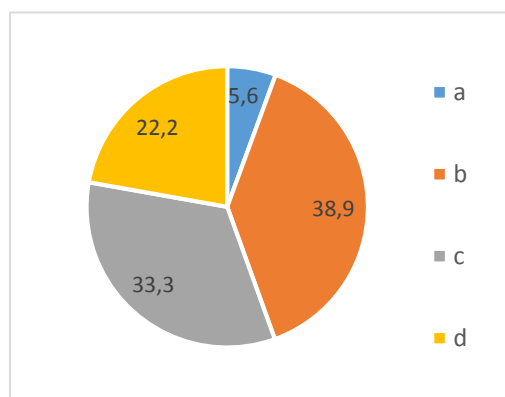


Figura: 5 Preocupación del progreso

Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 33,3% de los estudiantes dieron respuesta acertada a la pregunta, siendo la tercera parte de los estudiantes, frente a un 66,7% que no dió respuesta correcta.

Descripción interpretativa

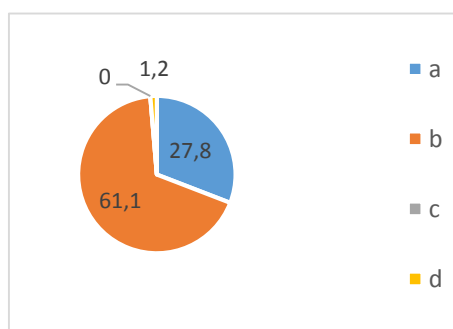
Con la lectura inferencial, se pretende entender cada párrafo con sus respectivas ideas centrales y secundarias, identificar personajes con sus nombres, lugar en que se desarrolla la acción, espacio en que ocurre, acciones y orden secuencial en que suceden; por lo que, es importante el uso de estrategias, que permitan una mejor comprensión lectora, la misma que se muestra en un mínimo porcentaje en base a los resultados de esta pregunta.

PREGUNTA 6: Se puede inferir de lo expuesto en el texto que:

Tabla 6

Revolución de los videojuegos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos.	5	27,8
b) Fue en países asiáticos que se revolucionó los videojuegos.	11	61,1
c) En cuanto a comunicación, los videojuegos resultan nocivos	0	0
d) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.	2	11,1



Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

Figura: 6 Revolución de los videojuegos

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 11,1% de los estudiantes dieron respuesta correcta a la pregunta siendo la mínima parte de los estudiantes, frente a una mayoría como lo es 88,9% que no dieron una respuesta correcta.

Descripción interpretativa

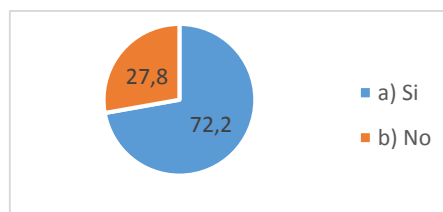
Persiste en los estudiantes la dificultad para dar respuesta a un texto de manera inferencial, claramente podemos ver que en las preguntas de la misma dimensión, el porcentaje de los estudiantes que no aciertan con la respuesta es muy elevado; ya que, la lectura inferencial, constituye una lectura implícita del texto; por lo que, requiere un alto grado de abstracción por parte de los educandos, siendo fundamental que estos comprendan por medio de relaciones y asociaciones el significado local o global del texto.

PREGUNTA 7: Considera usted, que el uso de los videojuegos modifica o altera la conducta de los usuarios.

Tabla 7

Consecuencias

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Si	13	72,2
b) No	5	27,8



Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

Figura: 7

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 72,2% de los estudiantes consideran que los videojuegos modifican o alteran la conducta de los usuarios, mientras que el 27,8% considera que no modifica la conducta.

Descripción interpretativa

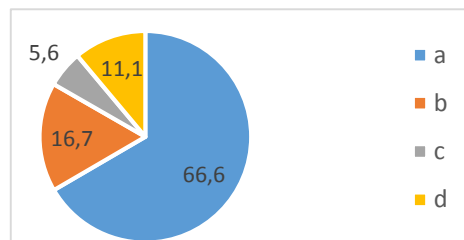
Cuando hablamos de una lectura crítica, nos referimos al análisis profundo de un texto, en el cual, no es suficiente descifrar su contenido, sino que se debe comprender los diferentes aspectos en el que se apoya el texto, para poder descubrir los argumentos o contraargumentos que contiene el mismo; de la misma forma, encontrar los mensajes implícitos que permitan comprender la lectura desde diferentes puntos de vista, podemos ver que a diferencia de las preguntas anteriores en este nivel la gran mayoría de estudiantes acertaron la respuesta demostrando un análisis crítico-valorativo.

PREGUNTA 8: Cuál considera usted es el tiempo adecuado que se debe utilizar los videojuegos, argumente su respuesta en la opción otra.

Tabla 8

Tiempo

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) menos de 1 hora al día	12	66,6
b) más de 1 hora al día	3	16,7
c) 1 vez por semana	1	5,6
d) Ilimitadamente	2	11,1



Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

Figura: 8 Tiempo

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 66,6% de los estudiantes consideran que el tiempo adecuado para utilizar los videojuegos debe ser de una vez al día, el 16,7% considera que deber ser usado más de una vez al día, 5,6% una vez por semana y en un mínimo porcentaje un 11,1% considera que deber ser utilizada los juegos de una forma ilimitada.

Descripción interpretativa

Como podemos ver, la lectura crítica permite descubrir las ideas y la información detallada dentro de un texto escrito, la lectura de los videojuegos requiere un análisis crítico, reflexivo y activo, que genere el desarrollo de un pensamiento valorativo, con énfasis en la comprensión lectora. En esta pregunta, podemos evidenciar que los estudiantes tienen un conocimiento específico del tiempo de utilización de los videojuegos como medio de recreación, posiblemente, porque no lo han investigado o porque, la lectura no les proporcione dicha información.

PREGUNTA 9: Considera importante la calidad del movimiento, el color y el sonido que incluyen los videojuegos. Argumente su respuesta en la opción otra.

Tabla 9

Importancia del cromatismo

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Muy importante	4	22,2
b) Importante	2	11,1
c) Poco importante	11	61
d) Nada importante	1	5,6

Datos obtenidos por los estudiantes de octavo

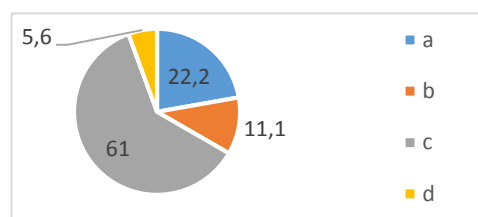


Figura: 9 Importancia del cromatismo

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 22,2% de los estudiantes consideran que es muy importante la calidad del movimiento, el color y el sonido que incluyen los videojuegos, el 11,1 % solo que es importante, 61,1% les da poca importancia a estos elementos y 5,6% considera nada importante.

Descripción interpretativa

En este nivel, es importante que el estudiante comprenda el texto siendo analítico, realizando la toma de notas, subrayando, resumiendo o empleando cualquier estrategia que le permita realizar un análisis crítico al momento de contestar la pregunta, vemos que la respuesta que los estudiantes dieron a la misma, no es clara; por lo que, permite identificar en la mayoría de ellos el poco análisis crítico.

PREGUNTA 10: ¿Qué emoción sintió usted al leer el fragmento sobre los videojuegos?

Tabla 10

Emociones

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Aburrimiento	1	5,6
b) Interés	2	11,1
c) Miedo	1	5,6
d) Curiosidad	14	77,7

Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

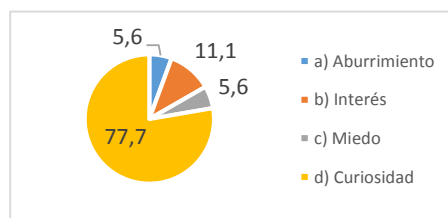


Figura: 10 Emociones

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 5,6% de los estudiantes, consideran la lectura sobre los videojuegos aburrida, 11,1% les causo interés, 5,6% sintió miedo y un amplio porcentaje, como lo es 77% sintió curiosidad.

Descripción interpretativa

Este nivel, hace referencia al impacto emocional que puede causar el contenido del texto en los lectores, aquí, los estudiantes se identifican con algún aspecto importante en el texto, así como puede ser: el lenguaje, el contexto, el espacio, el tiempo, etc, creando en ellos una apreciación directa con la lectura. Siendo necesario, la sensibilización de las acciones que cumplen los personajes dentro la lectura.

