



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE CUENCA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

JUEGOS DE MESA PARA LA ANIMACION DE LA LECTURA EN OCTAVO AÑO DE
EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO,
AÑO 2024

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: FRANKLIN MATEO QUITUISACA TENEPAGUAY

TUTORA: LIC. NIDIA ELIZABETH ALMEIDA SOLIZ, MSC.

Cuenca - Ecuador

2024


**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay con documento de identificación N° 0105578835, manifiesto que:

Soy autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 02 de febrero del 2024

Atentamente,



Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay

0105578835

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay con documento de identificación N° 0105578835, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor de la Propuesta metodológica: “Juegos de mesa para la animacion de la lectura en octavo año de Educacion General Basica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, año 2024”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 02 de febrero del 2024

Atentamente,



Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay

0105578835

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Nidia Elizabeth Almeida Soliz con documento de identificación N° 0103721536, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: JUEGOS DE MESA PARA LA ANIMACION DE LA LECTURA EN OCTAVO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO, AÑO 2024, realizado por Franklin Mateo Quituisaca Tenpeguay con documento de identificación N° 0105578835, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 02 de febrero del 2024

Atentamente,



Lic. Nidia Elizabeth Almeida Soliz, MSc.

0103721536

Dedicatoria

Dedico este trabajo primero de ante mano a Dios por acompañarme a lo largo de este proceso de aprendizaje, por más dificultades estuvo siempre presente.

Para mis padres que son el pilar, apoyo incondicional y estaban presentes desde la secundaria hasta la universidad, para mi hermano que tenga presente que los sueños se pueden cumplir.

A mis amigos que me dieron la mano para continuar y a las personas que no están hoy, siempre les gustaba mucho ayudar.

Finalmente, este trabajo le ofrezco ala Rectora de la “Unidad Educativa Eugenio Espejo” Mgs. Elizabeth Almeida, por confiar y brindarme su ayuda en todo el proceso de titulación.

Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por guiarme, por la fuerza y la salud que me brindó para terminar la carrera.

Agradezco a la “Universidad Politécnica Salesiana” y toda su coordinación de carrera que siempre estaban pendientes de mi rendimiento.

Agradezco a mi Tutora, Mgs. Elizabeth Almeida que me brindó su ayuda, tiempo, conocimiento, saberes y valores para ser un buen docente y sobre todo a finalizar mi proyecto.

Mi gratitud les tengo a mis queridos padres, por acompañarme, aconsejarme y no darme por vencido gracias a ustedes, este logro es suyo.

Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay.

Resumen

El proceso de animación a la lectura busca mejorar la comprensión lectora y hacer la lectura más atractiva y efectiva. En el octavo año de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, se evidenció la falta de interés en la lectura, afectando el desempeño académico y social de los estudiantes. La práctica constante de la lectura es crucial para mejorar habilidades lectoras y capacitar al individuo en el ámbito profesional y social. La animación a la lectura utiliza estrategias creativas para acercar a niños, niñas y adolescentes a los libros, fomentando una conexión efectiva entre el lector y el material de lectura. El animador de lectura debe ser un motivador y mediador conocedor de los lectores y los textos. La motivación es fundamental para el desarrollo académico y personal y el juego se presenta como una herramienta lúdica efectiva para la enseñanza y el fortalecimiento de la lectura. Los juegos de mesa, que incorporan elementos educativos, ayudan a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, mejorando la participación y cooperación en el aula y promoviendo un aprendizaje significativo y efectivo. Los géneros literarios facilitan la comprensión y apreciación literaria, proporcionando un marco estructural y temático. En conjunto, estas estrategias fomentan un aprendizaje efectivo y significativo en la comunidad educativa.

PALABRAS CLAVE:

Animación, Guía, Juegos de mesa, Lectura, Motivación.

Abstract

Animation to reading uses creative strategies to bring children closer to books, fostering an effective connection between the reader and the reading material. The reading animator should be a knowledgeable motivator and mediator of readers and texts. Motivation is fundamental for

academic and personal development, and play is presented as an effective playful tool for teaching and strengthening reading.

Board games, which incorporate educational elements, help develop cognitive, social and emotional skills, improving participation and cooperation in the classroom and promoting meaningful and effective learning.

Keywords:

Animation, Guide, Board games, Reading, Motivation.

Índice general

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	I
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA	II
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT.....	VI
ÍNDICE GENERAL	VIII
1. PROBLEMA	1
1.1. PROBLEMA: DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2. ANTECEDENTES	2
1.3. IMPORTANCIA Y ALCANCES.....	4
1.4. DELIMITACIÓN.....	5
1.5. EXPLICACIÓN DEL PROBLEMA	6
2. OBJETIVOS.....	7
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	7
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
3.1. LECTURA	8
3.2. COMPRESIÓN LECTORA	9
3.3. NIVELES DE COMPRESIÓN LECTORA.....	9
3.4. GÉNERO LITERARIO.....	10
3.5. ANIMACIÓN A LA LECTURA	11

3.5.1. Animación a la lectura según el ministerio de educación	13
3.5.2. Animador de lectura	14
3.6. MOTIVACIÓN	14
3.6.1. Motivación en la lectura	14
3.7. EL JUEGO	15
3.7.1. El juego como lúdica	15
3.7.2. Juegos de mesa	17
4. METODOLOGÍA	18
5. PROPUESTA METODOLÓGICA	20
1.6. TIPO DE PROPUESTA	20
5.2. PARTES DE LA PROPUESTA	20
5.3. DESTINATARIOS	20
5.4. TÉCNICAS PARA CONSTRUIR LA PROPUESTA.....	20
6. CONCLUSIONES.....	112
7. RECOMENDACIONES	112
8. BIBLIOGRAFÍA.....	114
9. ANEXOS.....	118

1. Problema

1.1. Problema: descripción del problema

La animación a la lectura se enfoca en fortalecer la comprensión lectora a través del desarrollo de habilidades y actitudes hacia la lectura, con el propósito de hacerla más atractiva, significativa y efectiva. En el octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, se evidenció un desinterés por parte de algunos estudiantes en la práctica de la lectura, lo cual se manifiesta en una decodificación insuficiente o una falta de comprensión crítica del texto, lo que puede afectar tanto su desempeño académico como social.

En la asignatura de Animación a la Lectura, se trabaja en la detección de algunas falencias que presentan las y los estudiantes al momento de leer sobre todo en voz alta: leen lentamente o se detienen para deletrear ciertas palabras, cometen errores o sustituyen sonidos fonológicos como por ejemplo leer queso en vez de seso, maleta en vez de maceta; omiten o añaden palabras empleando más tiempo en comprender el significado y contexto de lo que están leyendo.

Para llevar a cabo el diagnóstico del objeto de estudio sobre la fomentación de la animación a la lectura, se aplicó una encuesta a 25 estudiantes obteniendo los siguientes resultados: el 80% manifiesta que lee varias veces fuera de las lecturas asignadas en la escuela, el 7% indica que ocasionalmente lee fuera de las lecturas asignadas, el 12% expresa que lee una vez a la semana fuera de las lecturas asignadas y mientras que el 1% no lee fuera de las lecturas asignadas en la institución. Estos resultados demuestran que varios estudiantes presentan dejadez por la práctica de la lectura.

Los alumnos muestran un desinterés motivacional al enfrentarse a la tarea de leer diversos textos literarios, principalmente debido a la disparidad de géneros literarios que abordan. Según el presente estudio, el 60% de estudiantes sienten atracción por libros de misterio y aventura,

valorando su capacidad para ofrecer una vía de escape de la realidad y explorar mundos imaginarios. El 16% aprecia la poesía, la cual les permite conectarse con experiencias humanas, encontrar consuelo y belleza en las palabras. El 16% muestra preferencia por las novelas de ficción, las cuales les permiten apreciar el mundo desde perspectivas diversas e identificarse con los personajes. Además, el 8% indica interés por las biografías, que pueden explorar la vida y las contribuciones de personajes de interés público en diferentes momentos y contextos históricos.

Es esencial enfatizar el valor de la lectura a los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando que la práctica constante es crucial para mejorar las habilidades lectoras y, por ende, capacitar al individuo para desenvolverse de manera eficaz en el ámbito profesional y social.

1.2. Antecedentes

La investigación realizada por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2012) sobre el comportamiento del hábito lector en ciudades como Quito, Guayaquil, Cuenca, Machala y Ambato se centró en un fenómeno poco estudiado en la población mayor de 16 años. Los resultados mostraron que el 73% de las personas mantienen la costumbre de leer, aunque dedican apenas entre 1 y 2 horas semanales a esta actividad (50,3%). Los jóvenes, incluidos los universitarios, son los que más leen, principalmente con objetivos escolares (33%) o para adquirir conocimiento sobre un tema específico (32%).

El Ministerio de Cultura y Patrimonio (MCYP, 2022), en colaboración con el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), presentó los resultados de la primera encuesta nacional destinada a evaluar los hábitos de la lectura, prácticas culturales y patrones de consumo de la población ecuatoriana. Esta investigación abarcó 23 provincias del Ecuador, excluyendo Galápagos. Los resultados más significativos son los siguientes:

Tabla 1, Ministerio de Cultura y Patrimonio

Encuesta nacional para medir los hábitos de la lectura, el consumo y las practicas culturales desde la población ecuatoriana.	
Resultados	Porcentaje
<i>mayores a 5 años, son alfabetizados</i>	91.4%
<i>Lee en varios formatos</i>	92%
<i>lectura diaria</i>	76.7%
<i>dispositivo o plataforma</i>	56.7%,
<i>material impreso</i>	33.9%.
<i>lee libros</i>	57.5%
<i>Ecuador en promedio, se lee un libro completo y dos incompletos al año.</i>	

Los resultados ofrecen una visión detallada de los hábitos de la lectura y las prácticas culturales de la población ecuatoriana, destacando la excelencia de la lectura en múltiples formatos y la predominancia del uso de dispositivos móviles para acceder a contenidos de lectura, (MCYP, 2022).

A través de los resultados obtenidos por el INEC (2012), se identifica que la falta de motivación constituye una de las preocupaciones persistentes en el ámbito educativo como social. Para abordar esta problemática de manera efectiva, es crucial adoptar un enfoque integral que contemple estrategias de enseñanza efectivas, acceso a materiales de lectura diversos y atractivos, y con un ambiente de apoyo que promueva la confianza y el disfrute por leer. La implementación de iniciativas educativas es fundamental para superar estos desafíos.

1.3. Importancia y alcances

El interés por la lectura se reduce en las nuevas generaciones, afectando el aprendizaje y la motivación por mejorar dicha destreza. En la actualidad leer un libro se vuelve aburrido o tedioso, los estudiantes disfrutan hacerlo desde la tecnología sin tener en cuenta que puede beneficiar o no su formación académica.

La motivación para leer debe ser adecuada y comprensiva, empleando recursos y estrategias didácticas que fomenten y desarrollen esta habilidad. Los estudiantes de educación básica necesitan una sólida comprensión lectora para desenvolverse eficazmente durante su escolaridad y en la sociedad.

El docente debe reconocer que la educación está en constante evolución debido a los avances tecnológicos y los nuevos recursos disponibles en la sociedad. Es crucial dejar atrás los métodos tradicionales de enseñanza que se han utilizado durante años en la escolaridad y centrarnos en la adaptabilidad de estrategias lúdicas que promuevan el desarrollo, con el objetivo de mejorar sus habilidades lectoras.

La propuesta metodológica titulada "Juegos de mesa para la animación de la lectura en octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, Año 2024" presenta una serie de juegos diseñados para fortalecer la animación de la lectura. Dichos juegos se adaptaron para que los estudiantes desarrollen sus habilidades lectoras de manera efectiva. Las y los 25 estudiantes que forman parte del estudio serán los primeros en beneficiarse. Cabe recalcar que la propuesta está dirigida para que niños, niñas y adolescentes de diferentes edades puedan utilizarla y jugar, desafiando las dificultades en la práctica de la lectura.

1.4. Delimitación

La Unidad Educativa "Eugenio Espejo" se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca en las calles Alfonso Moreno Mora y Leopoldo Espinoza perteneciente a la parroquia Sucre, zona 6, distrito 01D02.



Figura 1. Ubicación de la Unidad Educativa Eugenio Espejo Fuente: (Google Maps, 2024)

La institución educativa oferta los siguientes niveles de educación: Educación Inicial, Educación Básica y Bachillerato General Unificado en las jornadas matutina y vespertina. La propuesta se trabajará en el Octavo año de Educación General Básica, en la sección matutina durante el período lectivo 2023-2024.

1.5. Explicación del problema

A partir de la problemática expuesta surgen las siguientes interrogantes:

¿Pueden las estrategias lúdicas, como los juegos de mesa, mejorar la motivación para leer en los estudiantes?

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Diseñar una guía didáctica para fortalecer a la animación de la lectura en los estudiantes de octavo año de general básica.

2.2. Objetivos específicos

- Identificar los problemas de la lectura en los estudiantes de octavo año de educación básica.
- Fundamentar teóricamente la importancia de la lectura y las estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora.
- Diseñar estrategias lúdicas para fortalecer a la animación a la lectura.
- Validar la propuesta de estudio.

3. Fundamentación Teórica

Comprender el desarrollo de la lectura como una habilidad esencial en el contexto educativo, influenciada por diversos factores como el ambiente escolar, los géneros literarios, la cultura y las tradiciones es el fundamento de esta investigación. La lectura es un proceso progresivo y permanente que necesita un fortalecimiento constante para mejorar tanto la elocuencia como la comprensión lectora.

3.1.Lectura

De acuerdo con la vigesimotercera edición (2023) del diccionario de la Real Academia de la Lengua, leer se define como: “Recorrer con la vista lo escrito o impreso entendiendo el significado de los caracteres utilizados”, “Captar el sentido de cualquier tipo de representación gráfica” y “Comprender o interpretar un texto de una manera determinada”

La definición de lectura según Gutiérrez (2016), subraya su carácter indispensable para el éxito académico, destacando la complejidad de las habilidades y estrategias necesarias, las cuales a menudo no se enseña de manera adecuada en el ámbito escolar. Se propone que expresar en palabras las estrategias de comprensión sea una forma efectiva de facilitar su aprendizaje.

Según Moreira y Rivadeneira (2020), el hábito de la lectura se desarrolla de manera gradual, comenzando con el proceso de enseñanza-aprendizaje y evolucionando hacia una práctica más personal y profunda. Para lograr esto, es crucial que la persona tenga la voluntad e iniciativa para practicar la lectura. Por su parte, Delgado (2022), sostiene que la lectura es fundamental porque facilita a las personas desenvolverse en un mundo literario cada vez más complejo; un dominio adecuado de la lectura permite al individuo interactuar sin problemas con su entorno.

Finalmente, Saldaña, Barrera & Fajardo, (2020), establecen que la lectura ofrece una serie de beneficios, entre los cuales incluyen: enriquecimiento del vocabulario, mejora de la pronunciación, desarrollo de la memoria, incremento de la comprensión lectora, fomento de la concentración y el estímulo de la imaginación, entre otros

3.2.Comprensión lectora

Contreras (2021), señala que la comprensión lectora implica que el lector "interactúe" con el contenido, sin importar la longitud o restricción del texto. La lectura y su comprensión están presentes en todos los niveles educativos y se consideran cruciales para la enseñanza escolar. Este proceso de interacción entre el lector y el texto es esencial para el desarrollo de habilidades críticas y analíticas, fundamentales en el ámbito educativo.

Asencio, Ordoñez y Aguirre (2023), describen la comprensión lectora como un proceso que se completa cuando una persona interpreta y comunica claramente la información leída. Este proceso también implica que, mientras lee, una persona descubre numerosos significados y sentidos. Es fundamental considerar que la capacidad cognitiva de cada individuo varía según varios factores socioculturales. Por lo tanto, es relevante y necesario abordar la idea de que la comprensión lectora se desarrolla en diferentes niveles, ya que no todos los individuos alcanzan el mismo grado de comprensión.

3.3.Niveles de comprensión lectora

En el estudio de Montaña Calcines (2006), citado por Huarca (2022), se identifican tres niveles básicos de comprensión lectora, que detallan el proceso cognitivo del lector al interactuar con un texto.

- En el primer nivel de comprensión, el lector realiza una lectura inteligente del texto, desentrañando tres tipos de significados: literal, complementario o cultural implícito. Este nivel responde a la pregunta fundamental: ¿Qué dice el texto?

- El segundo nivel de comprensión se caracteriza por la adopción de una actitud crítica frente al texto. En esta etapa, el lector evalúa y reflexiona sobre el contenido, formulando opiniones y valoraciones sobre el mensaje del texto. Las preguntas clave en este nivel son: ¿Qué opino del texto? y ¿Qué valoración puedo hacer de su mensaje?
- El tercer nivel de comprensión implica la capacidad del lector para establecer conexiones entre el contenido del texto y su propia realidad, experiencias personales, y otros textos. Este nivel, asociado con la lectura creativa, permite al lector explorar nuevos significados y aplicaciones del texto, respondiendo a la pregunta: ¿Para qué me sirve el texto? (Huarca, 2022, pp. 52-53).

3.4. Género literario

Olvera (2023), sostiene que los géneros literarios estructuran las emociones y la creatividad humana. Tanto el formato como el contenido son importantes. En el entorno escolar, motivar a los niños a través de la poesía, refranes, recitaciones, adivinanzas, breves expresiones dramatizadas, canciones y danzas es crucial para facilitar la adquisición de diferentes conocimientos. Estas actividades no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también fomentan el desarrollo emocional y creativo de los estudiantes, proporcionando un entorno educativo más dinámico e interactivo.

El género literario posee una estructura formal y temática que permite al lector establecer un esquema previo para la creación de una obra. Se compone de diversas categorías que clasifican las obras según su contenido específico. Esta clasificación facilita tanto la comprensión como el análisis crítico de las obras literarias, proporcionando un marco estructural y temático que guía a autores y lectores en el proceso de creación y apreciación literaria.

Los géneros literarios son categorías artísticas formales que se agrupan según características comunes, pero que funcionan de manera independiente. Según su clasificación e

intención comunicativa, los géneros literarios pueden estar relacionados con rimas, canciones o relatos históricos que capturan la atención de los estudiantes, motivándolos a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Esto los acerca a la Literatura, fomenta el placer estético y mejora el dominio del lenguaje, (Moyona, 2020).

Según Márchese, A (2019) a través del ‘‘Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria’’ expresan que un género literario se define como una combinación histórica de elementos semióticos y retóricos que se encuentran en varios textos literarios. Estos elementos conforman un sistema donde sus componentes se comprenden a través de las relaciones que establecen entre ellos.

Enríquez, M (2020), define que actualmente, podría argumentarse que el concepto de género es más utilizado como una manera arbitraria de categorizar una obra que como un recurso universalmente válido para identificar una estética. Como la literatura abarca una amplia gama de discursos, es importante hacer una clasificación constante para lograr una comprensión más detallada.

3.5. Animación a la lectura

Según Solórzano (2021), la animación a la lectura se define como el proceso de motivar al niño para que lea. Es una actividad creativa que facilita el contacto del niño con los libros, con el fin de establecer un vínculo entre el niño y el material de lectura. Es fundamental considerar todas las estrategias posibles para fomentar la lectura, ya que algunas pueden ser efectivas de manera inmediata, mientras que otras pueden requerir un esfuerzo mayor para lograr resultados.

Este enfoque holístico es fundamental para crear programas de animación a la lectura que sean flexibles y efectivos, teniendo en cuenta la variedad de intereses y habilidades de los lectores.

La animación a la lectura es un proceso gradual diseñado para mejorar la comprensión lectora. Según Kepa (2012), citado por Solórzano (2021), se proponen varias estrategias para llevar a cabo una animación lectora efectiva, las cuales se detallan a continuación:

- Se debe utilizar un libro completo en lugar de solo una sección del mismo.
- Es importante presentar el libro en su totalidad, incluyendo título, autor, editorial, entre otros, siempre ajustando esta información al nivel del alumno.
- Tras la lectura del libro, se recomienda organizar una tertulia en la que los estudiantes compartan sus opiniones sobre lo que más les ha gustado.
- Cada vez que se emplee un libro diferente, se puede repetir el proceso de animación. Es preferible no variar la animación para un mismo libro.
- La animación debe ser dinámica y participativa, colocando al alumno en el centro del proceso. La participación debe ser voluntaria; aunque algunos alumnos puedan mostrarse renuentes al principio, es probable que se unan a medida que descubran el carácter lúdico de la actividad.
- La animación no debe tener carácter competitivo. Es crucial transmitir desde el inicio que se trata de una actividad colaborativa para fomentar el apoyo mutuo entre compañeros.
- La animación puede realizarse en diversos espacios, como en casa, en la biblioteca o en el aula.
- Es fundamental seleccionar libros cuyo nivel de dificultad sea similar o inferior al de los alumnos para asegurar que se sientan capacitados para leerlos.

3.5.1. Animación a la Lectura según el Ministerio de Educación

Según los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación (2023), el propósito principal es orientar la implementación del periodo pedagógico dedicado a la Animación a la Lectura. Estos lineamientos promueven la adopción de metodologías y actividades diseñadas para fomentar la lectura y la cultura escrita. Su objetivo es facilitar la recuperación de aprendizajes previos y potenciar el desarrollo de prácticas lectoras en estudiantes de todas las edades, desde la infancia hasta la adultez, que integran el sistema educativo nacional. En este contexto, el nuevo Plan de Estudios para Educación General Básica ha incorporado, para los niveles elemental, medio y superior, un periodo pedagógico específico destinado a la "Animación a la Lectura".

La Subsecretaría para la Innovación Educativa y el Buen Vivir, mediante la Dirección Nacional de Mejoramiento Pedagógico, ha puesto en marcha la política educativa "Juntos leemos". Esta iniciativa está orientada a fomentar la lectura y desarrollar el hábito lector en toda la comunidad educativa y sus alrededores. Involucra a todos los actores del Sistema Nacional de Educación, así como a otros participantes, como parte de una formación integral y multidimensional que asegura la igualdad de oportunidades para todos, adoptando un enfoque diverso e inclusivo.

Uno de los pilares de esta política es el de "Excelencia", cuyo propósito es elevar la calidad educativa. La lectura juega un papel esencial en la educación, ya que enriquece y potencia cualquier otro método de acceso al conocimiento.

En esta propuesta se establecen los siguientes objetivos de aprendizaje que los estudiantes lograrán:

- Valorar la lectura como una actividad placentera y desarrollar criterios para identificar los tipos de textos que les resultan de interés.

- Analizar y reflexionar críticamente sobre el contenido de textos variados mediante una decodificación eficaz del lenguaje escrito y un análisis discursivo detallado.
- Reconocer la escritura creativa y la oralidad como herramientas que fortalecen sus vínculos intelectuales y emocionales con los libros y la lectura.
- Aplicar estrategias metacognitivas para la comprensión lectora, tanto para el aprendizaje como para el disfrute, en una variedad de textos.
- Autorregular sus tiempos y actitudes para una escucha y lectura atenta durante sesiones de lectura grupal e individual, ya sean guiadas o autónomas.

3.5.2. Animador de lectura

Según Solórzano (2021), el presentador de la lectura debe tener un conocimiento profundo tanto de los lectores como de los libros con los que trabaja. Además, es esencial que posea una amplia experiencia lectora y actúe como motivador y mediador entre el lector y el texto.

La función del presentador de la lectura es dominar el contenido temático y emplear estrategias que no solo despierten el interés de los lectores, sino que también fortalezcan sus habilidades de comprensión lectora.

3.6. Motivación

Según Rodríguez et al. (2020), la motivación se define como "un conjunto de factores que desencadenan conductas de carácter biológico, psicológico, social y cultural. Dado que varía de una persona a otra, da lugar a patrones de comportamiento distintos. En esencia, la motivación se refiere a la energía y el esfuerzo invertidos para alcanzar un deseo o meta" (p. 56).

3.6.1. Motivación en la lectura

La motivación desempeña un papel crucial en la mejora continua y en el logro de objetivos, siendo un factor esencial para el desarrollo académico y personal de los estudiantes. De acuerdo con Chávez (2022), la motivación es fundamental en todas las actividades humanas,

especialmente en el ámbito educativo, y resulta particularmente relevante en el nivel básico elemental. Es imperativo que el docente fomente y estimule el interés para crear un entorno de aprendizaje dinámico, activo, creativo e innovador. Este enfoque permite que los estudiantes inicien un proceso de autoaprendizaje a través de la lectura.

La motivación se define como un objetivo específico hacia el cual el niño se esfuerza y se prepara para alcanzar. Gonzales, Castro y Morquecho (2023), argumentan que la motivación constituye una disposición interna y positiva hacia el aprendizaje nuevo, actuando como el motor que impulsa al individuo a adquirir conocimientos. Este proceso es de naturaleza endógena, emergiendo desde el interior del sujeto. Es evidente que, durante este proceso, el cerebro humano asimila nuevos aprendizajes, lo que resalta la necesidad de fomentar una motivación positiva entre los estudiantes para apoyar su desarrollo académico y personal (Gonzales, Castro y Morquecho, 2023).

3.7.El juego

López, Pozo y Loor (2020), sostienen que el juego constituye una actividad libre, flexible y recreativa para los niños, permitiéndoles establecer normas, negociar y socializar, así como desarrollar habilidades y funciones cruciales para la adultez. Esta práctica facilita la interacción del niño con su entorno, promoviendo la comprensión y asimilación del mismo, la resolución de conflictos y el fomento de la espontaneidad. En consecuencia, el juego es fundamental para el desarrollo integral del infante, ya que favorece tanto el aprendizaje como el crecimiento social y emocional.

3.7.1. El juego como lúdica

Inez y Vásquez (2020), afirman que el juego lúdico representa una de las estrategias innovadoras más significativas disponibles para los educadores en la consecución de sus metas pedagógicas. Pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, que se

establece como una herramienta efectiva para la enseñanza de conceptos, valores y procedimientos asociados con el aprendizaje de la lectura y la escritura, incluyendo tanto la comprensión como la producción textual. Finalmente, el juego lúdico permite que los alumnos disfruten mientras aprenden, potenciando así su motivación y participación en el proceso educativo.

El juego, en su función como herramienta lúdica, demuestra un notable potencial motivador y competitivo, según Sánchez (2016). Además, Córdoba, Lara y García (2017), destacan su capacidad para conferir significado al entorno que rodea a los niños. Las actividades lúdicas en el aula se configuran como elementos estimulantes y atractivos para los estudiantes, promoviendo tanto el aprendizaje como la interacción social.

Sánchez (2016), argumenta que los juegos poseen una motivación intrínseca que genera un impulso para alcanzar resultados óptimos, fomentando así la competitividad. Por otro lado, Córdoba, Lara y García (2017), sostienen que las actividades lúdicas, particularmente el juego, permiten a los niños atribuir un significado profundo a su entorno natural y social. En conjunto, la implementación de actividades lúdicas en el aula se presenta como un recurso estimulante y atractivo para los estudiantes, facilitando el aprendizaje y la interacción social.

Los juegos constituyen un punto de partida crucial para despertar la motivación y el interés en el fortalecimiento de la lectura entre los estudiantes. Aprender a través del juego ofrece un estímulo placentero que facilita la colaboración y el intercambio de conocimientos. Además, los juegos se erigen como una herramienta fundamental para los niños, promoviendo la integración de valores sociales esenciales para su desarrollo. Es importante destacar que las actividades lúdicas en el aula no solo favorecen el aprendizaje, sino que también impulsan la interacción social y el desarrollo de habilidades colaborativas.

3.7.2. Juegos de mesa

Según Molina (2020), los juegos de mesa han integrado elementos educativos que incluyen procesos de desafío, crítica, reflexión, construcción y reconstrucción de ideas, los cuales facilitan el aprendizaje efectivo. Además, incorporan el azar como un desafío intelectual para fomentar la capacidad de aprendizaje. Durante las primeras partidas, los jugadores interpretan la temática y el mensaje del juego, aprenden las reglas y la mecánica, y con la práctica frecuente, logran mejorar su desempeño al entender mejor el concepto del juego.

Los juegos de mesa se emplean como estrategia pedagógica para fortalecer las destrezas cognitivas, sociales y emocionales en los alumnos. Estos juegos facilitan una mejor participación y cooperación entre los compañeros, lo que contribuye a mejorar la estimulación, la concentración y la habilidad para resolver problemas.

4. Metodología

La presente investigación emplea una metodología de naturaleza mixta. De acuerdo a Creswell (2003) y Lieber y Weisner (2010), reconocen estos métodos como aquellos que emplean evidencia proveniente de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otros tipos para comprender problemas en las ciencias. En esta propuesta se trabajó con 25 estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”. Según Creswell (2014), la metodología mixta combina elementos de investigación cualitativa y cuantitativa, proporcionando una comprensión más integral de los fenómenos investigados al fusionar y contrastar datos provenientes de ambas perspectivas.

En el proceso metodológico, se emplearon diversas técnicas para la recopilación de información. Se aplicaron encuestas a los estudiantes, se efectuó una entrevista a la docente y se emplearon dos fichas de registro escolar. Estas técnicas permitieron la aplicación de métodos cuantitativos para la obtención de datos numéricos, los cuales fueron posteriormente analizados y cuantificados.

La recolección de datos cualitativos se llevó a cabo mediante técnicas, como la observación y la entrevista, las cuales proporcionaron una comprensión directa del grupo de estudio. Estas herramientas permitieron explorar en profundidad las percepciones, actitudes y motivaciones de los participantes respecto a la lectura. Se abarcan aspectos claves, tales como la competencia lectora, los hábitos y las percepciones sobre la relevancia de la lectura en su desarrollo académico y personal.