PREGUNTA 11: ¿Con qué videojuegos se identifica? Argumente su respuesta en la opción otra

Tabla 11
Tipos de videojuegos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Free fire	2	11,1
b) Super Mario Bros	13	72,2
c) Fornite	1	5,6
d) Minecraft	2	11,1

Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

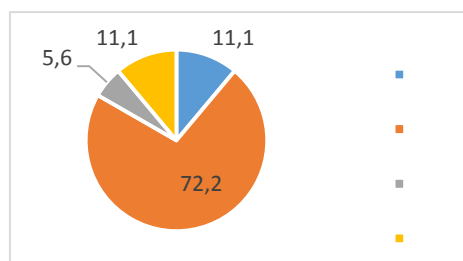


Figura: 11 Tipos de videojuegos

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 11,1% de los estudiantes, se identifican con el juego Free fire, 72,2% con el Super Mario Bros, 5,6% Fornite y el 11,1% con el minecraft.

Descripción interpretativa

En el nivel apreciativo, entran en juego algunas dimensiones cognitivas de la lectura; por lo que, el lector debe expresarla en términos de interés, diversión, miedo entre otros, además de identificarse con los personajes y sentir cierto agrado o desagrado hacia los mismos.

PREGUNTA 12: ¿Cree usted, que los videojuegos pueden llegar a desaparecer algún día? Argumente su respuesta en la opción otra.

Tabla 12
Consideraciones generales

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Si	3	16,7
b) No	15	83,3

Datos obtenidos de los estudiantes de octavo

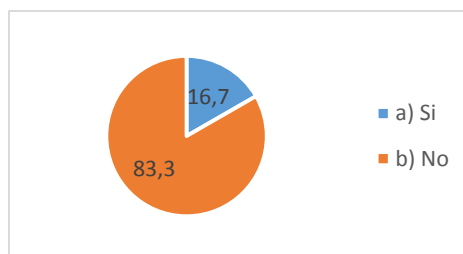


Figura: 12 Consideraciones

Descripción estadística

De la encuesta realizada el 16,7% de los estudiantes considera que los videojuegos pueden en algún momento llegar a desaparecer, mientras que el 83,3% dice que no llegaran a desaparecer algún día.

Descripción interpretativa

Este tipo de lectura representa una respuesta estética a lo leído, pues muestra el grado de influencia del lector en relación con el contenido, los personajes y las escenas presentes; por lo que, a partir del texto, reflexiona sobre sí mismo y los demás según su propio criterio, sensibilidad y emociones, reconociendo la coherencia en el mensaje y juzgando con veracidad lo leído.

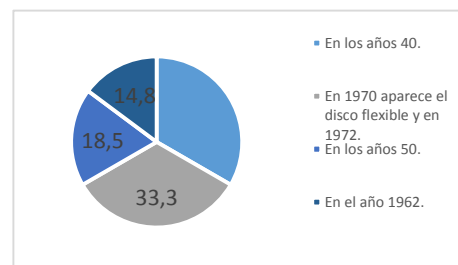
7.2 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 9NO AÑO DE EGB

Pregunta 1: ¿En qué año apareció la tercera generación de computadoras?

Tabla 13

Generación de computadoras

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
En los años 40.	9	33,3
En 1970 aparece el disco flexible y en 1972.	9	33,3
En los años 50.	5	18,5
En el año 1962.	4	14,8



Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

Figura: 13 Generación de computadoras

Descripción estadística

De los resultados obtenidos el 14,8% de los estudiantes, dieron una respuesta acertada a esta pregunta; sin embargo, podemos ver que el 85,2% es decir, más de la mitad de los estudiantes no poseen una lectura literal adecuada.

Descripción interpretativa

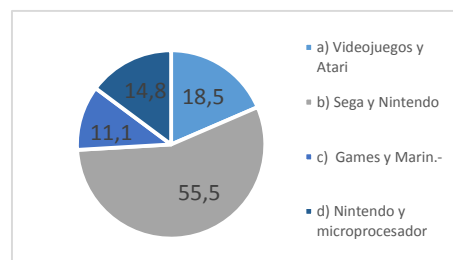
De acuerdo a los resultados de esta pregunta, se puede observar, que los estudiantes obtienen un bajo porcentaje al responder de forma literal la pregunta; por lo que, se entiende que la lectura comprensiva todavía no ha facilitado la interpretación y la comprensión de datos hechos o sucesos de los textos escritos, faltando ampliar los conocimientos y el razonamiento de los estudiantes.

Pregunta 2: ¿Cómo se llaman las dos principales compañías de creadoras de videojuegos?

Tabla 14

Compañías creadoras

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Videojuegos y Atari	5	18,5
b) Sega y Nintendo	15	55,5
c) Games y Marin.-	3	11,1
d) Nintendo y microprocesador	4	14,8



Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

Figura: 14 Compañías creadoras

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 55,5% de los estudiantes encontraron a través de la lectura la respuesta en el texto, siendo más de la mitad de los encuestados; lo que nos permite saber que nos acercamos a un nivel literal de la lectura y que solo un 45% no lo logró.

Descripción interpretativa

En los resultados de esta pregunta vemos que más de la mitad de los encuestados dieron una respuesta literal acertada, evidenciando que aún falta desarrollar el hábito de la lectura

comprensiva, misma que permite apreciar un eficiente manejo de datos, contenidos, retención e interpretación de sucesos.

Pregunta 3: La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones en:

Tabla 15

Consecuencias de los videojuegos.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Padres y educadores	6	22,2
b) Medios de comunicación	7	25,9
c) En la medicina, la sociología, la psicología y la educación	10	37
d) Niños, adolescentes, jóvenes y adultos.	4	14,8

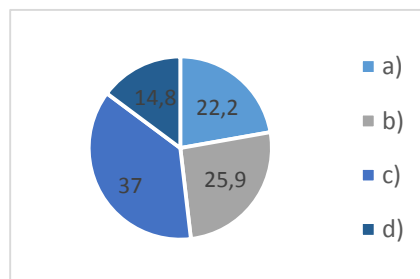


Figura: 15 Consecuencias de los videojuegos.

Datos obtenidos por los estudiantes de noveno

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 37% de los estudiantes después de una lectura comprensiva del texto, pudieron encontrar la respuesta correcta; mientras que, el 63% restante dieron una respuesta errónea a la pregunta.

Descripción interpretativa

En base a los resultados se intenta identificar el tema principal de la lectura, no simplemente realizando interpretaciones o críticas de la misma; ya que, en la lectura literal, los datos se encuentran dentro del texto, pero vemos que, en esta pregunta la mayoría de los estudiantes no acertaron en la respuesta.

Pregunta 4: ¿Cuál es el tema central del texto?

Tabla 16

Consideraciones psicosociales

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos.	8	29,6
b) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.	10	37,03
c) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.	1	3,7
d) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.	8	29,6

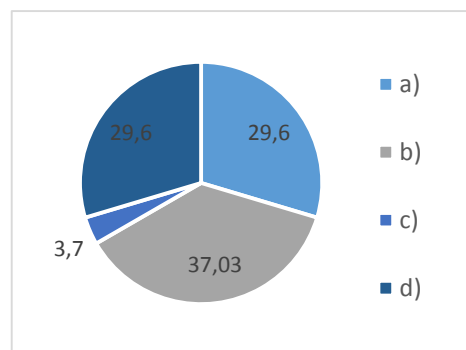


Figura: 16 Consideraciones psicosociales

Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 29,6% de los estudiantes dieron respuesta acertada a la pregunta, siendo un mínimo número de aciertos frente a un 70,4% que no acertaron.

Descripción interpretativa

En este aspecto, en la lectura inferencial se elabora deducciones a partir de un texto y a través de interpretaciones de la nueva información, basada en experiencias, que por lo general tienden a influir en lo que se lee; vemos en esta pregunta, que un mínimo número de estudiantes dieron una respuesta acertada, frente a la gran mayoría que le resulto difícil inferir la respuesta a partir de la lectura del texto, mostrando poca comprensión lectora.

Pregunta 5: En relación a los videojuegos y los progresos surge una preocupación por:

Tabla 17
Preocupación del progreso

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Un acelerado proceso de aceptación, pero también recelo.	10	37
b) Éxito de ventas y aceptación total, entusiasta y sin reparos.	11	40,7
c) Los efectos adversos que puede ocasionar en la salud de los usuarios.	5	18,5
d) Aprovechamiento del cromatismo, el sonido y el dinamismo.	1	3,7

Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

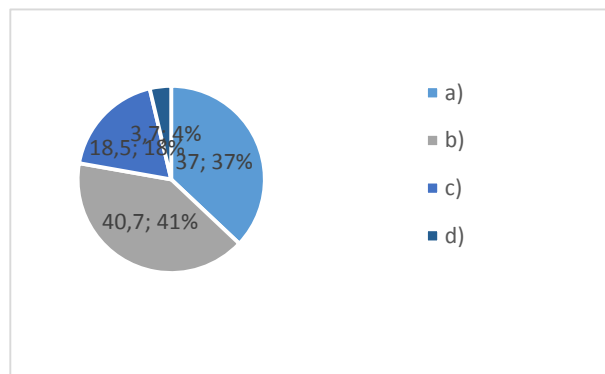


Figura: 17 Preocupación del progreso

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 18,5% de los estudiantes dieron una respuesta acertada a la pregunta, mismo que no representa ni la cuarta parte de los encuestados, que frente a un 85,5% que no dieron una respuesta correcta.