Los datos recopilados fueron sometidos a un análisis estadístico para identificar patrones y relaciones significativas entre las variables estudiadas. Este análisis facilitó entender las causas del desinterés por la lectura y proponer estrategias de intervención orientadas a fortalecer la

comprensión lectora y fomentar el interés por la lectura en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

5. Propuesta Metodológica

1.6. Tipo de propuesta

La propuesta metodológica consiste en diseñar juegos de mesa para la animación de la lectura en Octavo de Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, periodo 2024.

5.2. Partes de la propuesta

La propuesta para fomentar la animación a la lectura mediante los juegos de mesa se presenta como una estrategia didáctica accesible y adaptable a las necesidades del aula.

La estructura consta de:

- Introducción
- Objetivo
- Dedicatoria
- Fundamentación Teórica
- Actividades propuestas
- Juegos de mesa

5.3. Destinatarios

La propuesta metodológica esta dirigida a los 25 estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, correspondientes al periodo 2024.

5.4. Técnicas para construir la propuesta

La recopilación de datos para la investigación se llevó a cabo utilizando una combinación de métodos y técnicas cuantitativas y cualitativas.

Se realizo observaciones y encuestas a los estudiantes en la asignatura de Animación a la Lectura del octavo año de educación general básica.

Esta iniciativa está diseñada para facilitar su implementación, ofreciendo herramientas lúdicas que integran elementos de desafío, crítica, reflexión y colaboración.



Animación a la lectura

Aprender a leer es encender un fuego y cada sílaba que se deletrea es una chispa de magia cuya duración es la vida misma.

El juego en la lectura para niños y jóvenes es una estrategia educativa que combina la satisfacción del juego con el desarrollo de habilidades de lectura y comprensión, motivando a los estudiantes mediante actividades lúdicas que hacen del acto de leer una experiencia divertida y atractiva.

Su importancia radica en que aumenta la motivación y el compromiso, desarrollando habilidades esenciales como la comprensión lectora, el vocabulario y la fluidez, mientras estimula la creatividad y la imaginación. Además, muchos juegos fomentan la interacción social y el trabajo en equipo, desarrollando habilidades comunicativas.

El juego busca hacer del aprendizaje algo agradable y dinámico, fomentando el amor por la lectura, mejorando la comprensión y retención de la información, desarrollando habilidades críticas y analíticas, y creando un entorno de aprendizaje positivo.



**Para mis estudiantes:
Dentro de este libro;**



Aquí hay un trozo de conocimiento
para ofrecerles diversión y distracción
cuando no tengan ganas de leer.

En este reino de letras, ustedes son los arquitectos de su
destino, los dueños de las normas que rigen el juego.

Nunca abandonen el arte de leer y
las ganas de aprender.

Crean en su propia luz
así como yo creo en ustedes.

Incluso en los momentos de tedio y desgana
abran este libro,

¡Jueguen y diviértanse!

¡Buena suerte, queridos niños!



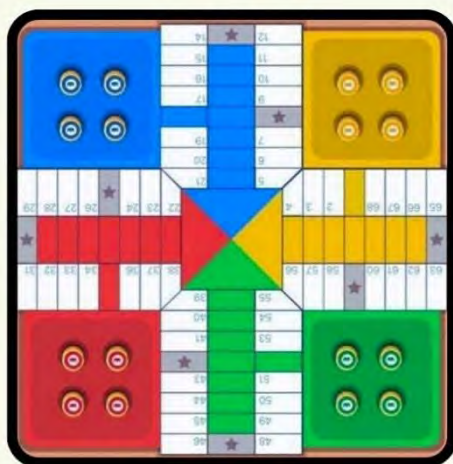
ÍNDICE

01	INTRODUCCIÓN	
	Animación a la lectura	2
	Carta a mis estudiantes	3
<hr/>		
02	Parchis C&B	
	Objetivo	6
	Manual de construcción	9
<hr/>		
03	Parchis de la Lectura	
	Descripción de la personalidad	10
	Manual de construcción	13
<hr/>		
04	Futbolín de la Lectura	
	Objetivo	14
	Manual de construcción	18
<hr/>		
05	Encuentra, Encuentra	
	Objetivo	19
	Manual de construcción	21
<hr/>		
06	¿Quién Soy?	
	Objetivo	22
	Manual de construcción	25
<hr/>		
07	Adivina Adivinador	
	Objetivo	26
	Manual de construcción	29
<hr/>		
08	Tres Libros	
	Objetivo	30
	Manual de construcción	33

ÍNDICE

09	Rueda de Aventura	34
	Objetivo	37
	Manual de construcción	
<hr/>		
10	Escaleras de Lectura y Serpientes de Sabiduría	38
	Objetivo	38
	Manual de construcción	42
<hr/>		
11	Monopoliteratura: Aventuras Literarias	43
	Objetivo	43
	Manual de construcción	50
<hr/>		
12	Géneros literarios	52
	Género Narrativo	52
	Género Dramático	66
	Género Lírico	69
<hr/>		
12	Código Qr Géneros literarios	73
	Géneros Literarios	73
<hr/>		
14	Plantillas	74
	Plantillas de juegos	74
<hr/>		
15	Código QR Plantillas	85
	Plantillas de juegos	85
<hr/>		
16	Fin	88

parchis C&L



Objetivo: Fomentar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños a través de la estimulación de la imaginación, la enseñanza de valores y la mejora de habilidades lingüísticas y sociales.

Edad: 8 años.

N.º de jugadores: 2-4 personas.

Género Literario: Narrativo.

Subgénero: Cuento.

Instrucciones:

- Iniciamos con la lectura de un cuento. (Cuento opcional)
- Cada jugador **elegirá un color** y lanzará el dado, **quien obtenga mayor puntuación será quien comience la partida.**
- Los jugadores necesitan un 6 para sacar ficha a la casilla de salida y luego podrá ir avanzando por todas las casillas según el resultado del dado.
- 2 oportunidades para salir del casillero.

- Pasando 7 casillas, se pregunta algo relacionado al cuento leído.
- Si no responde, pierde un turno.
- Si las dos fichas se encuentran en una misma casilla, automáticamente la primera vuelve al casillero, nuevamente vuelve a leer una parte del cuento.
- Si sale 3, vuelve a tirar una vez más.
- El jugador que mete una ficha en la meta, debe avanzar 10 casillas con otra de sus fichas.
- El primero en llegar a la meta, gana el juego.

Materiales:

- Tablero de parchís.
- Dados.
- Superficie de cartón o espuma Flex.
- Fichas de cartón.
- Témperas.
- Tijeras



Instrucciones Paso a Paso

Preparación de la Base:

- Corta un trozo de cartón rígido o madera de 40 cm x 40 cm.
- Asegúrate de que los bordes estén bien cortados y rectos.



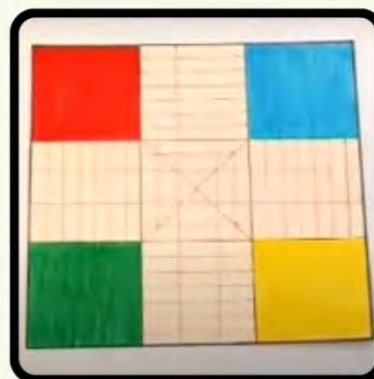
Dibujo de la Cuadrícula:

- Divide el tablero en una cuadrícula de 15x15 casillas. Cada casilla debe medir aproximadamente 2.67 cm x 2.67 cm ($40 \text{ cm} / 15 \approx 2.67 \text{ cm}$).
- Utiliza la regla y la escuadra para asegurarte de que las líneas estén rectas y las casillas sean uniformes



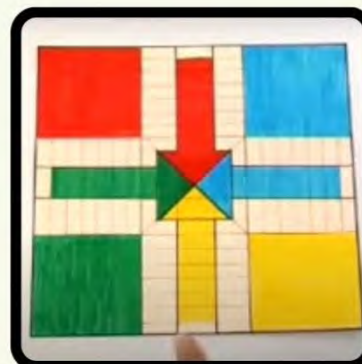
Dibujar las Zonas de Inicio y Seguridad:

- Cada jugador tiene 4 casillas de inicio y 5 casillas de seguridad.
- Las casillas de inicio se encuentran en los cuatro extremos del tablero, y las de seguridad están en la columna central que conduce a la meta.
- Marca las casillas de inicio en las esquinas (una por color: rojo, azul, verde, amarillo).
- Las casillas de seguridad son las cinco casillas siguientes en la columna central, justo antes de llegar a la casilla final (meta).



Dibujo de la Meta:

- En el centro del tablero, dibuja una casilla grande de 4x4 casillas (10.67 cm x 10.67 cm) que será la meta.
- Divide esta casilla en 4 triángulos iguales, cada uno de un color diferente (rojo, azul, verde, amarillo).



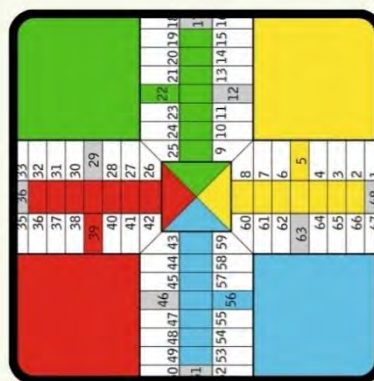
Coloración del Tablero:

- Colorea cada sección del tablero con los colores correspondientes:
- Las casillas de inicio y de seguridad con el color correspondiente al jugador.
- Las casillas normales pueden ser de un color neutro o blanco.
- Asegúrate de que los colores sean brillantes y fáciles de distinguir



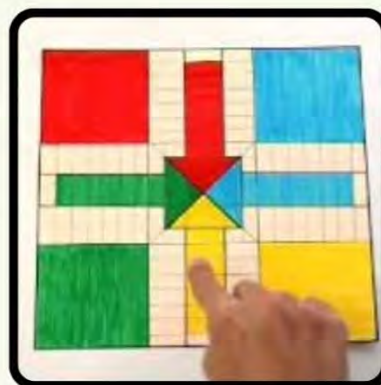
Detalles y Acabados:

- Repasa las líneas de la cuadrícula con un marcador negro para que sean más visibles.
- Si quieres, puedes añadir números o letras en las casillas de seguridad para mayor claridad



Secado y Protección:

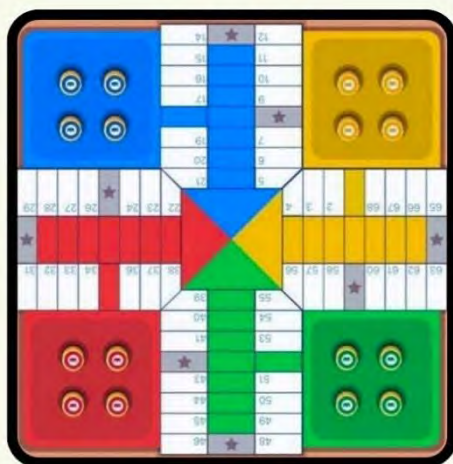
- Si has usado pintura, deja secar completamente antes de usar el tablero.
- Puedes aplicar una capa de barniz o un protector transparente para mayor durabilidad.



Consideraciones Finales:

Puedes imprimir y pegar plantillas para las casillas si prefieres no dibujarlas a mano. Asegúrate de que todos los colores sean visibles y de fácil distinción para los jugadores

Parchis de la lectura



Objetivo: Fomentar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños a través de la estimulación de la imaginación, la enseñanza de valores y la mejora de habilidades lingüísticas y sociales.

Edad: 8 años.

N.º de jugadores: 2-4 personas.

Género Literario: Narrativo.

Subgénero: Cuento.

Instrucciones:

- Comenzamos lanzado los dados.
- Deben sumar 6 para sacar las fichas del casillero.
- Avanzamos una casilla después de sacar el 6
- Cuando el jugador tira el dado, tiene que agarrar una tarjeta
- Debe responder una pregunta para continuar.
- Si no responde, pierde un turno.

- Cada vez que le salga 6, puede volver a lanzar otra vez.
- El jugador avanza dependiendo el número de los dados.
- Si las dos fichas se encuentran en una misma casilla, automáticamente la primera vuelve al casillero.
- La ficha tiene que dar una vuelta entera para ganar.
- El primer en llegar a la meta, gana el juego.

Materiales:

- Tablero de parchís.
- Dados.
- Superficie de cartón o espuma Flex.
- Fichas de cartón.
- Témperas.
- Tijeras



Instrucciones Paso a Paso

Preparación de la Base:

- Corta un trozo de cartón rígido o madera de 40 cm x 40 cm.
- Asegúrate de que los bordes estén bien cortados y rectos.



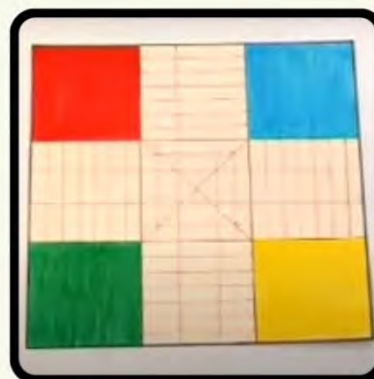
Dibujo de la Cuadrícula:

- Divide el tablero en una cuadrícula de 15x15 casillas. Cada casilla debe medir aproximadamente 2.67 cm x 2.67 cm ($40 \text{ cm} / 15 \approx 2.67 \text{ cm}$).
- Utiliza la regla y la escuadra para asegurarte de que las líneas estén rectas y las casillas sean uniformes



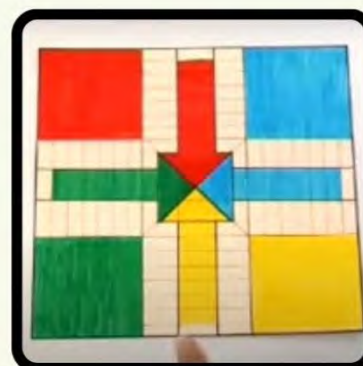
Dibujar las Zonas de Inicio y Seguridad:

- Cada jugador tiene 4 casillas de inicio y 5 casillas de seguridad.
- Las casillas de inicio se encuentran en los cuatro extremos del tablero, y las de seguridad están en la columna central que conduce a la meta.
- Marca las casillas de inicio en las esquinas (una por color: rojo, azul, verde, amarillo).
- Las casillas de seguridad son las cinco casillas siguientes en la columna central, justo antes de llegar a la casilla final (meta).



Dibujo de la Meta:

- En el centro del tablero, dibuja una casilla grande de 4x4 casillas (10.67 cm x 10.67 cm) que será la meta.
- Divide esta casilla en 4 triángulos iguales, cada uno de un color diferente (rojo, azul, verde, amarillo).



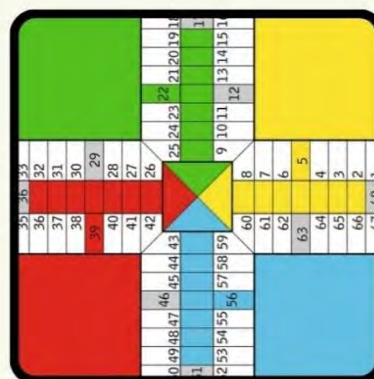
Coloración del Tablero:

- Colorea cada sección del tablero con los colores correspondientes:
- Las casillas de inicio y de seguridad con el color correspondiente al jugador.
- Las casillas normales pueden ser de un color neutro o blanco.
- Asegúrate de que los colores sean brillantes y fáciles de distinguir



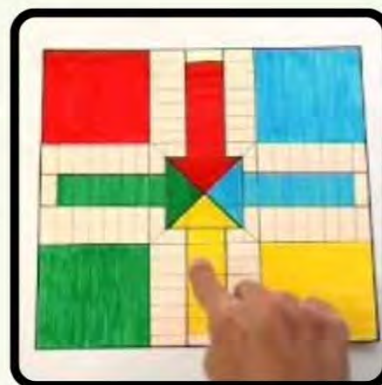
Detalles y Acabados:

- Repasa las líneas de la cuadrícula con un marcador negro para que sean más visibles.
- Si quieres, puedes añadir números o letras en las casillas de seguridad para mayor claridad



Secado y Protección:

- Si has usado pintura, deja secar completamente antes de usar el tablero.
- Puedes aplicar una capa de barniz o un protector transparente para mayor durabilidad.



Consideraciones Finales:

Puedes imprimir y pegar plantillas para las casillas si prefieres no dibujarlas a mano. Asegúrate de que todos los colores sean visibles y de fácil distinción para los jugadores

Futbolín de Lectura



Objetivo: Fomentar el conocimiento y la comprensión de diversas disciplinas deportivas, sus técnicas, historia y valores, con el fin de inspirar y motivar a los lectores a participar activamente en actividades físicas y adoptar hábitos de vida saludables..

Edad: +7 años.

N.º de jugadores: 2 personas.

Género Literario: Didáctico

Subgénero: Artículos científicos

Instrucciones:

- Dos goles leer el artículo sobre el deporte.
- Tres goles leer como narrador el artículo sobre el deporte
- **Si no se realiza un gol en 2 minutos, se comienza con la ronda de preguntas, relacionada con el artículo.**
- Si meten un gol, el rival debe leer una pregunta y responder.
- Debe responder una pregunta para continuar si no pierde un punto
- 4 o más goles, dramatizar a su deportista favorito.

- Autogol, narrar el partido que se esta jugando.
- Dos o más autogoles, se suma un punto al contrincante.
- Duración por cada tiempo es de tres minutos.
- Se juega con los dos dedos índice y medio.

Materiales:

- **Caja de cartón grande** (80 cm x 40 cm)
- **Tubos de cartón** (de papel de cocina o papel higiénico)
- **Pinzas** de ropa de madera
- **Palitos de brocheta** o alambres fuertes
- **Cinta adhesiva** y pegamento fuerte
- **Regla y lápiz**
- **Tijeras o cutter**
- **Bolas pequeñas** (canicas o pelotas de ping-pong)
- **Pintura acrílica y pinceles** (opcional, para decorar)
- **Retazos de tela o papel de colores** (opcional, para decorar)
- **Tapas de botellas** (para hacer las porterías)



Instrucciones Paso a Paso

Preparación de la Caja:

- Encuentra una caja de cartón de 80 cm de largo y 40 cm de ancho.
- Asegúrate de que la caja sea lo suficientemente alta (al menos 20 cm) para permitir el movimiento de las barras.



Corte de las Barras

- Corta cuatro tubos de cartón a lo largo del ancho de la caja (40 cm). Estos serán los postes para las pinzas de ropa (jugadores).
- Haz agujeros a los lados de la caja para pasar los tubos. Los agujeros deben estar a la misma altura y alineados para permitir que los tubos giren libremente.



Creación de los Jugadores:

- Usa las pinzas de ropa de madera como jugadores. Pinta o decora las pinzas para representar dos equipos diferentes (por ejemplo, un equipo rojo y otro azul).
- Fija las pinzas de ropa en los tubos de cartón con pegamento fuerte. Coloca dos jugadores en cada tubo, espaciados uniformemente.



Instrucciones Paso a Paso

Montaje de las Barras y Jugadores:

- Pasa los tubos de cartón a través de los agujeros en la caja. Asegúrate de que los tubos puedan girar libremente y que las pinzas de ropa se muevan sin problemas.



Construcción de las Porterías:

- Usa las tapas de botellas para hacer las porterías. Coloca una tapa en cada extremo de la caja, en el centro del borde más corto (40 cm).
- Recorta un hueco en la caja para que la bola pueda pasar a través de las porterías. Asegúrate de que el hueco sea lo suficientemente grande para la bola que estás usando.



Decoración del Campo:

- Pinta o decora el interior de la caja para parecerse a un campo de fútbol. Puedes pintar líneas de campo, áreas de gol y centro del campo.
- Usa retazos de tela o papel de colores para darle un aspecto más atractivo.



Instrucciones Paso a Paso

Toques Finales:

- Asegúrate de que todas las partes estén bien aseguradas y que los tubos giren suavemente.
- Puedes añadir mangos en los extremos de los tubos de cartón para facilitar el agarre y el juego.



Prueba y Ajustes:

- Prueba el futbolín para asegurarte de que todo funcione correctamente. Ajusta la posición de los jugadores o las barras si es necesario.



¡Y eso es todo! Ahora tienes un futbolín hecho a mano con materiales reciclados, listo para jugar y fomentar la lectura.

Encuentra, Encuentra



Objetivo: Ampliar el vocabulario para mejorar la comunicación y comprensión del lenguaje, lo que facilita una expresión más precisa y efectiva, además de enriquecer el pensamiento crítico y la capacidad de aprendizaje.

Edad: 13 años.

N.º de jugadores: 4 personas.

Género Literario: Didáctico

Subgénero: Vocabulario

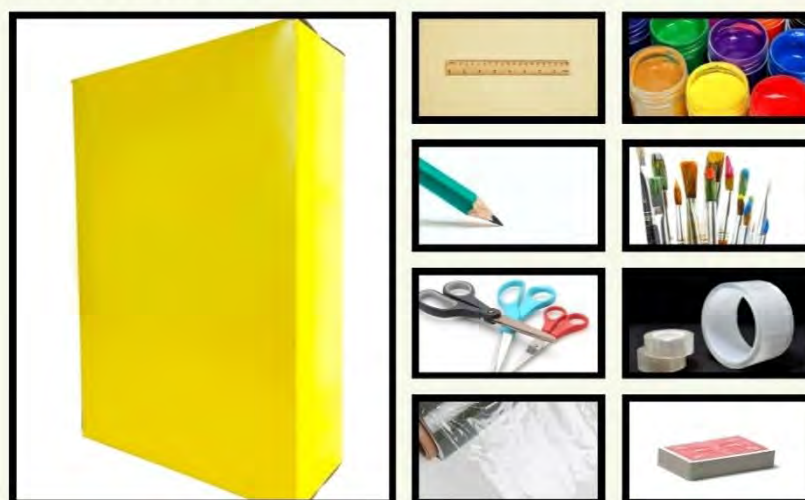
Instrucciones:

- Un turno para cada jugador.
- El **juez**, es el encargado de preguntar y entregar las tarjetas a los participantes.
- Son **varias rondas** de preguntas, hasta acumular la cantidad de puntos para ganar.

- Al escoger una carta, **debemos responder el significado de la palabra que contiene la tarjeta.**
- Si la respuesta es incorrecta pierdes un punto.
- Se pueden ayudar de pistas mediante la dramatización.
- Las cartas pueden mantener su orden o mezclarse.
- Si ninguno de los participantes sabe el significado, pueden ayudarse del diccionario, en un límite de 30 segundos.
- No respondes, pierdes dos puntos.
- Se finaliza el juego cuando el primer jugador acumule 20 puntos.

Materiales:

- **Cartón reciclado** (de cajas de cereales, empaques de productos, etc.)
- **Regla**
- **Lápiz**
- **Tijeras o cutter**
- **Pintura acrílica o marcadores**
- **Pinceles** (si usas pintura)
- **Cinta adhesiva** (opcional, para reforzar)
- **Papel adhesivo transparente** (opcional, para proteger las cartas)
- **Baraja de cartas** (opcional, como referencia)



Instrucciones Paso a Paso

Recolección y Preparación del Cartón:

- Encuentra cartón reciclado de cajas de cereales, empaques de productos, etc. Asegúrate de que esté limpio y plano.
- Si el cartón tiene impresiones o colores que no deseas, puedes pintarlo de blanco o cubrirlo con papel adhesivo blanco



Medición y Corte:

- Con la regla y el lápiz, mide y marca rectángulos de 5.5 cm de ancho por 8.5 cm de largo en el cartón.
- Corta los rectángulos con cuidado usando tijeras o un cutter.



Dibujo de los Diseños:

- Si deseas que tus cartas tengan un diseño en particular. Puedes inspirarte en una baraja tradicional de naipes.
- Dibuja los números y los símbolos (corazones, diamantes, tréboles y picas) en las esquinas de las cartas. Puedes usar marcadores o pintura acrílica para hacerlo.
- Puedes hacer plantillas para asegurarte de que todos los símbolos sean consistentes en tamaño y forma.
- Escribe la pregunta para poder responderla.



¿Quién Soy?



Objetivo: Ampliar el vocabulario para mejorar la comunicación y comprensión del lenguaje, lo que facilita una expresión más precisa y efectiva, además de enriquecer el pensamiento crítico y la capacidad de aprendizaje.

Edad: 8-16 años.

N.º de jugadores: 3 personas.

Género Literario: Didáctico

Subgénero: Bibliografía, Artículo científico.

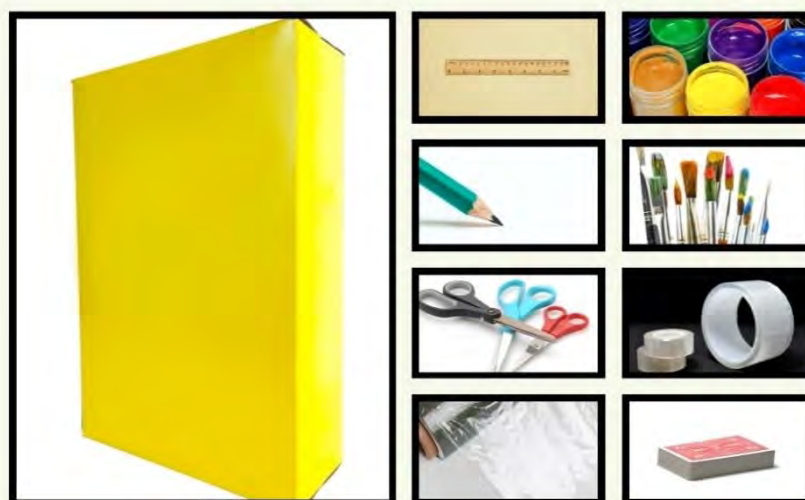
Instrucciones:

- Las preguntas tienen que ser de cultura general o de libros clásicos.
- **Ejemplo:** ¿Quién escribió la Odisea?
- El **juez**, es el encargado de preguntar y entregar las tarjetas a los participantes.
- Son **varias rondas** de preguntas, hasta acumular la cantidad de puntos para ganar.

- Al escoger una carta, **debemos responder el significado de la palabra que contiene la tarjeta.**
- Tienes **10 segundos para contestar.**
- Se pueden ayudar de pistas mediante la dramatización.
- Las cartas pueden mantener su orden o mezclarse.
- Contestas correctamente la pregunta, **ganas dos puntos.**
- No respondes, **pierdes dos puntos.**
- Se **finaliza** el juego cuando el primer jugador acumule 20 puntos.

Materiales:

- **Cartón reciclado** (de cajas de cereales, empaques de productos, etc.)
- **Regla**
- **Lápiz**
- **Tijeras o cutter**
- **Pintura acrílica o marcadores**
- **Pinceles** (si usas pintura)
- **Cinta adhesiva** (opcional, para reforzar)
- **Papel adhesivo transparente** (opcional, para proteger las cartas)
- **Baraja de cartas** (opcional, como referencia)



Instrucciones Paso a Paso

Recolección y Preparación del Cartón:

- Encuentra cartón reciclado de cajas de cereales, empaques de productos, etc. Asegúrate de que esté limpio y plano.
- Si el cartón tiene impresiones o colores que no deseas, puedes pintarlo de blanco o cubrirlo con papel adhesivo blanco



Medición y Corte:

- Con la regla y el lápiz, mide y marca rectángulos de 5.5 cm de ancho por 8.5 cm de largo en el cartón.
- Corta los rectángulos con cuidado usando tijeras o un cutter.



Dibujo de los Diseños:

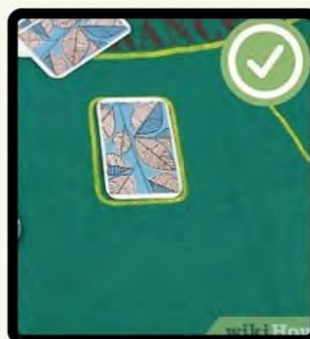
- Si deseas que tus cartas tengan un diseño en particular. Puedes **inspirarte en una baraja tradicional de naipes**.
- **Dibuja los números y los símbolos** (corazones, diamantes, tréboles y picas) en las esquinas de las cartas. Puedes usar marcadores o pintura acrílica para hacerlo.
- Puedes **hacer plantillas** para asegurarte de que todos los símbolos sean consistentes en tamaño y forma.
- Escribe la **pregunta para poder responderla**.



Instrucciones Paso a Paso

Decoración del Reverso:

- Diseña el reverso de las cartas para que todas tengan el mismo aspecto. Esto puede ser un diseño simple o más elaborado, dependiendo de tu preferencia.
- Pinta o dibuja el diseño en el reverso de cada carta



Secado y Protección:

- Si has usado pintura, deja secar completamente las cartas antes de manipularlas.
- Para proteger las cartas y hacerlas más duraderas, puedes cubrirlas con papel adhesivo transparente. Recorta el papel adhesivo a la medida de las cartas y pégalo cuidadosamente en ambos lados.



Refuerzo (opcional):

- Si deseas que las cartas sean más resistentes, puedes pegar dos capas de cartón juntas antes de cortar las cartas.
- También puedes usar cinta adhesiva en los bordes para evitar que se desgasten rápidamente.



¡Y eso es todo! Ahora tienes una baraja de cartas con la temática de cultura general, hecha a mano con materiales reciclados ¡Disfruta jugando!

Adivina Adivinador



Objetivo: Explorar emociones intensas como el miedo y la anticipación, estimulando la imaginación y la capacidad de resolver problemas al enfrentarse a situaciones extremas en un entorno seguro, lo que puede llevar a un mayor autoconocimiento y a una mayor apreciación del género literario.

Edad: +12 años.

N.º de jugadores: 3 personas.

Género Literario: Narrativo

Subgénero: Leyenda, Cuentos de terror.