Descripción interpretativa

Con la lectura inferencial se pretende entender cada párrafo, pues está estrategia se centra específicamente en la información que poseemos, mientras más conocimientos se tenga será mucho más fácil entender lo que el texto nos quiere decir, por lo tanto, falta desarrollar en los estudiantes estrategias que permitan mejorar la comprensión lectora.

Pregunta 6. Se puede inferir de lo expuesto en el texto que:

Tabla 18
Revolución de los videojuegos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos.	5	18,5
b) Fue en países asiáticos que se revolucionó los videojuegos.	1	3,7
c) En cuanto a comunicación, los videojuegos resultan nocivos	8	29,6
d) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.	7	25,9

Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

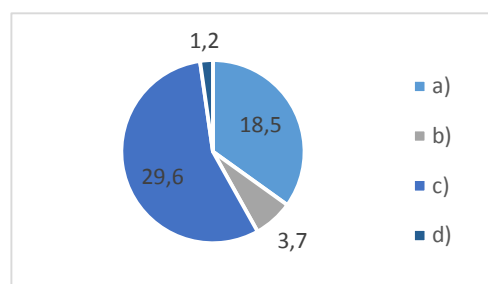


Figura: 18 Revolución de los videojuegos

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 25,9% de los estudiantes dieron respuesta correcta a la pregunta siendo la mínima parte de los estudiantes, frente a un 74,1% que no dieron una respuesta correcta.

Descripción interpretativa

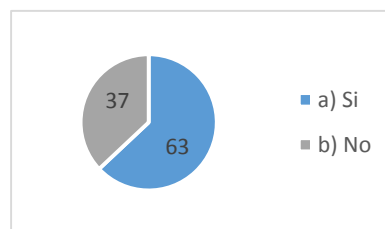
Persiste en los estudiantes la dificultad para dar respuesta a un texto de manera inferencial, ya que ésta requiere que los lectores cambien las ideas, saquen conclusiones, interpreten y evalúen la información de manera correcta, de tal forma que les permita comprender entre líneas los textos leídos.

Pregunta 7: Considera usted, que el uso de los videojuegos modifica o altera la conducta de los usuarios.

Tabla 19

Consecuencias

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Si	17	63
b) No	10	37



Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

Figura: 19 Consecuencias

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 63% de los estudiantes consideran que los videojuegos modifican o alteran la conducta de los usuarios, aquí ya podemos evidenciar una reflexión del estudiante; mientras que, el 37% considera que no modifica la conducta.

Descripción interpretativa

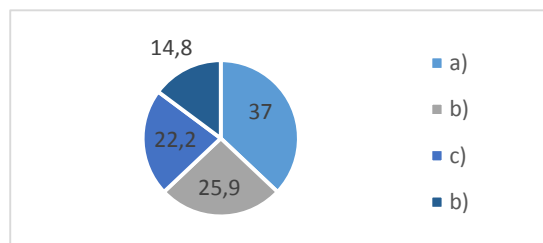
Cuando hablamos de lectura crítica-valorativa, nos referimos al pensamiento crítico; ya que, analiza desde diferentes perspectivas, tanto la lengua, como la manera de entender y percibir el mundo. Vemos con agrado que más de la mitad de los estudiantes, tienen desarrollado la lectura crítica, esta práctica les permitirá la comprensión y el entendimiento de lo que sucede a su alrededor motivándolo a ser un lector, pues logrará enlazar lo lingüístico con la realidad.

Pregunta 8: Considera usted, que el uso de los videojuegos modifica o altera la conducta de los usuarios.

Tabla 20

Tiempo

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) menos de 1 hora al día	10	37
b) más de 1 hora al día	7	25,9
c) 1 vez por semana	6	22,2
d) Ilimitadamente	4	14,8



Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

Figura: 20 Tiempo

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 37% de los estudiantes consideran que el tiempo adecuado para utilizar los videojuegos debe ser de una vez al día, el 25,9% considera que deber ser usado más

de una vez al día, 22,2% una vez por semana y en un mínimo porcentaje un 14,8% considera que deben utilizar los juegos de una forma ilimitada.

Descripción interpretativa

La lectura crítica no solo necesita que la información sea codificada; sino que, el estudiante realice juicios de manera activa sobre lo que escribió y argumento el autor, formando su propia opinión, alejándose del texto, analizado, buscando formas de pensar, cuestionando y favoreciendo el pensamiento crítico. En esta pregunta podemos evidenciar que los estudiantes, no tienen un conocimiento específico del tiempo de utilización los videojuegos como medio de recreación, posiblemente porque no lo han investigado o porque la lectura no les proporcionó dicha información.

Pregunta 9: Considera importante la calidad del movimiento, el color y el sonido que incluyen los videojuegos. Argumente su respuesta.

Tabla 21
Importancia del cromatismo.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Muy importante	12	44,4
b) Importante	6	22,2
c) Poco importante	7	25,9
d) Nada importante	2	7,4

Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

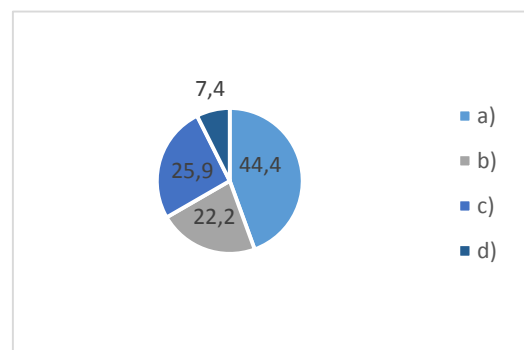


Figura: 21 Importancia del cromatismo.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 44,4% de los estudiantes consideran que es muy importante la calidad del movimiento, el color y el sonido que incluyen los videojuegos, el 22,2 % solo que es importante, 25,9% les da poca importancia a estos elementos y 7,4% considera nada importante.

Descripción interpretativa

La lectura crítica utiliza varias estrategias, entre ellas: el resaltado, el subrayado y la anotación, no con el fin de acumular la información; sino, con la finalidad de entender la estructura del texto, comprender los puntos de vista, los argumentos, las evidencias, las distorsiones y las conclusiones a las que llega el autor. Analizando la calidad de lo escrito, validando los argumentos, con el objetivo de evaluar su credibilidad, por lo que, no importa recordar o retener información, sino más bien interpretarla y categorizarla en una forma elevada de razonamiento.

Pregunta 10: ¿Qué emoción sintió usted al leer el fragmento sobre los videojuegos?

Tabla 22
Emociones

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Aburrimiento	8	29,6
b) Interés	10	37
c) Miedo	3	11,1
d) Curiosidad	6	22,2

Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

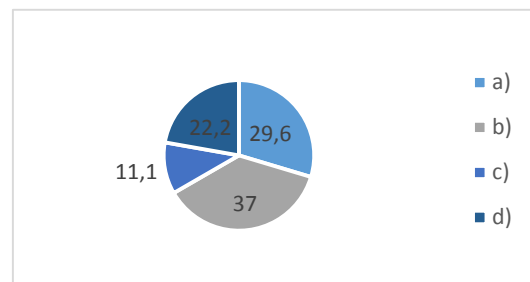


Figura: 22 Emociones

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 29,6% de los estudiantes consideran la lectura sobre los videojuegos aburrida, 37% les causo interés, 11,1% sintió miedo y un 22,2% curiosidad.

Descripción interpretativa

Este nivel hace referencia al impacto emocional del estudiante, donde éste debe ser capaz de descubrir los aciertos y desaciertos, conocer lo novedoso, pero sobre todo, percartarse de las emociones que le despierta el texto, considerando los valores estéticos, el estilo y los recursos de expresión.

Pregunta 11: ¿Con qué videojuegos se identifica?

Tabla 23
Tipos de videojuegos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Free fire	6	22,2
b) Super Mario Bros	14	51,9
c) Fornite	3	11,1
d) Minecraft	4	14,8

Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

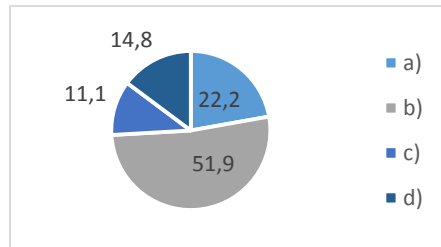


Figura: 23 Tipos de videojuegos.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 22,2% de los estudiantes se identifican con el juego Free fire, 51,9% con el Super Mario Bros, 11,1% Fornite y el 14,8 con el minecraft.

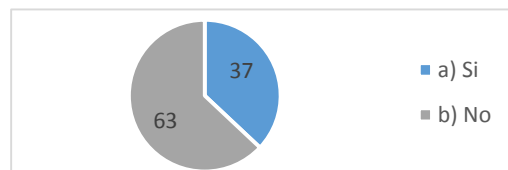
Descripción interpretativa

En el nivel apreciativo, existe una respuesta emocional al contenido, puesto que, se verbalizan en términos de interés, diversión, miedo entre otros, identificándose con los personajes y desarrollando hacia estos, simpatía o empatía.

Pregunta 12. Cree usted, que los videojuegos pueden llegar a desaparecer algún día:

Tabla 24
Consideraciones generales.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Si	10	37
b) No	17	63



Datos obtenidos de los estudiantes de noveno

Figura: 24 Consideraciones generales.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 37% de los estudiantes, considera que los videojuegos pueden en algún momento llegar a desaparecer; mientras que el 63% que realiza un análisis apreciativo, dice que no llegarán a desaparecer algún día.

Descripción interpretativa

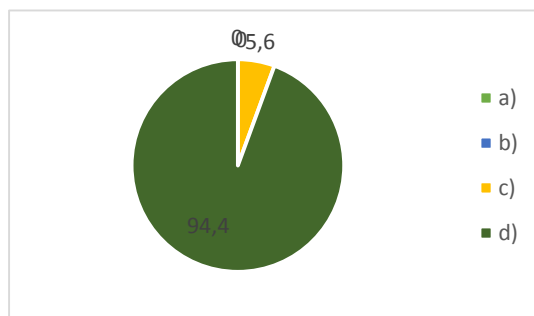
En este tipo de lectura, el estudiante puede apropiarse de información y establecer una relación interactiva entre el texto y su mundo real, emitiendo juicios subjetivos y juzgando según su criterio y sus emociones.

7.3 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 10MO AÑO DE EGB

Pregunta 1. ¿En qué año apareció la tercera generación de computadoras?

Tabla 25
Generación de computadoras.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
En los años 40.	0	0
En 1970 aparece el disco flexible y en 1972.	0	0
En los años 50.	1	5,6
En el año 1962.	17	94,4



Datos obtenidos por los estudiantes

Figura 1 : Generación de computadoras.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 94,4% de los estudiantes encontraron a través de la lectura la respuesta correcta en el texto, podemos evidenciar un amplio porcentaje que posee una lectura literal frente a un mínimo de 5,6% de los encuestados, que no lograron encontrar la respuesta en el texto presentando problemas en la lectura literal.

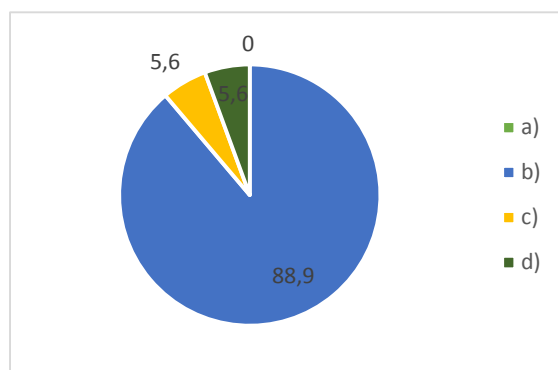
Descripción interpretativa

De acuerdo a los resultados de esta pregunta se puede observar que, casi la totalidad de encuestados dieron una respuesta acertada, demostrando el desarrollo la lectura literal, que requiere de ciertas habilidades y destrezas por parte del individuo que le permite extraer información y conocer los signos gráficos entrelazados que producen ideas y mensajes.

Pregunta 2. ¿Cómo se llaman las dos principales compañías de creadoras de videojuegos?

Tabla 26
Compañías creadora..

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Videojuegos y Atari	0	0
b) Sega y Nintendo	16	88,9
c) Games y Marin.	1	5,6
d) Nintendo y microprocesador	1	5,6



Datos obtenidos por los estudiantes

Figura 2: Compañías creadoras.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 88,9% de los estudiantes encontraron a través de la lectura, la respuesta en el texto y solo el 11,1% no lo logro, demostrando la deficiencia en la lectura literal.

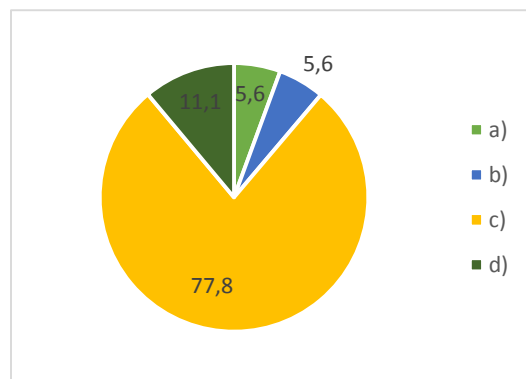
Descripción interpretativa

La lectura literal por su parte, es el mecanismo para obtener información e ideas derivadas de forma explícita del material de lectura. En este sentido, el conocimiento y la información se extrae del texto, sin que intervenga antes o después de la lectura interpretaciones o valoraciones del lector. Vemos con agrado, que un gran porcentaje de estudiantes dieron una respuesta literal acertada.

Pregunta 3. La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones en:

Tabla 27
Consecuencias de los videojuegos.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Padres y educadores	1	5,6
b) Medios de comunicación	1	5,6
c) En la medicina, la sociología, la psicología y la educación	14	77,8
d) Niños, adolescentes, jóvenes y adultos.	2	11,1



Datos obtenidos por los estudiantes

Figura 3: Consecuencias de los videojuegos.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 77,8% de los estudiantes después de realizar una lectura comprensiva del texto, pudieron encontrar la respuesta correcta; mientras que, el 22,2% restante, dieron una respuesta errónea a la pregunta.

Descripción interpretativa

Para obtener buenos resultados con la lectura literal, es recomendable leer con atención párrafo por párrafo, oración con oración y observando los conectores presentes para identificar la conexión que existe entre las líneas del texto, puesto que, en este tipo de lectura no se extraen conclusiones propias aportadas por el lector, por ello, no se requiere participación activa del mismo. Implica una comprensión simple o superficial del contenido del material.

Pregunta 4. ¿Cuál es el tema central del texto?

Tabla 28
Consideraciones psicosociales

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos.	2	11,1
b) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.	10	55,6
c) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.	5	27,8
d) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.	1	5,6

Datos obtenidos por los estudiantes

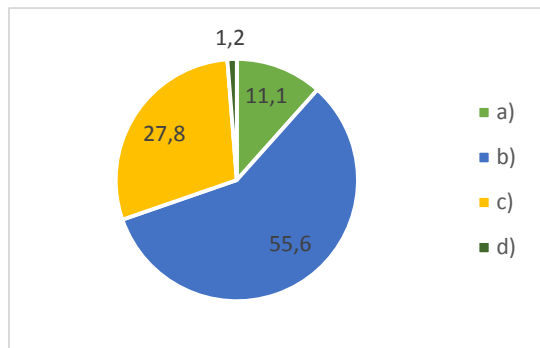


Figura 4: Consideraciones psicosociales.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 55,6% de los estudiantes dieron respuesta acertada a la pregunta, siendo más de la mitad de los encuestados frente a un 44,4% que no acertaron.

Descripción interpretativa

Para realizar una lectura inferencial, el estudiante debe reconocer las ideas principales de los textos, identificando sus partes y las funciones de esta, por lo que, le permitirá establecer relaciones entre las ideas expuestas por el autor para llegar a aquellas que están implícitas en el texto, estableciendo conclusiones a partir de la información que recibe de la lectura.

Pregunta 5. En relación a los videojuegos y los progresos surge una preocupación por:

Tabla 29
Preocupación del progreso.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Un acelerado proceso de aceptación, pero también recelo.	2	11,1
b) Éxito de ventas y aceptación total, entusiasta y sin reparos.	7	38,9
c) Los efectos adversos que puede ocasionar en la salud de los usuarios.	8	44,4
d) Aprovechamiento del cromatismo, el sonido y el dinamismo.	1	5,6

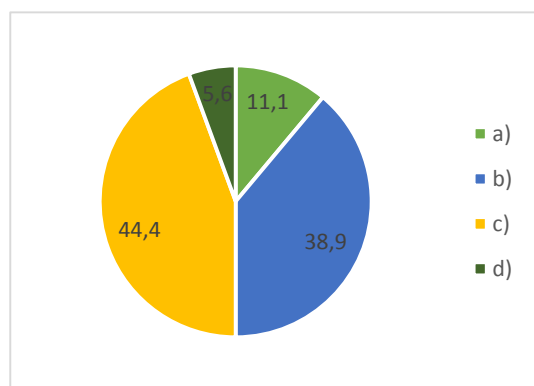


Figura 5: Preocupación del progreso.