Instrucciones:

- El juez es el encargado de repartir las cartas.
- Debes adivinar el nombre del personaje que sale en la carta.
- Tienes un intento para sumar puntos.
- Cada respuesta correcta tiene el valor de 2 puntos.
- Si no respondes, debes narrar una historia de terror.
- Te equivocas tres veces, pierdes el juego.

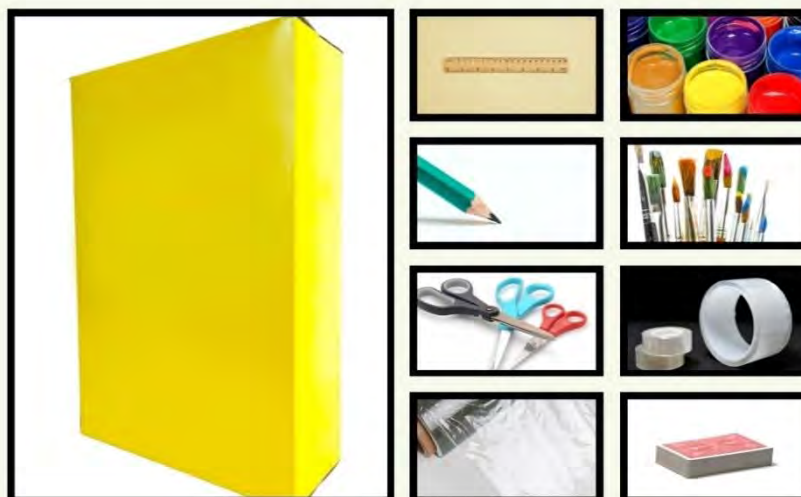


- **Las cartas rojas, son para leer historias o leyendas.**
- Tienes **20 segundos** para contestar.
- Finalmente el **ganador se lleva una carta del juego.**
- Se **finaliza** el juego cuando el primer jugador acumule 20 puntos.



Materiales:

- **Cartón reciclado** (de cajas de cereales, empaques de productos, etc.)
- **Regla**
- **Lápiz**
- **Tijeras o cutter**
- **Pintura acrílica o marcadores**
- **Pinceles** (si usas pintura)
- **Cinta adhesiva** (opcional, para reforzar)
- **Papel adhesivo transparente** (opcional, para proteger las cartas)
- **Baraja de cartas** (opcional, como referencia)





Instrucciones Paso a Paso

Recolección y Preparación del Cartón:

- Encuentra cartón reciclado de cajas de cereales, empaques de productos, etc. Asegúrate de que esté limpio y plano.
- Si el cartón tiene impresiones o colores que no deseas, puedes pintarlo de blanco o cubrirlo con papel adhesivo blanco



Medición y Corte:

- Con la regla y el lápiz, mide y marca rectángulos de 5.5 cm de ancho por 8.5 cm de largo en el cartón.
- Corta los rectángulos con cuidado usando tijeras o un cutter.



Dibujo de los Diseños:

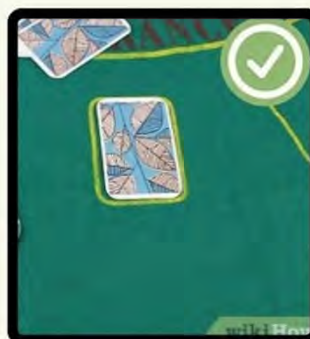
- Si deseas que tus cartas tengan un diseño en particular. Puedes **inspirarte en una baraja tradicional de naipes**.
- **Dibuja los números y los símbolos** (corazones, diamantes, tréboles y picas) en las esquinas de las cartas. Puedes usar marcadores o pintura acrílica para hacerlo.
- Puedes **hacer plantillas** para asegurarte de que todos los símbolos sean consistentes en tamaño y forma.
- Escribe y dibuje la **pregunta para poder responderla**.



Instrucciones Paso a Paso

Decoración del Reverso:

- Diseña el reverso de las cartas para que todas tengan el mismo aspecto. Esto puede ser un diseño simple o más elaborado, dependiendo de tu preferencia.
- Pinta o dibuja el diseño en el reverso de cada carta



Secado y Protección:

- Si has usado pintura, deja secar completamente las cartas antes de manipularlas.
- Para proteger las cartas y hacerlas más duraderas, puedes cubrlas con papel adhesivo transparente. Recorta el papel adhesivo a la medida de las cartas y pégalo cuidadosamente en ambos lados.



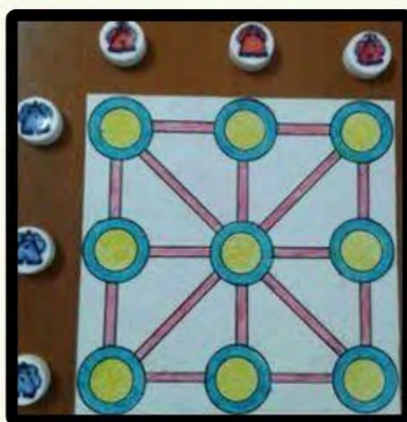
Refuerzo (opcional):

- Si deseas que las cartas sean más resistentes, puedes pegar dos capas de cartón juntas antes de cortar las cartas.
- También puedes usar cinta adhesiva en los bordes para evitar que se desgasten rápidamente.



¡Y eso es todo! Ahora tienes una baraja de cartas con la temática de leyendas y terror, hecha a mano con materiales reciclados ¡Disfruta jugando!

Tres Libros



Objetivo: Fomentar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños a través de la estimulación de la imaginación, la enseñanza de valores y la mejora de habilidades lingüísticas y sociales.

Edad: +8 en adelante.

N.º de jugadores: 2 personas.

Género Literario: Narrativo, Didáctico.

Subgénero: Leyenda, Cuentos de terror, Artículos Científicos.

Instrucciones:

- Coloca el tablero de juego **en una superficie plana**.
- Cada jugador **elige una de las fichas (Libro, esfero, notas)**. Uno usará las 3 fichas de los objetos y el otro usará las 3 fichas del otro objeto.
- Los jugadores alternan turnos **colocando una ficha en una casilla vacía del tablero**.
- Después de que **todas las fichas hayan sido colocadas en el tablero**, los jugadores continuarán tomando turnos..
- En cada turno, un jugador puede mover una de sus **fichas a una casilla vacía adyacente (horizontal, vertical o diagonal)**.

- Las fichas solo pueden **moverse una casilla a la vez**.
- El objetivo del juego es ser el **primero en alinear tres de tus fichas en una fila, ya sea horizontal, vertical o diagonalmente**.
- El juego termina cuando **un jugador alinea tres de sus fichas consecutivamente**.
- Si todas las casillas **están ocupadas y ningún jugador** ha alineado tres fichas, **el juego se considera un empate**.
- **Si es un empate**, los dos jugadores deben leer un cuento, leyenda o artículo científico para los demás.
- **Si pierde**, debe leer y dramatizar con la voz de un narrador para los demás.

Materiales:

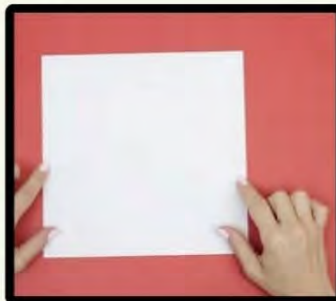
- **Cartón reciclado** (de cajas de cereales, empaques de productos, etc.)
- **Regla**
- **Lápiz**
- **Tijeras o cutter**
- **Pintura acrílica o marcadores**
- **Pinceles** (si usas pintura)
- **Fomix** para hacer las fichas (6 en total, 3 de un objeto y 3 de otro)
- **Cinta adhesiva** (opcional, para reforzar)
- **Papel adhesivo transparente** (opcional, para proteger el tablero)



Instrucciones Paso a Paso

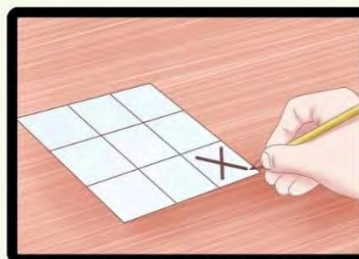
Preparación del Cartón:

- Encuentra cartón reciclado de cajas de cereales, empaques de productos, etc. Asegúrate de que esté limpio y plano.



Medición y Corte del Tablero:

- Con la regla y el lápiz, mide y marca un cuadrado de 15 cm x 15 cm en el cartón. Este será el tablero de juego.
- Corta el cuadrado con cuidado usando tijeras o un cutter.



Dibujo de la Cuadrícula:

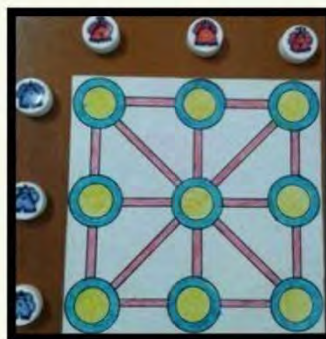
- Divide el cuadrado en una cuadrícula de 3x3. Cada casilla debe medir 5 cm x 5 cm.
- Dibuja las líneas de la cuadrícula con un lápiz y luego repásalas con un marcador o pintura para que sean visibles.



Instrucciones Paso a Paso

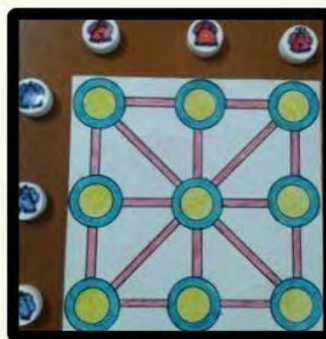
Creación de las Fichas:

- Usa el **fomix para hacer las fichas (Libro, notas, esfero)** . Necesitarás 6 fichas en total: 3 de un color y 3 de otro.
- Si el fomix no son de colores diferentes, píntalas con pintura acrílica o decóralas con marcadores. Asegúrate de que los colores sean fácilmente distinguibles.



Decoración del Tablero (opcional):

- Pinta o decora el tablero para que sea más atractivo. Puedes añadir colores, patrones o cualquier diseño que te guste.
- Si deseas, puedes cubrir el tablero con papel adhesivo transparente para protegerlo y hacerlo más duradero.



¡Y eso es todo! Ahora sabes cómo crear un tablero de Tres Libros con fichas que se pueden mover y cómo jugar el juego. ¡Disfruta jugando y leyendo!

Rueda de Aventura



Objetivo: Proporcionar entretenimiento y disfrute, al mismo tiempo que se reducen los niveles de estrés y se mejora el estado de ánimo a través del humor, contribuyendo así al bienestar emocional y mental del lector.

Edad: 12 años.

N.º de jugadores: 7 personas.

Género Literario: Dramático.

Subgénero: Tragedia, Comedia.

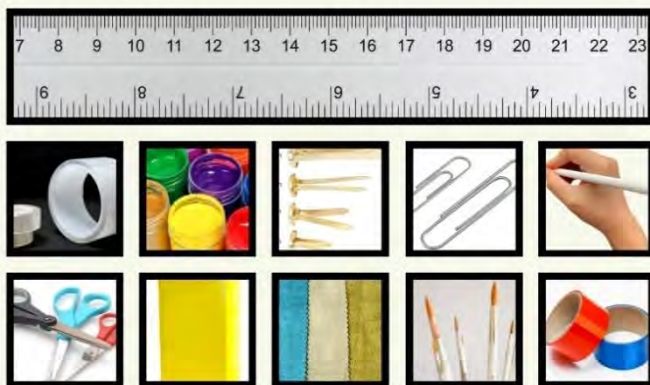
Instrucciones:

- **Coloca la ruleta en una superficie plana** y asegúrate de que el indicador pueda girar libremente.
- Cada **jugador toma turnos** para girar la ruleta.
- Un jugador **gira el indicador**. Puedes darle un buen impulso para que gire varias veces.
- Cuando el indicador se detenga, **mira en qué sección** se encuentra el puntero.
- El jugador **realiza la acción o recibe el número indicado** en la sección donde se detuvo el indicador.

- **Ruleta de Actividades:** Escribe diferentes actividades en cada sección, como "Dramatiza a un comediante", "Lee la siguiente comedia", "Cuenta un chiste", "Un diálogo con dos personas sobre un tema de tragedia", etc.
- **Ruleta de Premios:** Asigna diferentes premios a cada sección, como "Gana un punto", "Pierde un turno", "Elige un jugador para que escriba una comida", etc.
- **Ruleta de Preguntas:** Escribe diferentes preguntas en cada sección, y el jugador que gira debe responder la pregunta en la sección donde se detuvo el indicador.
- Los jugadores continúan tomando **turnos para girar la ruleta y realizar las acciones** correspondientes.

Materiales:

- **Cartón reciclado** (de cajas de cereales, empaques de productos, etc.)
- **Regla**
- **Lápiz**
- **Tijeras o cutter**
- **Pintura acrílica** o marcadores
- **Pinceles** (si usas pintura)
- **Un sujetador de papel** (tipo mariposa)
- **Un clip grande**
- **Cinta adhesiva**
- Papel adhesivo transparente (**opcional, para proteger la ruleta**)
- Retazos de tela o papel de colores (**opcional, para decorar**)



Instrucciones Paso a Paso

Preparación del Cartón:

- Encuentra **cartón reciclado de cajas** de cereales, empaques de productos, etc. Asegúrate de que esté limpio y plano.



Medición y Corte del Círculo:

- Con la regla y el lápiz, dibuja un círculo de aproximadamente 30 cm de diámetro en el cartón.
- Corta el círculo con cuidado usando tijeras o un cutter.
- Puedes reforzar con una **segunda capa de cartón**



División de la Ruleta:

- Divide el círculo en secciones iguales. Puedes hacer tantas secciones como desees, pero lo más **común es tener 8, 10 o 12 secciones.**
- Usa una **regla para dibujar las líneas de las secciones desde el centro** hacia el borde del círculo.



Instrucciones Paso a Paso

Decoración de las Secciones:

- Pinta o colorea cada **sección de un color diferente**. Puedes usar pintura acrílica o marcadores.
- En cada sección, **escribe un número o una actividad** (dependiendo de cómo quieras usar la ruleta).



Creación del Indicador:

- Usa un clip grande para hacer el indicador. Dobla el clip **para que tenga una parte recta que pueda girar sobre la ruleta** y una parte que actúe como puntero.
- **Haz un pequeño agujero** en el centro del círculo y en la base del clip.
- **Usa un sujetador de papel** (tipo mariposa) para fijar el clip al centro de la ruleta. Asegúrate de que el clip pueda girar libremente.



Protección de la Ruleta (opcional):

- Para hacer la ruleta más duradera, puedes cubrirla con papel adhesivo transparente.



¡Y eso es todo! Ahora sabes cómo crear una ruleta con materiales reciclados y cómo fomentar la lectura. ¡Diviértete jugando!

Escaleras de Lectura y serpientes de Sabiduría



Objetivo: Fomentar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños a través de la estimulación de la imaginación, la enseñanza de valores y la mejora de habilidades lingüísticas y sociales.

Edad: 9 años.