Datos obtenidos por los estudiantes

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 44,4% de los estudiantes dieron una respuesta acertada a la pregunta, siendo menos de la mitad de estudiantes, y un 55,6% que representa más de la mitad, no dio una respuesta correcta.

Descripción interpretativa

La lectura inferencial, exige la formación de seres humanos con influencia y dominio del conocimiento, que proyecte una alternativa de trabajo y que mejore la comprensión global de los significados de los textos, permitiendo adentrarse con propiedad a un mundo inferencial. Los resultados nos muestran que falta trabajar estrategias que permitan desarrollar este nivel de lectura.

Pregunta 6. Se puede inferir de lo expuesto en el texto que:

Tabla 30
Revolución de los videojuegos.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos.	1	5,6
b) Fue en países asiáticos que se revolucionó los videojuegos.	1	5,6
c) En cuanto a comunicación, los videojuegos resultan nocivos	2	11,1
d) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.	14	77,7

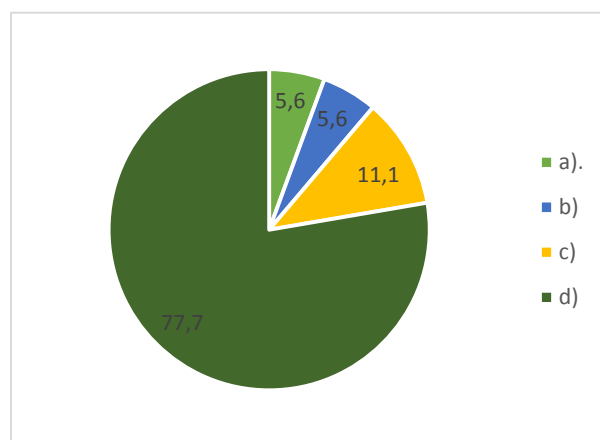


Figura 6: Revolución de los videojuegos.

Datos obtenidos por los estudiantes

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 77,7% de los estudiantes dieron respuesta correcta a la pregunta, siendo la mínima parte de los estudiantes, frente a un 22,3% que no dieron una respuesta correcta.

Descripción interpretativa

Los resultados obtenidos en esta pregunta nos permiten evidenciar que los estudiantes han realizado un proceso de comprensión lectora, infiriendo respuestas y relacionando la información que les presenta el autor, haciendo generalizaciones, leyendo entre líneas, conectando ideas y ampliando el proceso de razonamiento.

Pregunta 7. Considera usted, que el uso de los videojuegos modifica o altera la conducta de los usuarios.

Tabla 31

Consecuencias.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Si	14	77,8
b) No	4	22,2

Datos obtenidos por los estudiantes

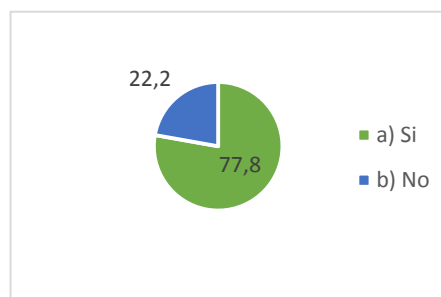


Figura 7: Consecuencias.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 77,8% de los estudiantes consideran que los videojuegos modifican o alteran la conducta de los usuarios; mientras que, el 22,2% considera, que no modifica la conducta.

Descripción interpretativa

En la lectura crítica los estudiantes han emitido juicios sobre el texto leído, aceptando o rechazando los argumentos del texto; por lo que, tiene un carácter evaluativo considerando cualidades de exactitud, aceptabilidad y probabilidad descifrando los mensajes implícitos para poder interpretar su contenido desde diferentes puntos de vista.

Pregunta 8. Cuál considera usted es el tiempo adecuado que se debe utilizar los videojuegos, argumente su respuesta.

Tabla 32

Tiempo.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) menos de 1 hora al día	14	77,8
b) más de 1 hora al día	1	5,6
c) 1 vez por semana	2	11,1
d) Ilimitadamente	1	5,6

Datos obtenidos por los estudiantes

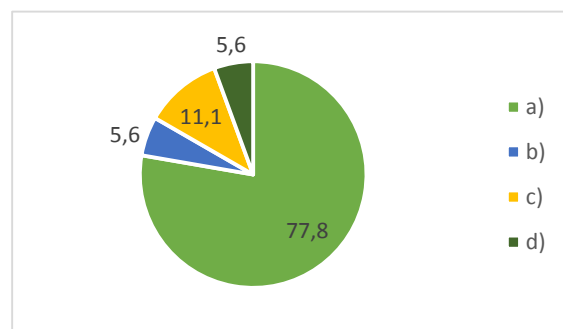


Figura 8: Tiempo.

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 77,8% de los estudiantes consideran que el tiempo adecuado para utilizar los videojuegos debe ser de una vez al día, el 5,6% considera que deber ser usado más de una vez al día, 11,1% una vez por semana y en un mínimo porcentaje un 5,6% considera que deber ser utilizada los juegos de una forma ilimitada.

Descripción interpretativa

Los estudiantes de décimo año están próximos alcanzar una lectura crítica, que les permita ser lectores que entiendan bien los elementos de la comunicación y que puedan apropiarse de los mensajes que estos contengan, convirtiéndose en seres pensantes, reflexivos y propositivos; capaces de adaptarse a los retos de la nueva era, recurriendo a su sentido común, experiencia de vida, justificando su opinión y detectando las dificultades que se presenten.

Pregunta 9. Considera importante la calidad del movimiento, el color y el sonido que incluyen los videojuegos. Argumente su respuesta.

Tabla 33

Importancia del cromatismo.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Muy importante	12	66,6
b) Importante	3	16,7
c) Poco importante	2	11,1
d) Nada importante	1	5,6

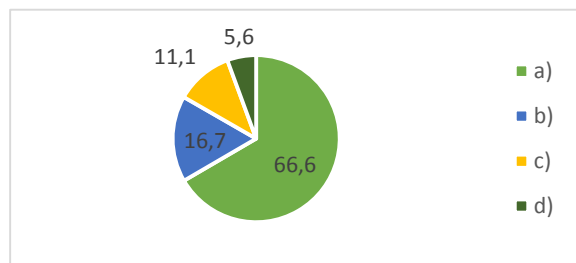


Figura 9: Importancia del cromatismo.

Datos obtenidos por los estudiantes

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 66,6% de los estudiantes consideran que es muy importante la calidad del movimiento, el color y el sonido que incluyen los videojuegos, el 16,7 % solo que es importante, 11,1% les da poca importancia a estos elementos y 5,6% considera nada importante.

Descripción interpretativa

Más de la mitad de los estudiantes comprenden globalmente el texto, reconociendo las intenciones del autor y tomando una postura frente a lo que dice el texto y a lo que ellos han construido en base al análisis de argumentos, llevándolo a tener una síntesis del texto que posteriormente permitirá emitir un juicio crítico valorativo.

Pregunta 10. ¿Qué emoción sintió usted al leer el fragmento sobre los videojuegos?

Tabla 34

Emociones.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Aburrimiento	1	5,6
b) Interés	9	50
c) Miedo	1	5,6
d) Curiosidad	7	38,9

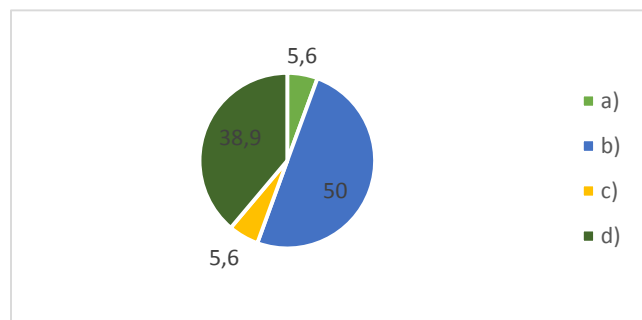


Figura 10: Emociones.

Datos obtenidos por los estudiantes

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 5,6% de los estudiantes consideran la lectura sobre los videojuegos aburrida, 50% les causo interés, 5,6% sintió miedo y un 38,9% curiosidad

Descripción interpretativa

El estudiante en este nivel obtiene menor puntaje en las consideraciones negativas; demostrando su capacidad de apreciación; mientras que, en lo positivo es todo lo contrario, ya que de una u otra forma el estudiante se siente identificado con las alternativas de la pregunta.

Pregunta 11. ¿Con qué videojuegos se identifica?

Tabla 35

Tipos de videojuegos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Free fire	14	77,8
b) Super Mario Bros	2	11,1
c) Fornite	1	5,6
d) Minecraft	1	5,6

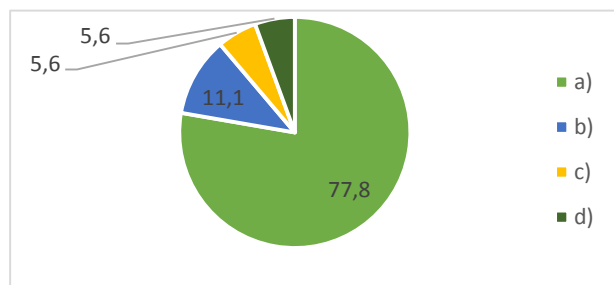


Figura 11: Tipos de videojuegos

Datos obtenidos por los estudiantes

Descripción estadística

De la encuesta realizada, el 77,8% de los estudiantes se identifican con el juego Free fire, 11,1% con el Super Mario Bros, 5,6% Fornite y el 5,6 con el minecraft.

Descripción interpretativa

La lectura apreciativa es una nueva manera de descubrir, compartir e implementar conocimientos; puesto que, se ha posicionado como una de las maneras de potenciar el desarrollo del pensamiento, brindando una comprensión lectora que reorganiza lo explícito, es decir, lo que está de forma clara y detallada en el texto.

Pregunta 12. Cree usted, que los videojuegos pueden llegar a desaparecer algún día:

Tabla 36

Consideraciones generales.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	%
a) Si	4	22,2
b) No	14	77,8

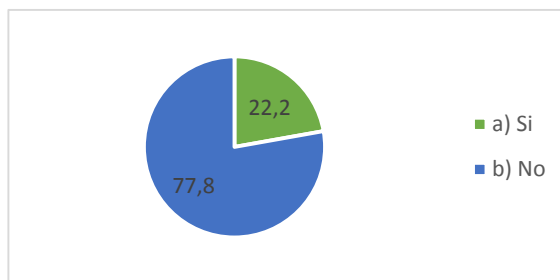


Figura 12: Consideraciones generales.

Datos obtenidos por los estudiantes

Descripción estadística

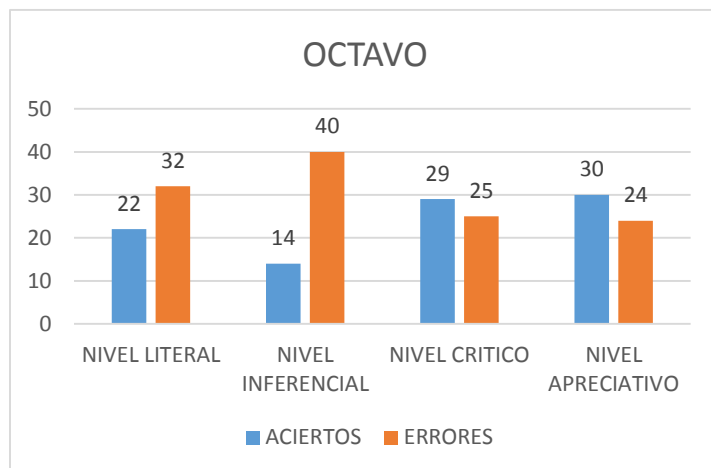
De la encuesta realizada, el 77,8% de los estudiantes considera que los videojuegos pueden en algún momento llegar a desaparecer; mientras que el 22,2% dice que no llegaran a desaparecer algún día.

Descripción interpretativa

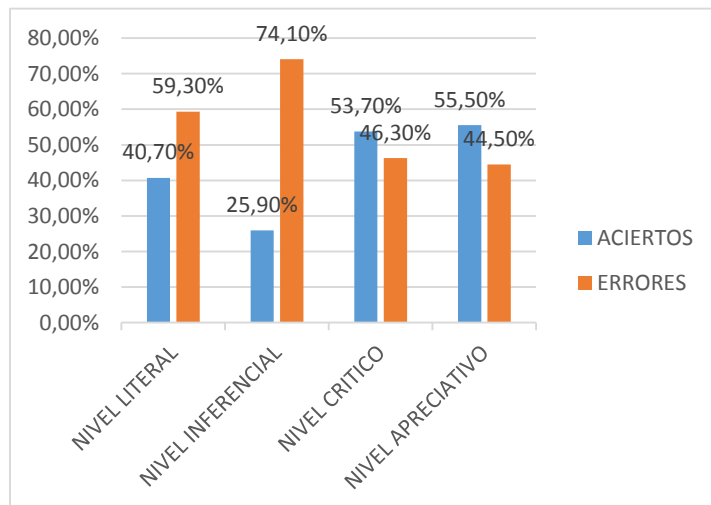
Se debe destacar que el nivel apreciativo requiere del impacto emocional de los estudiantes y a su vez que estos puedan relacionarse con cada uno de los personajes, incidentes, estética o el uso del lenguaje del autor. Este nivel, lo podemos ver con mayor eficiencia en los años superiores.

Cuadro general de Octavo

NIVELES DE LECTURA	DE	ACIERTOS	ERRORES
NIVEL LITERAL		22	32
NIVEL INFERENCIAL		14	40
NIVEL CRITICO		29	25
NIVEL APRECIATIVO		30	24

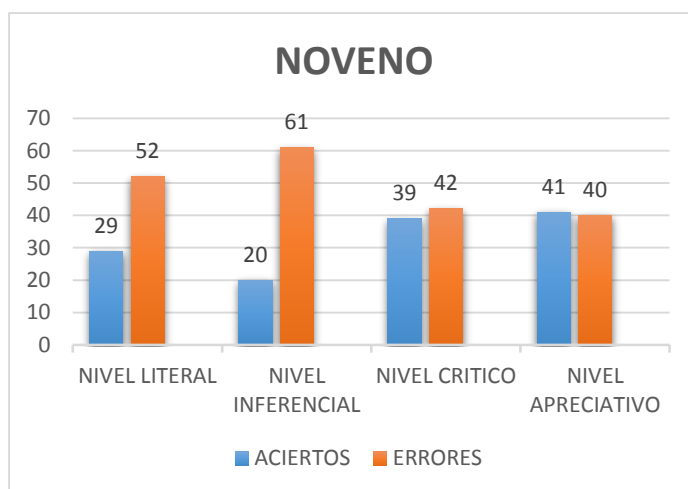


NIVELES DE LECTURA	ACIERTOS	ERRORES
NIVEL LITERAL	40,7%	59,3%
NIVEL INFERENCIAL	25,9%	74,1%
NIVEL CRITICO	53,7%	46,3%
NIVEL APRECIATIVO	55,5%	44,5%

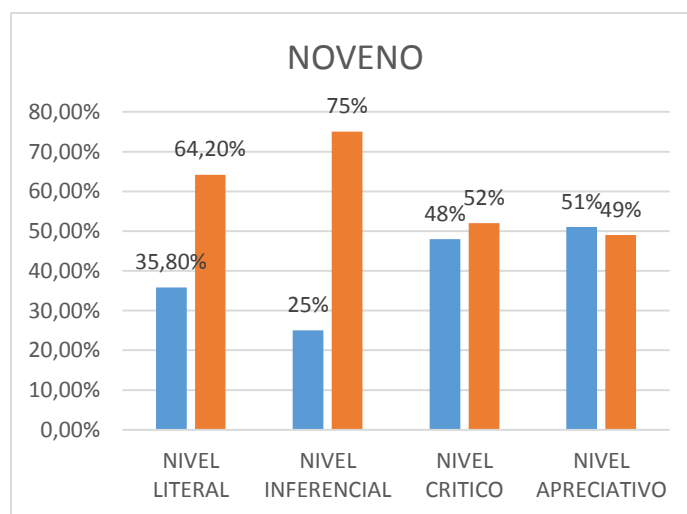


Cuadro general de noveno

NIVELES DE LECTURA	ACIERTOS	ERRORES
NIVEL LITERAL	29	52
NIVEL INFERENCIAL	20	61
NIVEL CRITICO	39	42
NIVEL APRECIATIVO	41	40