N.º de jugadores: 4 personas.

Género Literario: Narrativo.

Subgénero: Cuento, Leyenda.

Instrucciones:

- Cada jugador elige una ficha de juego, (Libro, notas, esfero)
- Coloca todas las fichas en la casilla de inicio (casilla número 1).
- El primer jugador tira un dado (o dos dados, según las reglas acordadas).
- El número en el dado indica cuántas casillas el jugador debe mover su ficha hacia adelante.
- Mueve la ficha del jugador el número de casillas indicado por el dado.

- Si el jugador aterriza en la base de una escalera, debe responder una pregunta de la categoría "cuentos" para poder subir la escalera.
- Si el jugador aterriza en la cabeza de una serpiente, debe responder una pregunta de la categoría "historias" para evitar bajar por la serpiente.
- Si un jugador aterriza en una casilla normal, puede recibir una pregunta de la categoría "leyendas" para obtener un turno adicional.
- Si el jugador responde correctamente, sigue las reglas normales del juego (sube la escalera, evita la serpiente, o recibe un turno adicional).
- Si el jugador responde incorrectamente, debe seguir las reglas del juego estándar (baja por la serpiente, no sube la escalera, o pierde el turno adicional).

Penitencias:

- **Recitar un Cuento Corto:** Recita de memoria un cuento corto que conozcas.
- **Inventar un Cuento:** Inventa un cuento corto usando las palabras 'dragón', 'bosque' y 'magia'.
- **Actuar una Escena:** Describe detalladamente a un personaje de un cuento que te guste."
- **Continuar una Historia:** Continúa la siguiente línea: 'Érase una vez en un reino lejano...'
- **Contar una Historia Personal:** Cuenta una historia divertida que te haya pasado."
- **Relatar un Acontecimiento Histórico:** Relata brevemente un acontecimiento histórico que recuerdes.
- **Crear una Historia:** Crea una historia usando los siguientes elementos: un explorador, una isla desierta y un mapa del tesoro.
- **Narrar una Historia Famosa:** Narra una historia famosa que hayas escuchado o leído."
- **Describir el Final:** Describe cómo crees que terminaría una historia que empieza con 'Un día, un astronauta descubrió un planeta desconocido...'"

- **Contar una Leyenda Local:** Cuenta una leyenda que conozcas de tu región.
- **Inventar una Leyenda:** Inventa una leyenda sobre un héroe mítico y sus aventuras.
- **Describir una Criatura Mítica:** Describe una criatura mítica y sus características.
- **Narrar el Origen de un Lugar:** Narra la leyenda del origen de un lugar famoso que conozcas.
- **Recrear una Escena Legendaria:** Actúa una escena de una leyenda famosa.

Materiales Necesarios:

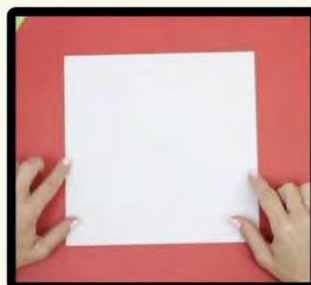
- **Cartón reciclado** (de cajas de cereales, empaques de productos, etc.)
- **Regla**
- **Lápiz**
- **Tijeras o cutter**
- **Pintura acrílica o marcadores**
- **Pinceles** (si usas pintura)
- **Dados** (uno o dos)
- **Fichas de juego** (modelo: esfero, notas, libro, etc.)
- **Cinta adhesiva** (opcional, para reforzar)
- **Papel adhesivo transparente** (opcional, para proteger el tablero)
- **Tarjetas de preguntas** (pequeños trozos de cartulina o papel)



Instrucciones Paso a Paso

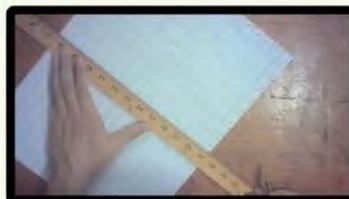
Preparación del Cartón:

- Encuentra **cartón reciclado de cajas de cereales**, empaques de productos, etc. Asegúrate de que esté limpio y plano.



Medición y Corte del Tablero:

- Con la regla y el lápiz, mide y marca un cuadrado de 40 cm x 40 cm en el cartón. Este será el tablero de juego.
- Corta el cuadrado con cuidado usando tijeras o un cutte



Dibujo de la Cuadrícula:

- Divide el cuadrado en **una cuadrícula de 10x10cm**, de modo que haya **100 casillas en total**. Cada casilla debe medir **aproximadamente 4 cm x 4 cm**.
- Dibuja las líneas de la cuadrícula con un lápiz y luego repásalas con un marcador o pintura para que sean visibles.



Numeración de las Casillas:

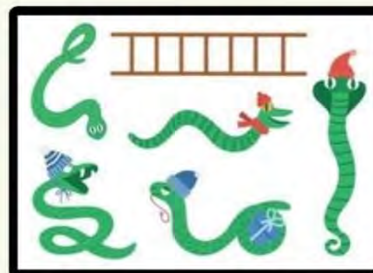
- Numera las casillas del 1 al 100, comenzando en la esquina inferior izquierda y avanzando en zigzag hasta llegar a la esquina superior derecha.



Instrucciones Paso a Paso

Dibujo de las Serpientes y Escaleras:

- **Dibuja varias serpientes y escaleras en el tablero.** Las escaleras deben conectar dos casillas distantes para que los **jugadores suban**, y las **serpientes deben conectar dos casillas distantes** para que los jugadores **bajen**.
- Puedes hacer **las serpientes y escaleras de diferentes colores** para distinguirlas fácilmente.



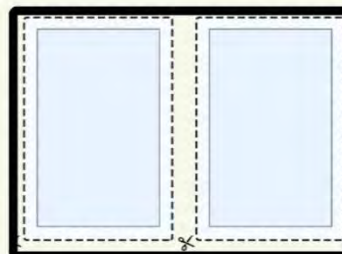
Decoración del Tablero (opcional):

- **Pinta o decora el tablero** para que sea más atractivo. **Puedes** añadir colores, patrones o cualquier diseño que te guste.
- Si deseas, puedes cubrir el tablero con papel adhesivo **transparente** para **protegerlo y hacerlo** más duradero




Creación de Tarjetas de Preguntas:

- Prepara **tarjetas pequeñas con preguntas relacionadas con cuentos, historias y leyendas**. Cada tarjeta debe tener una pregunta y su respuesta en el reverso.
- Puedes **dividir las preguntas en tres categorías: cuentos, historias y leyendas**.

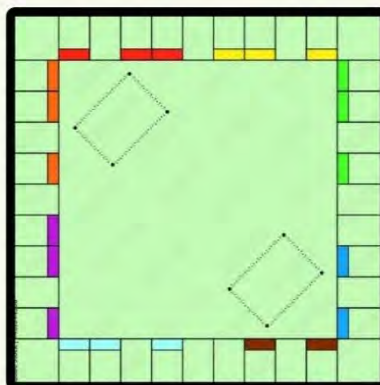


¡Y eso es todo! Ahora sabes cómo crear y jugar Escaleras de Lectura y Serpientes de Sabiduría, fomentando la lectura con preguntas de cuentos, historias y leyendas.

¡Diviértete y aprende mientras juegas!



Monopoliteratura: Aventura Literarias



Objetivo: Fomentar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños a través de la estimulación de la imaginación, la enseñanza de valores y la mejora de habilidades lingüísticas y sociales.

Edad: 11 años.

N.º de jugadores: 4 personas.

Género Literario: Narrativo, Dramático.

Subgénero: Cuento, Leyenda, Fábula, Comedia, Drama, Tragedia.

Instrucciones:

- El objetivo del juego sigue siendo el mismo: **ser el jugador más rico mediante la compra, alquiler y venta de libros.**
- Los jugadores tiran **los dados y mueven** sus fichas en el tablero según el número obtenido.
- Al caer en una propiedad, **los jugadores pueden comprarla, pagar alquiler o realizar otras acciones** habituales del juego.
- **Desafíos Literarios:** Al caer en una propiedad literaria, **el jugador debe responder una pregunta relacionada con el subgénero de esa propiedad.** Si responde correctamente, puede **comprar la propiedad o recibir un descuento** en el precio. Si responde incorrectamente, debe pagar una multa al banco.



Tarjetas de Suerte y Caja de Comunidad:

- Los jugadores siguen las **instrucciones en las tarjetas de Suerte y Caja de Comunidad**, que incluirán desafíos literarios adicionales.
- **Ejemplo de tarjeta de Suerte: Recita una fábula en 30 segundos. Si lo haces, recibe \$100.**

Construcción y Alquiler:

- Los jugadores pueden construir **casas y hoteles en sus propiedades literarias**. El alquiler se incrementa como en el juego estándar, pero se puede **agregar una trivia o pregunta sobre el subgénero** cada vez que un jugador cae en una propiedad con casas u hoteles.

Penitencias Literarias:

- En lugar de ir a la **cárcel**, los jugadores podrían tener que realizar una **penitencia literaria**, como contar una **historia corta**, **actuar una escena de un drama o inventar** una breve fábula.
- El juego termina cuando todos menos **uno de los jugadores se han declarado en bancarrota**. El **jugador con más dinero y propiedades literarias es el ganador**.

Tarjetas de Suerte

- **Suerte: Responde una pregunta sobre una fábula y avanza 3 espacios.**
- **Acción: Avanza 3 espacios si respondes correctamente.**
- **Suerte:** Cuenta una breve historia de un drama famoso y recibe \$50.
- **Acción:** Recibe **\$50 si cuentas una historia de un drama.**
- **Suerte:** Nombra una **leyenda y avanza hasta la casilla más cercana de leyendas.**
- **Acción:** Avanza a la **casilla de leyendas** más cercana.
- **Suerte:** Responde correctamente.
- **Acción:** Si respondes correctamente, recibe \$100.
- **Suerte:** Recita **un poema corto y recibe \$75."**
- **Acción:** Recita un poema corto y recibe \$75.

44

- **Suerte:** Cambia una propiedad con otro jugador, si respondes correctamente: ¿Quién escribió Don Quijote?
- **Acción:** Cambia una propiedad con otro jugador si respondes correctamente.
- **Suerte:** Responde: **¿Qué tragedia escribió William Shakespeare sobre dos jóvenes amantes?**
- **Acción:** Avanza a la casilla de **tu elección si respondes correctamente.**

Tarjetas de Caja de Comunidad

- **Caja de Comunidad:** Nombra tres cuentos de los Hermanos Grimm y recibe \$100.
- **Acción:** Recibe \$100 si nombras tres cuentos.
- **Caja de Comunidad:** Cuenta una leyenda de tu región y recibe \$50.
- **Acción:** Recibe \$50 si cuentas una leyenda local.
- **Caja de Comunidad: "Responde:** ¿Cuál es el nombre del monstruo en Frankenstein?
- **Acción:** Recibe \$75 si respondes correctamente.
- **Caja de Comunidad:** Inventa una fábula corta y recibe \$50.
- **Acción:** Recibe \$50 si inventas una fábula corta.
- **Caja de Comunidad: Responde:** ¿Qué comedia de Shakespeare presenta a un grupo de mecánicos preparando una obra de teatro.
- **Acción:** Recibe \$100 si respondes correctamente.
- **Caja de Comunidad:** Actúa una escena de un drama famoso y avanza 3 espacios.
- **Acción:** Avanza 3 espacios si actúas una escena.
- **Caja de Comunidad:** Responde correctamente: ¿Cuál es el título completo de Don Quijote?
- **Acción:** Recibe \$75 si respondes correctamente.

Materiales Necesarios:

- **Tablero de Monopolio estándar**
- **Tarjetas de Propiedades personalizadas**
- **Tarjetas de Suerte y Caja de Comunidad personalizadas**
- Fichas, **libros y casas** del juego estándar
- **Dinero de Monopolio**
- Dos dados
- Tarjetas de **Preguntas Literarias divididas en subgéneros**: cuentos, historias, leyendas, fábula, drama, tragedia, comedia



Instrucciones Paso a Paso

Planificación del Tablero:

- Decide los **nombres de las nuevas propiedades**, asegurándote de incluir **títulos de cuentos, historias, leyendas, fábulas, dramas, tragedias y comedias**.
- Organiza las propiedades en **grupos de colores**, cada grupo representando un subgénero literario.

Diseño de las Casillas de Propiedades:

- Mide las casillas del tablero original para asegurarte de que las nuevas propiedades encajen perfectamente.
- Dibuja o imprime las nuevas casillas de propiedades en cartulina o papel grueso.
- Escribe o imprime el nombre del título literario en cada casilla, junto con una breve descripción o trivia relacionada.

Dimensiones Generales del Tablero

- **Tamaño total del tablero:** 50 cm x 50 cm
- **Número total de casillas:** 40 (10 en cada lado)

Dimensiones de las Casillas

Cada lado del **tablero tiene 10 casillas:**

- **Casillas de esquina:** 4 (1 en cada esquina)
- **Casillas de lado:** 9 entre las esquinas en cada lado

Las **casillas de esquina son cuadradas**, mientras que las **casillas laterales son rectangulares**.

Casillas de Esquina

- **Dimensiones:** 5 cm x 5 cm (asumiendo que el tablero total es de 50 cm x 50 cm, dividido en 10 segmentos iguales)

Casillas Laterales

- **Longitud lateral (vertical):** 5 cm (misma altura que las casillas de esquina)
- **Anchura lateral (horizontal):** $(50 \text{ cm} - 10 \text{ cm}) / 9 = 4.44 \text{ cm}$

Instrucciones Paso a Paso



Dibuja las casillas de esquina:

- Marca las esquinas con cuadrados de 5 cm x 5 cm.

Dibuja las casillas laterales:

- Marca las casillas laterales entre las esquinas, que deberían ser de aproximadamente 4.44 cm de ancho por 5 cm de alto.

Etiqueta las casillas:

- Una vez que todas las casillas estén marcadas y dibujadas, etiquétalas según los nombres de propiedades y los subgéneros literarios que hayas elegido.

Lado Superior	Lado Derecho	Lado Inferior	Lado Izquierdo
Esquina Izquierda: 5 cm x 5 cm (Salida)	Esquina Superior: 5 cm x 5 cm (Cárcel)	Esquina Derecha: 5 cm x 5 cm (Ir a la Cárcel)	Esquina Inferior: 5 cm x 5 cm (Aparcamiento)
Casillas Laterales: 4.44 cm x 5 cm (9 casillas)	Casillas Laterales: 5 cm x 4.44 cm (9 casillas)	Casillas Laterales: 4.44 cm x 5 cm (9 casillas)	Casillas Laterales: 5 cm x 4.44 cm (9 casillas)
Esquina Derecha: 5 cm x 5 cm (Cárcel)	Esquina Inferior: 5 cm x 5 cm (Ir a la Cárcel)	Esquina Izquierda: 5 cm x 5 cm (Libre de Aparcamiento)	Esquina Superior: 5 cm x 5 cm (Salida)

Instrucciones Paso a Paso

Reemplazo de las Casillas de Propiedades:

- Dibuja las nuevas casillas sobre las propiedades originales en el tablero de Monopolio.