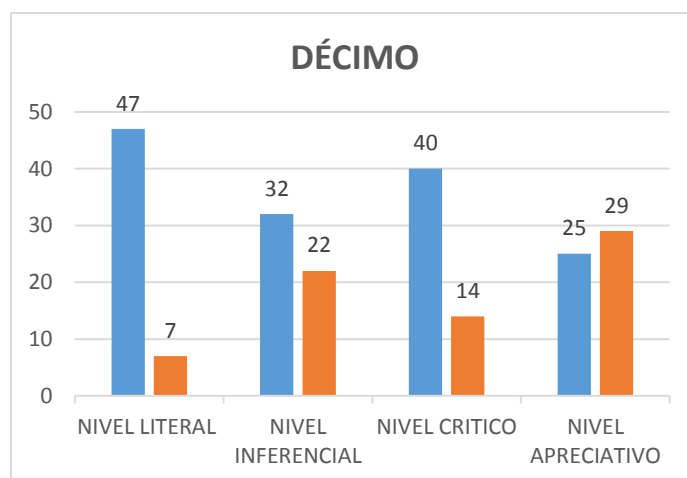


NIVELES DE LECTURA	ACIERTOS	ERRORES
NIVEL LITERAL	35,8%	64,2%
NIVEL INFERENCIAL	25%	75%
NIVEL CRITICO	48%	52%
NIVEL APRECIATIVO	51%	49%

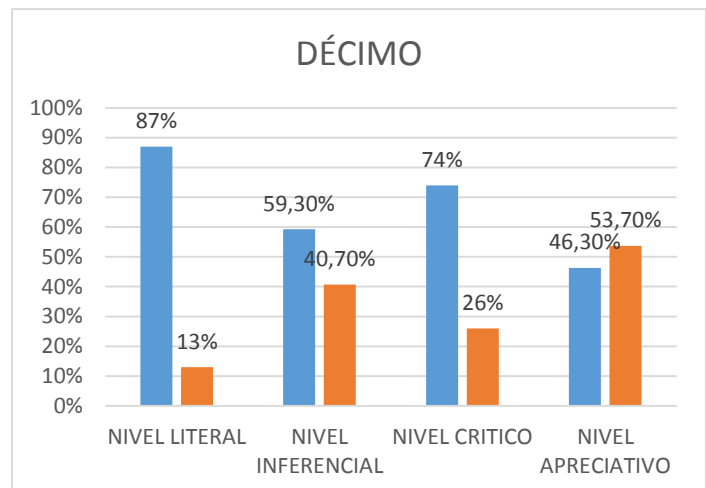


Cuadro general de noveno

NIVELES DE LECTURA	ACIERTOS	ERRORES
NIVEL LITERAL	47	7
NIVEL INFERENCIAL	32	22
NIVEL CRITICO	40	14
NIVEL APRECIATIVO	25	29

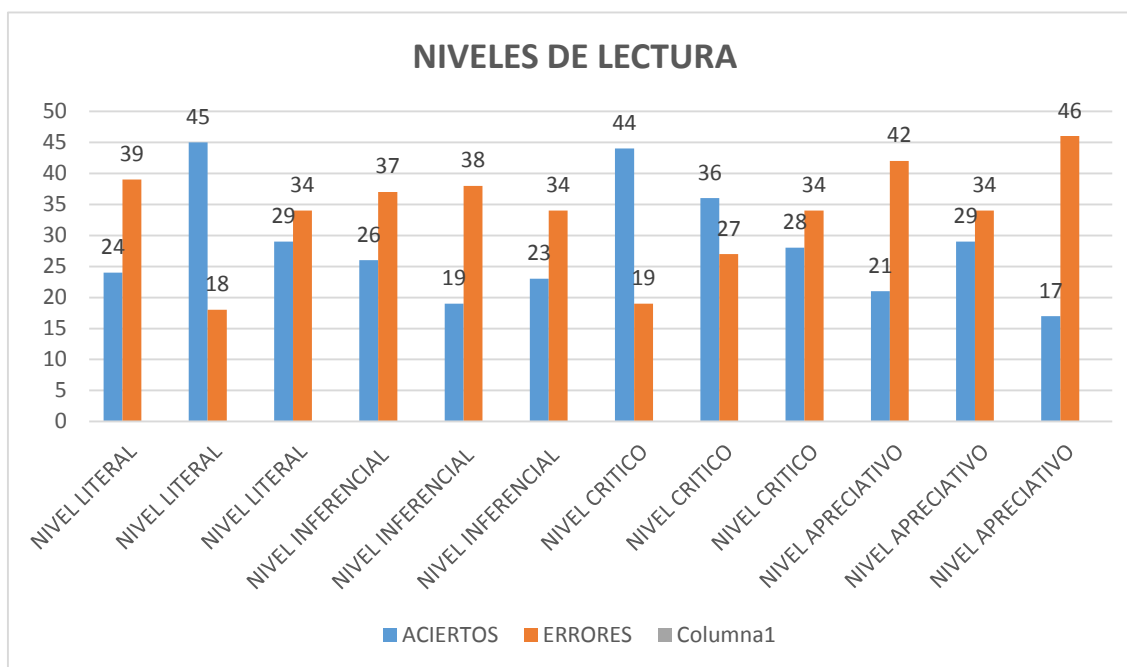


NIVELES DE LECTURA	ACIERTOS	ERRORES
NIVEL LITERAL	87%	13%
NIVEL INFERENCIAL	59,3%	40,7%
NIVEL CRITICO	74%	26%
NIVEL APRECIATIVO	46,3%	53,7%



CUADRO GENERAL DE LA BÁSICA SUPERIOR

NIVELES DE LECTURA	ACIERTOS	ERRORES
NIVEL LITERAL	24	39
NIVEL LITERAL	45	18
NIVEL LITERAL	29	34
NIVEL INFERENCIAL	26	37
NIVEL INFERENCIAL	19	38
NIVEL INFERENCIAL	23	34
NIVEL CRITICO	44	19
NIVEL CRITICO	36	27
NIVEL CRITICO	28	34
NIVEL APRECIATIVO	21	42
NIVEL APRECIATIVO	29	34
NIVEL APRECIATIVO	17	46



CONCLUSIONES

De acuerdo del análisis realizado se desprenden las siguientes conclusiones:

Los resultados de esta dimensión literal demuestran que los estudiantes no desarrollan una lectura comprensiva; razón por la cual, no es posible que retengan cantidades numéricas, hechos o nombres que corresponden a las respuestas de las preguntas realizadas; por lo tanto, será necesario buscar estrategias que les permitan ejercitarse al momento de leer y lograr una fluidez que mejore la calidad lectora y que vaya en beneficio de los estudiantes, considerando que esté es el nivel básico con el que empiezan los niños el proceso de leer.

Generalmente la pobreza de vocabulario, los escasos conocimientos previos, el desconocimiento o la falta de dominio de estrategias de comprensión lectora, genera en los estudiantes dificultades al inferir una respuesta después de leer un determinado texto, así lo muestran los resultados de este nivel que sigue presentando un alto porcentaje de estudiantes que responden de manera errónea.

Se puede concluir que a diferencia del nivel literal, la lectura inferencial va más allá de lo se puede encontrar en el texto y se pretende que los estudiantes, expliquen el texto leído, agregando información, lo que no se aprecia en los resultados obtenidos en esta pregunta, demostrando baja comprensión lectora, que no le permite realizar inferencias de los textos.

Más de la mitad de los estudiantes, se apoya en varias estrategias entre ellas: el resaltado, el subrayado y la anotación, no con el fin de acumular la información; sino, con la finalidad de entender la estructura del texto, comprender los puntos de vista, los argumentos, las evidencias, las distorsiones y las conclusiones a las que llega el autor permitiéndole tener una lectura comprensiva.

ESTRATEGIAS DE MEJORAMIENTO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

Para el desarrollo de la comprensión lectora, es necesario el conocimiento fonético, fluidez en la lectura, desarrollo del vocabulario, para lo cual, se deben aplicar varias estrategias tales como: volver al texto, leer entre líneas, pensar en voz alta, identificar sinónimo, antónimos, homófonos, dar significado a los sufijos y prefijos, para alcanzar una lectura literal que le permitirá desarrollar el siguiente nivel de comprensión.

Selección de lecturas que permitan relacionar lo leído, con los saberes previos, formulando hipótesis y generando nuevas ideas, para establecer relaciones y asociaciones, que demuestren que los conceptos están conectados con la vida real. Los estudiantes deberán identificar estas relaciones en forma verbal, y luego, en silencio, de manera espontánea e independiente.

Elaboración de generalizaciones, conectando ideas y ampliando el proceso de razonamiento, para que los estudiantes interpreten la información de manera correcta y puedan descifrar los mensajes implícitos que tiene el contenido, desde diferentes puntos de vista para juzgar las relaciones del texto.

Reorganización de los elementos explícitos de una lectura, a través de listas..., mapas conceptuales, esquemas, entre otros; es decir, lo que se presenta de forma clara y detallada en el texto, para que puedan identificarse con los personajes y establece una relación interactiva entre el texto y su mundo real.

Implementación de una biblioteca móvil con textos acorde a la edad de los estudiantes, en donde ellos puedan leer diferentes textos y pondrán intercambiar los mismos, a la vez que realicen un conversatorio con sus compañeros despertando en ellos la curiosidad y el interés por leer otro libro.

Generación de historietas por parte de los estudiantes, considerando los elementos del entorno para crear lecturas motivadoras que estimulen la comprensión lectora. La lectura de los textos se llevará a cabo intercambiando los mismos entre sus pares en forma aleatoria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- Blasco Mira, J. E., & Pérez Turpín, J. A. (2007). *METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN EN LAS CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE: AMPLIANDO HORIZONTES*. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12270/1/blasco.pdf>
- Coordinación de la Maestría en Educación, Documento Inédito. (2021). *Guía metodológica para la elaboración de los trabajos de titulación del programa de la Maestría en Educación*. Otavalo: Universidad de Otavalo.
- CRUZ PLUAS, S. (2016). ANÁLISIS DEL HÁBITO DE LECTURA. *habitos de la lectura*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/18218/1/TESIS%20-%20Habitode%20de%20lectura.pdf>
- CUSCO TENESACA, D. (2018-2019). *Estrategias para promover la lectura comprensiva de los estudiantes*. Recuperado el lunes de diciembre de 2021, de Estrategias para promover la lectura comprensiva de los estudiantes: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18706/4/UPS-CT008752.pdf>
- Espín Medina, G. I. (2013). *Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Repositorio de la Biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789-/1209>
- Fidias Arias, G. (2012). *El Proyecto de Investigación* (Sexta ed.). Caracas, República Bolivariana de Venezuela: Episteme.
- Graciela Inchausti de Jou; Tânia Mara Sperb. (2009). Lectura Comprensiva: Un Estudio de Intervención. *Revista Interamericana de Psicología*. España: Organismo Internacional. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/284/28411918002.pdf>
- Hernández, J. A. (12 de enero de 2020). docentessaldia. *Niveles de comprensión lectora: definición y ejemplos de preguntas*. Obtenido de <https://docentesaldia.com/2020/01/12/niveles-de-comprension-lectora-definicion-y-ejemplos-de-preguntas/>
- Ineval, I. N. (2018). *CIE_InformeGeneralPISA18_2018*. QUITO. Obtenido de [file:///C:/Users/jose/Downloads/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/jose/Downloads/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123%20(1).pdf)
- Llunitaxi, M. E. (2013). *Repositorio Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de U.C.E: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13294/1/T-UCE-0010-002-2017.pdf>
- Marín Villada, A. L. (07 de Marzo de 2008). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Obtenido de <https://metinvestigacion.wordpress.com/>
- Marroquín Peña, R. (2013). El proyecto educativo. *Metodología de la investigación*. Obtenido de <http://200.48.31.93/Titulacion/2013/exposicion/SESSION-4-METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>

- MINEDUC. (2013). *Guía de trabajo, Adaptaciones curriculares para la educación especial e inclusiva*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-adaptaciones-curriculares-para-educacion-inclusiva.pdf>
- MINEDUC. (28 de Enero de 2016). *Instructivo para la evaluación y promoción de estudiantes con necesidades educativas especiales*. Obtenido de Subsecretaria de Educación Especializada e Inclusiva:
https://educarecuador.gob.ec/anexos/ayuda/sasre/instructivo_de_evaluacion_de_estudiantes_con_nee.pdf
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (11 de Noviembre de 2015). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/el-78-de-ninos-y-jovenes-con-discapacidad-en-edad-escolar-asiste-al-sistema-educativo/>
- Morales, F. (2018). Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa. Obtenido de
https://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/Practica_independiente/UNIDAD1/Tipos%20de%20investigaci%C3%B3n.docx.
- Myriam, M. (2015). *RUPTURAS*. Obtenido de Revista de Investigación, análisis y opinión.:
<http://www.revistarupturas.com/la-realidad-de-la-educacion-inclusiva-en-el-ecuador.html>
- Raffino, M. E. (01 de mayo de 2021). *concepto.de*. Obtenido de Lectura: <https://concepto.de/lectura/>
- Ramírez, O. G. (24 de 02 de 2015). El hábito de la Lectura y el Estilo de Vida. *MILENIO DIARIO, S.A.*
Obtenido de <https://www.milenio.com/opinion/varios-autores/universidad-tecnologica-del-valle-del-mezquital/el-habito-de-la-lectura-y-el-estilo-de-vida>
- Salgado Lévano, A. (2007). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: DISEÑOS, EVALUACIÓN DEL RIGOR METODOLÓGICO Y RETOS. *redalyc, 77*. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/686/68601309.pdf>
- Tornero, J. M. (2011). El aprendizaje de la lectura. *leer.es, 2*. Obtenido de
https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2011/132408/aprleccom_a2011.pdf

Anexos 1

UNIVERSIDAD DE OTAVALO ENCUESTA A SER APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS VICENTE ANDRADE APRECIACIÓN DIRECTA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO, 9NO Y 10MO EGB

Objetivo: Identificar el nivel de lectura en el que se encuentran los estudiantes de la básica superior de la Unidad Educativa Carlos Vicente Andrade, para identificar el nivel de comprensión lectora.

Instrucciones:

Señor y señorita estudiante, a continuación, le presentamos un fragmento sobre el tema de los videojuegos, por favor lea atentamente y luego responda a las siguientes preguntas.

LOS VIDEOJUEGOS

Un videojuego es un juego electrónico que se visualiza en una pantalla o dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora, celular u otro dispositivo electrónico.

Los primeros pasos para los actuales **videojuegos** se producen en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de computadoras, con reducción de su tamaño y costo de manera drástica; y a partir de ahí el proceso ha sido continuo. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que las grandes computadoras de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestras computadoras, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Luego de una voraz evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitió nuevas mejoras, en 1986 la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo; y en poco tiempo se constituyeron en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, en la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones son sensibles a la preocupación por una de las tendencias preferidas a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

1.- DIMENSIÓN DEL NIVEL LITERAL

1.1 ¿En qué año apareció la tercera generación de computadoras?

- a) En los años 40.
- b) En 1970 aparece el disco flexible y en 1972.
- c) En los años 50.
- d) En el año 1962.

1.2 ¿Cómo se llaman las dos principales compañías de creadoras de videojuegos?

- a) Videojuegos y Atari
- b) Sega y Nintendo
- c) Games y Marin.
- d) Nintendo y microprocesador

1.3 La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones en:

- a) Padres y educadores
- b) Medios de comunicación
- c) En la medicina, la sociología, la psicología y la educación
- d) Niños, adolescentes, jóvenes y adultos.

2.- DIMENSIÓN DEL NIVEL INFERENCIAL

2.1. ¿Cuál es el tema central del texto?

- a) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos.
- b) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.
- c) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.
- d) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.

2.2. En relación a los videojuegos y los progresos surge una preocupación por:

- a) Un acelerado proceso de aceptación, pero también recelo.
- b) Éxito de ventas y aceptación total, entusiasta y sin reparos.
- c) Los efectos adversos que puede ocasionar en la salud de los usuarios.
- d) Aprovechamiento del cromatismo, el sonido y el dinamismo.

2.3. Se puede inferir de lo expuesto en el texto que:

- a) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos.

- b) Fue en países asiáticos que se revolucionó los videojuegos.
- c) En cuanto a comunicación, los videojuegos resultan nocivos.
- d) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.

3.- DIMENSIÓN DEL NIVEL CRÍTICO VALORATIVO

3.1. Considera usted, que el uso de los videojuegos modifica o altera la conducta de los usuarios.

- a) Si
- b) No
- ¿Por qué?

.....

3.2. Cuál considera usted es el tiempo adecuado que se debe utilizar los videojuegos, argumente su respuesta.

- a) menos de 1 hora al día
- b) más de 1 hora al día
- c) 1 vez por semana
- d) Ilimitadamente.
- ¿Por qué?

.....

3.3 Considera importante la calidad del movimiento, el color y el sonido que incluyen los videojuegos. Argumente su respuesta.

- a) Muy importante
- b) Importante
- c) Poco importante
- d) Nada importante
- ¿Por qué?

.....

4.- DIMENSIÓN DEL NIVEL APRECIATIVO

4.1 ¿Qué emoción sintió usted al leer el fragmento sobre los videojuegos?

- a) Aburrimiento
- b) Interés
- c) Miedo
- d) Curiosidad
- ¿Por qué?

.....

4.2 ¿Con qué videojuegos se identifica?

- a) Free fire
- b) Super Mario Bros
- c) Fornite
- d) Minecraft

¿Por qué?

.....
.....

4.3 Cree usted, que los videojuegos pueden llegar a desaparecer algún día:

a) Si

b) No

¿Por qué?.....

.....
.....

AGRADECEMOS SU COLABORACIÓN