Diseño de las Tarjetas de Propiedades:

- Crea **tarjetas de propiedades para cada nueva casilla**, usando cartulina o papel grueso.
- **Incluye en cada tarjeta:**
 - Nombre de la propiedad
 - Precio de compra
 - Tarifas de alquiler
 - Costos de construcción (Libros y figuras literarias)
 - Breve trivia o descripción relacionada con el título literario

Personalización de Tarjetas de Suerte y Caja de Comunidad:

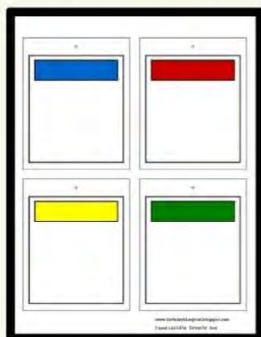
- **Dibuja o imprime** nuevas tarjetas de Suerte y Caja de Comunidad en cartulina o papel grueso.
- **Escribe preguntas y desafíos literarios relacionados con los subgéneros**

Creación de Tarjetas de Preguntas Literarias:

- Divide **las tarjetas en subgéneros**: cuentos, historias, leyendas, fábula, drama, tragedia, comedia.
- Escribe **preguntas relacionadas con cada subgénero** en las tarjetas

Personalización de Fichas, Casas y Hoteles:

- Puedes pintar **las casas y hoteles con colores relacionados con los subgéneros**, o utilizar **pequeñas figuras representativas de personajes literarios** como fichas.



Instrucciones Paso a Paso

Indicaciones para las tarjetas:

Marrón: Cuentos Clásicos.

- Ejemplo: "Caperucita Roja", "Los Tres Cerditos"

Azul Claro: Historias Famosas.

- Ejemplo: "El Principito"

Rosa: Leyendas Urbanas.

- Ejemplo: "Cantuña"

Naranja: "Fábulas de Esopo"

- Ejemplo: "La Liebre y la Tortuga"

Rojo: Dramas Intemporales.

- Ejemplo: "Romeo y Julieta"

Amarillo: Tragedias Universales.

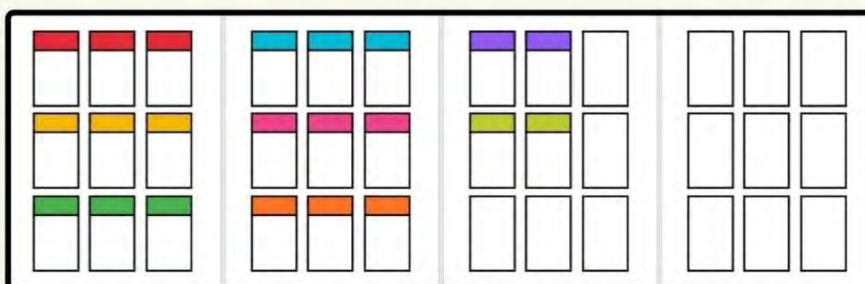
- Propiedades: "Macbeth", "Edipo Rey"

Verde: Comedias Clásicas.

- Ejemplo: "Sueño de una Noche de Verano"

Azul Oscuro: Obras Maestras Literarias.

- Ejemplo: "Don Quijote"



Con estas dimensiones y pasos, deberías poder personalizar tu tablero de Monopolio de manera precisa y efectiva. ¡Disfruta creando y jugando tu versión literaria del Monopoliteratura: Aventuras Literarias!





El joven pastor y el lobo



En un pueblo muy lejano, había un joven pastor que cuidaba un rebaño de ovejas. Pero este joven tenía una mala costumbre: engañaba a las personas del pueblo gritando:

— ¡Es el lobo! ¡Es el lobo!

Las personas venían a ayudarlo, solo para descubrir que el joven mentía, una y otra vez.

Un día, ocurrió que el lobo se apareció entre las ovejas, y el joven pastor, desesperado, comenzó a gritar, esta vez en serio:

— ¡Es el lobo! ¡Es el lobo! ¡Está matando a las ovejas del rebaño!

Pero nadie le creyó y no recibió ayuda. Y así, el lobo se encontró a sus anchas y todas las ovejas murieron.

Moraleja: Nadie le cree a un mentiroso, aun cuando diga la verdad.



El nacimiento de la col



En el paraíso terrenal, en el día luminoso en que las flores fueron creadas, y antes de que Eva fuese tentada por la serpiente, el maligno espíritu se acercó a la más linda rosa nueva en el momento en que ella tendía, a la caricia del celeste sol, la roja virginidad de sus labios.

—Eres bella.

—Lo soy —dijo la rosa.

—Bella y feliz —prosiguió el diablo—. Tienes el color, la gracia y el aroma. Pero...

— ¿Pero?...

—No eres útil. ¿No miras esos altos árboles llenos de bellotas? Ésos, a más de ser frondosos, dan alimento a muchedumbres de seres animados que se detienen bajo sus ramas. Rosa, ser bella es poco...

La rosa entonces —tentada como después lo sería la mujer— deseó la utilidad, de tal modo que hubo palidez en su púrpura.

Pasó el buen Dios después del alba siguiente.

—Padre —dijo aquella princesa floral, temblando en su perfumada belleza—, ¿queréis hacerme útil?

—Sea, hija mía —contestó el Señor, sonriendo.
Y entonces vio el mundo la primera col.



El avaro y el oro



Un avaro que tenía muchas riquezas, las vendió todas para comprar con el dinero una única pieza de oro. Para que no se perdiera y la durara para siempre, el avaro la enterró próxima a una pared antigua y todos los días iba a cerciorarse de que siguiera allí, sin notar que un vecino siempre lo veía pasar.

Curioso, el vecino fue un día a aquel lugar para descubrir el misterio. Cuando vio que se trataba de un tesoro, lo desenterró y se robó la pieza de oro.

Al día siguiente, el avaro encontró el agujero vacío, y se lamentaba de lo que había perdido.

Pero otro vecino lo vio, y al conocer el motivo de sus lamentaciones, le dijo:

—Agradece que no ha pasado nada grave. Toma una piedra, sepúltala en el agujero y haz de cuenta de que el oro sigue allí. Da lo mismo si es oro o no, porque por tu avaricia, jamás le ibas a sacar provecho.

Moraleja: No acumules cosas por acumularlas. Estas no tienen valor por su apariencia, sino por su utilidad y provecho.



El duendecillo fraile



Había una vez tres hermanitas que se mantenían amasando de noche una faneguita de harina.

Un día se levantaron de madrugada para hacer su faena, y se la hallaron hecha, y los panes prontos para meterlos en el horno, y así sucedió por muchos días.

Queriendo averiguar quién era el que tal favor les hacía, se escondieron una noche, y vieron venir a un duende muy chiquito, vestido de fraile, con unos hábitos muy viejos y rotos. Agradecidas le hicieron unos nuevos, que colgaron en la cocina. Vino el duende y se los puso, y en seguida se fue diciendo:

«Frailecito con hábitos nuevos,
ni quiere amasar, ni ser panadero».

Esto prueba, niños míos, que como el duendecito hay muchos, que son complacientes y oficiosos hasta que logran un beneficio, y que una vez recibido, no se vuelven a acordar de quien se lo hizo.



El monólogo del mal



Un día el Mal se encontró frente a frente con el Bien y estuvo a punto de tragárselo para acabar de una buena vez con aquella disputa ridícula; pero al verlo tan chico el Mal pensó:

«Esto no puede ser más que una emboscada; pues si yo ahora me trago al Bien, que se ve tan débil, la gente va a pensar que hice mal, y yo me encogeré tanto de vergüenza que el Bien no desperdiciará la oportunidad y me tragará a mí, con la diferencia de que entonces la gente pensará que él sí hizo bien, pues es difícil sacarla de sus moldes mentales consistentes en que lo que hace el Mal está mal y lo que hace el Bien está bien».

Y así el Bien se salvó una vez más.



Leyenda de Cantuña



Cuenta una historia popular que, allá por la época de la colonización española, vivió Francisco Cantuña. Este hombre se aventuró en la compleja tarea de construir la Iglesia de San Francisco, situada en el centro histórico de Quito, en un plazo de 6 meses.

Pasó el tiempo y llegó el día de antes de entregar el resultado, pero, el edificio no estaba terminado. Ante esto, Cantuña decidió pactar con el diablo para que este la terminara apresuradamente. A cambio, le entregaría su alma.

El diablo accedió a la propuesta y trabajó sin parar. En el último momento, Cantuña se arrepintió de haber vendido su alma y, antes de concluir la obra, se escondió la última piedra que serviría para concluir la iglesia.

Finalmente, cuando el diablo pensó que había terminado la obra, Cantuña le mostró que no era así enseñándole la piedra. De esta manera, Cantuña salvó su alma del infierno.



La canoíta fantasmática



Cuenta una vieja historia que, por los ríos de las tierras guayaquileñas, navega el espectro de una mujer durante la noche. Se dice que es el espíritu de Isabel, quien permanece errante para cumplir una condena impuesta por Dios, después de que esta muriera.

Dice la leyenda que Isabel tuvo una vida compleja y dio a luz a un bebé en una canoa, este era un hijo extramatrimonial. Un fatal desastre hizo que el pequeño perdiera la vida y decidió esconderlo en el mar para que nadie supiera de él.

Al morir, Dios la enjuició y la sentenció a buscar a su hijo eternamente. Quien la ha visto percibe una canoa, apenas iluminada.

La mujer emite un espeluznante sonido y repite constantemente: "Aquí lo dejé, aquí lo maté, aquí lo he de hallar".



La Dama Tapada



Dice una antigua narración que, por las calles de Guayaquil, se dejaba ver por las noches un misterioso ser conocido como Dama Tapada.

El espectro solía aparecerse a hombres ebrios que transitaban calles poco transitadas. Al verla, muchos de ellos perdían la vida del susto, otros por el maloliente hedor que desprendía el ente.

Cuenta la leyenda que, aun hoy, la Dama Tapada recorre las callejuelas de Guayaquil en busca de atemorizar a los "tunantes".



El monstruo de la laguna de Papallacta



Cuenta la leyenda que, hace mucho tiempo, un monstruo marino se sumergió entre las aguas de la laguna de Papallacta. Una pareja de recién casados fue la primera en ser sorprendida por esta bestia.

Pronto, los lugareños, asustados, decidieron contar con un shamán para que se introdujera en las aguas y averiguara de qué se trataba.

El brujo se sumergió en el agua y tardó varios días en derrotar al monstruo, una serpiente de siete cabezas. Un día, por fin, lo consiguió y salió del agua. El shamán había cortado cinco cabezas, dos las puso en el Volcán Antisana. La quinta cubre una gran grieta e impide que la laguna se seque.

Dice la tradición que las dos cabezas restantes permanecen vivas, esperando el momento apropiado para salir.



La doncella de Pumapungo



Dice la tradición oral que, en Pumapungo (Cuenca), vivió hace mucho tiempo una joven doncella llamada Nina, perteneciente a las vírgenes del Sol. Estas eran un grupo de mujeres que habían sido educadas en diferentes artes y que entretenían a los emperadores.

Nina se enamoró de un sacerdote del templo y comenzó a encontrarse con él de forma clandestina en los jardines. Pronto, el Emperador se enteró y decidió mandar a matar al sacerdote, sin que la joven muchacha supiera nada.

Cuenta la leyenda que pasaron los días y, al ver que su amado no llegaba, Nina murió de pena. Dicen que hoy se escucha su llanto entre las ruinas del lugar.



El murciélago y las comadrejas



Un murciélago cayó al suelo y de inmediato fue atrapado por una comadreja que detestaba las aves. Viéndose a punto de perecer, le suplicó a la comadreja que lo dejara vivir. La comadreja se negó, diciendo que era su naturaleza ser enemiga de todas las aves. Resuelto a no darse por vencido, el murciélago le aseguró que no era un ave sino un ratón.

Dudosa, la comadreja se acercó al murciélago y al notar que este no tenía plumas, lo dejó en libertad.

A los pocos días, el murciélago volvió a caer al suelo y fue atrapado por otra comadreja. Sin embargo, esta comadreja sentía una gran hostilidad hacia los ratones. Nuevamente, el murciélago rogó por su vida.

La comadreja se negó, afirmando que desde el día de su nacimiento es enemiga de todos los ratones. El murciélago le aseguró que no era un ratón sino un ave. La comadreja se acercó al murciélago y al observar sus alas, lo dejó volar. Fue así como el murciélago escapó dos veces.

Moraleja: *Es de sabios adaptarse a las circunstancias.*



El cerdo y las ovejas



Un día, un pastor descubrió un cerdo regordete en el prado donde pastaban sus ovejas y lo capturó al instante. El cerdo chilló con todas sus fuerzas desde el momento en que el pastor puso sus manos sobre él. Si hubieras escuchado el fuerte chillido, pensarías que el cerdo estaba cruelmente herido.

Pero a pesar de los chillidos y forcejeo, el pastor cargó a su premio bajo el brazo y se dirigió a la carnicería del mercado.

Cerca, las ovejas estaban muy asombradas por el exagerado comportamiento del cerdo y siguieron al pastor y al cerdo hasta la entrada del pastizal.

—¿Qué te hace chillar así? — preguntó una de las ovejas—. El pastor a menudo nos atrapa para llevarnos a otro lugar. Sin embargo, por vergüenza, no hacemos un tremendo alboroto como el tuyo.

—Para ustedes todo está muy bien —respondió el cerdo con un chillido y una patada frenética—. Cuando el pastor las atrapa solo quiere lana; pero de mí, quiere tocino.

Moraleja: *Es fácil ser valiente cuando no hay peligro.*



La hormiga y la paloma



Una paloma vio caer a una hormiga en un arroyo. La hormiga luchó en vano por llegar a la orilla, y compadecida, la paloma dejó caer la hoja de un árbol junto a ella. Aferrándose a la hoja como un marinero náufrago, la hormiga flotó a salvo hasta la orilla.

La hormiga estaba muy agradecida con la paloma por salvarle la vida. Al día siguiente, la hormiga vio a un cazador apuntando a la paloma con una piedra. Sin pensarlo dos veces, se metió dentro del zapato del cazador y le picó el pie, haciéndolo perder el tiro del dolor. De esa manera, la hormiga salvó la vida de la paloma.

Moraleja: *Una buena acción es recompensada con otra buena acción.*





¿Por qué el maestro de música necesita una escalera?


Respuesta: Para alcanzar las notas altas.



¿Cuáles son las 3 letras que asustan a los ladrones?


Respuesta: T-V-O





¿Por qué un huevo fue al banco
a pedir dinero prestado?

Respuesta: Porque estaba
quebrado.



¿Qué le dice un semáforo a
otro?

Respuesta: ¡No me mires que
me estoy cambiando!





Nadie pica piedra como Pedropicapiedra. Porque si alguien pica piedra como Pedropicapiedra es porque Pedropicaoidra le enseñó a picar piedra.



Juan tuvo un tubo, y el tubo que tuvo se le rompió. Y, para recuperar el tubo que tuvo, tuvo que comprar un tubo igual.



El amor es una locura, que ni el cura lo cura, y si el cura lo cura es una locura del cura.



¿Por qué a la cama se llama cama, y a la cómoda cómoda, siendo la cómoda menos cómoda que la cama, y la cama más cómoda que la cómoda?





Géneros Literarios

Género Narrativo



Género Dramático



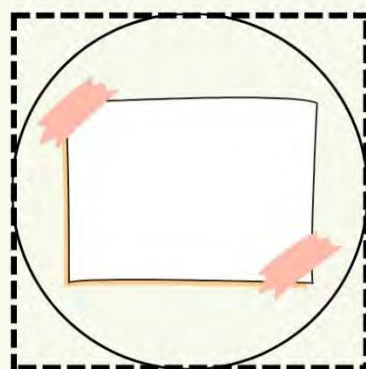
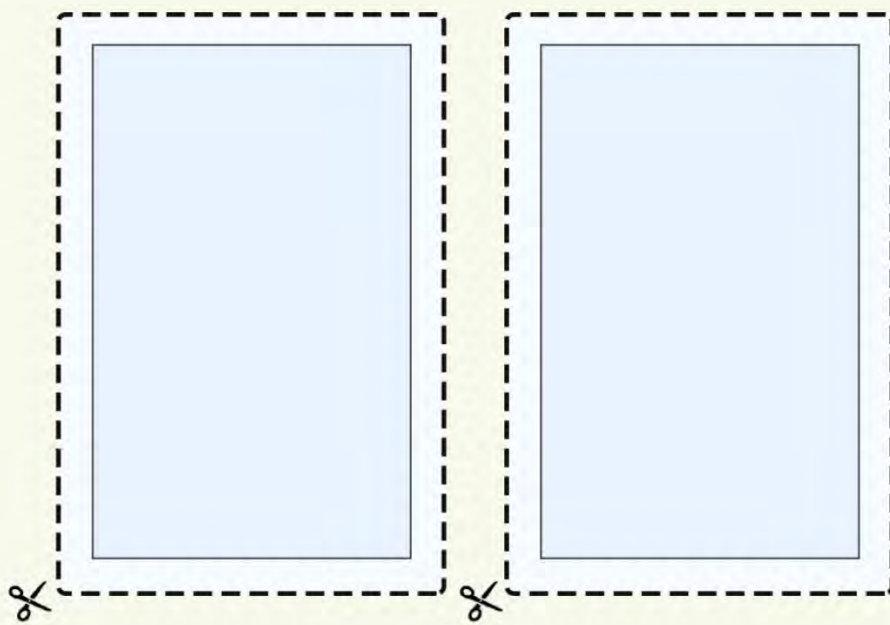
Género Lírico

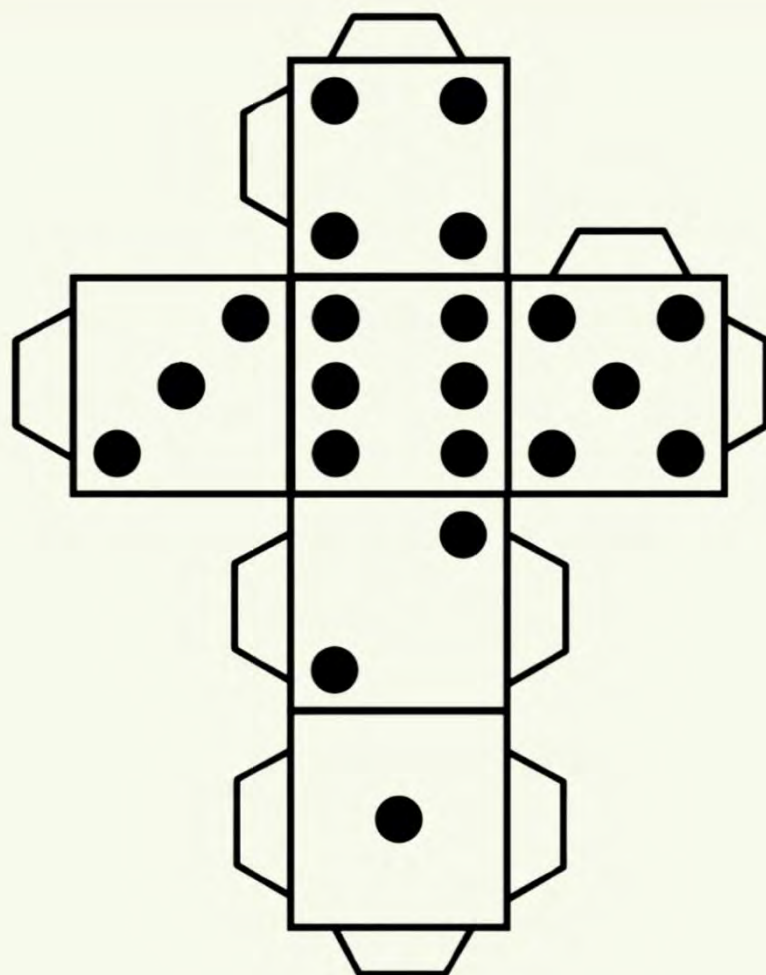


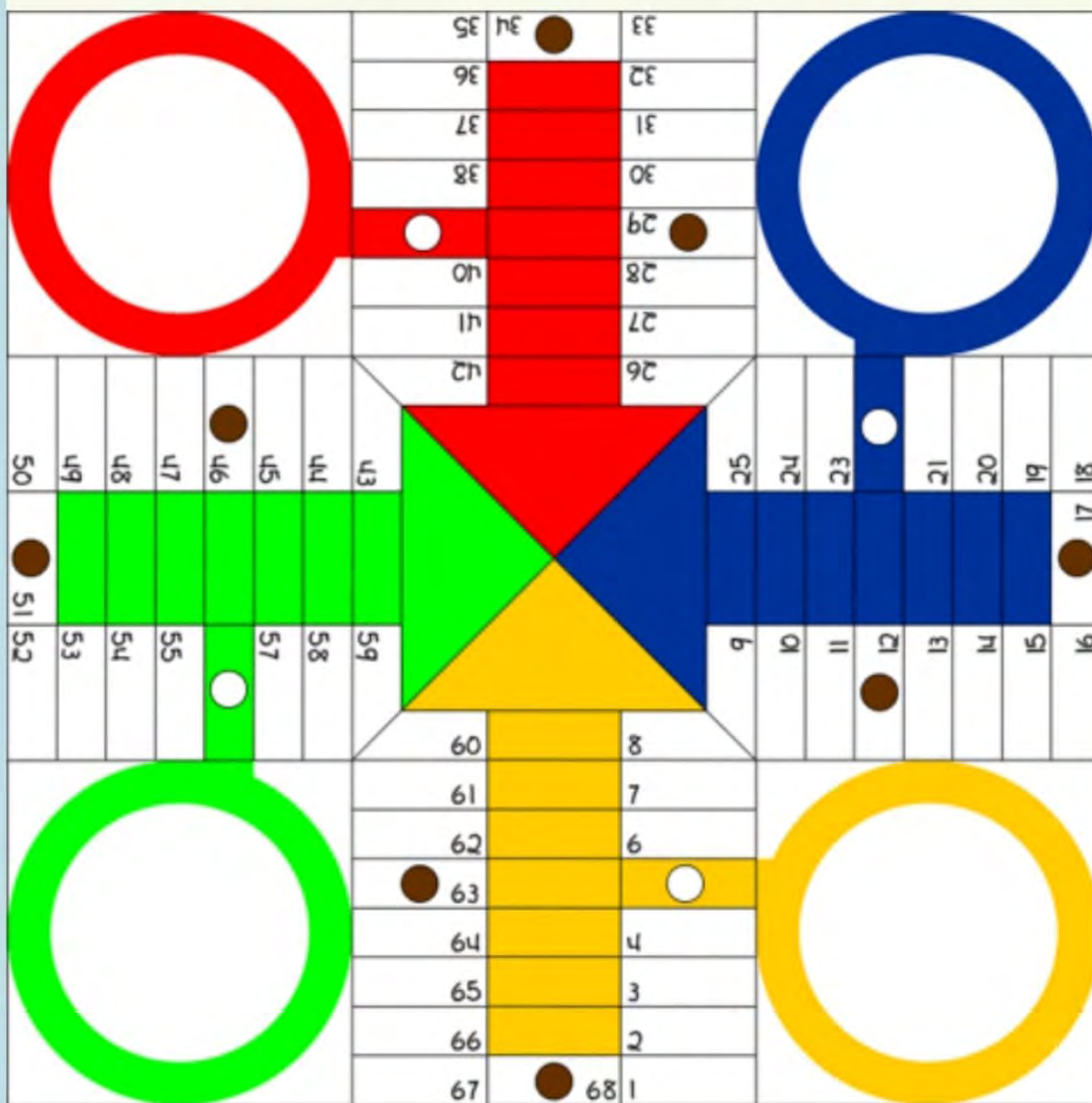
Género Didáctico

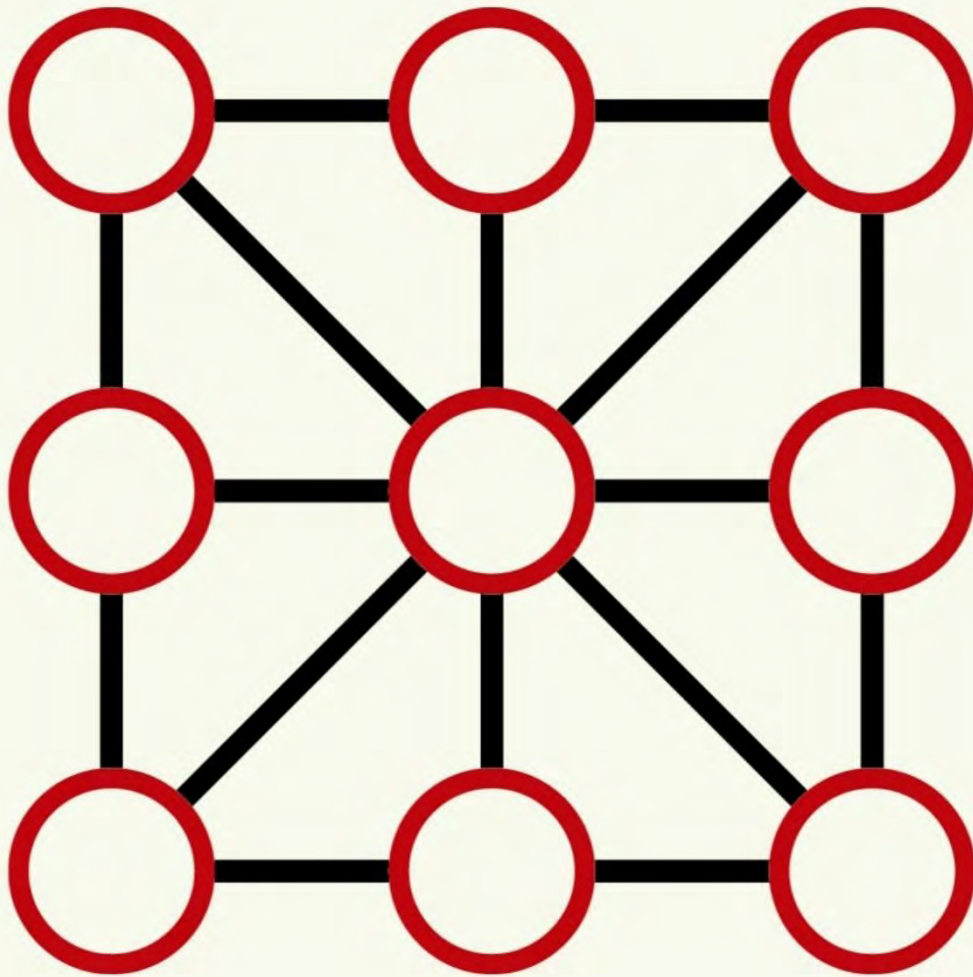


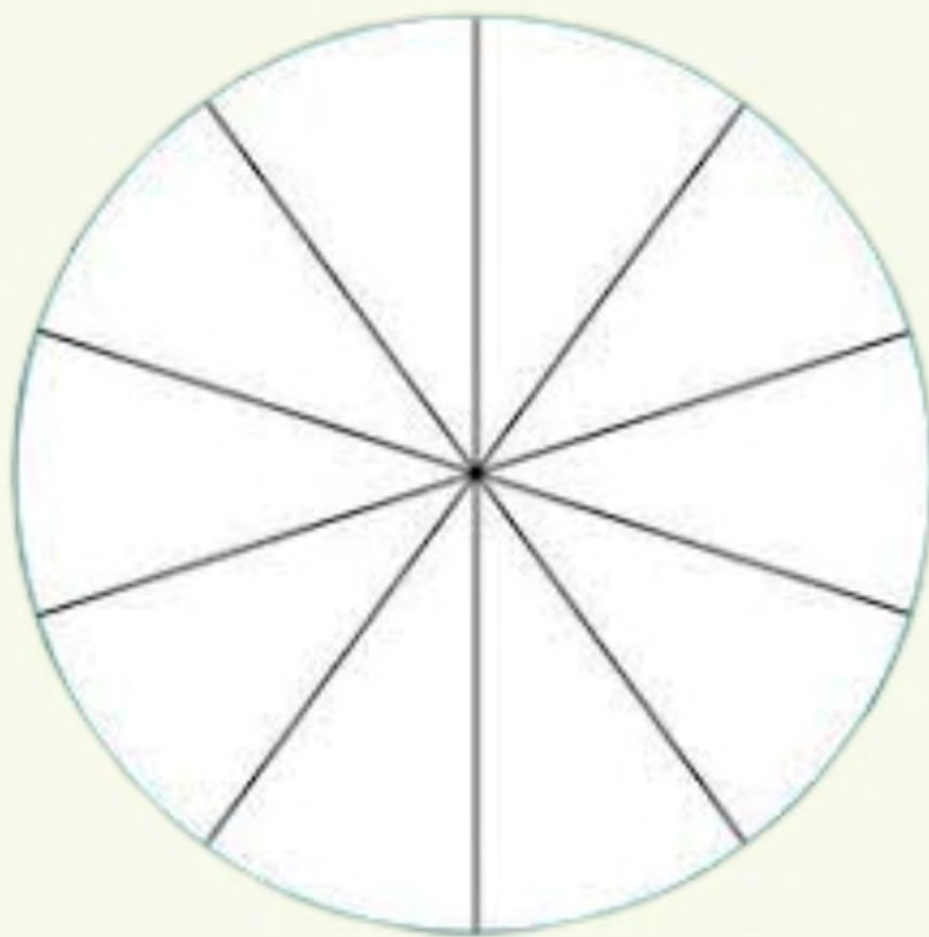


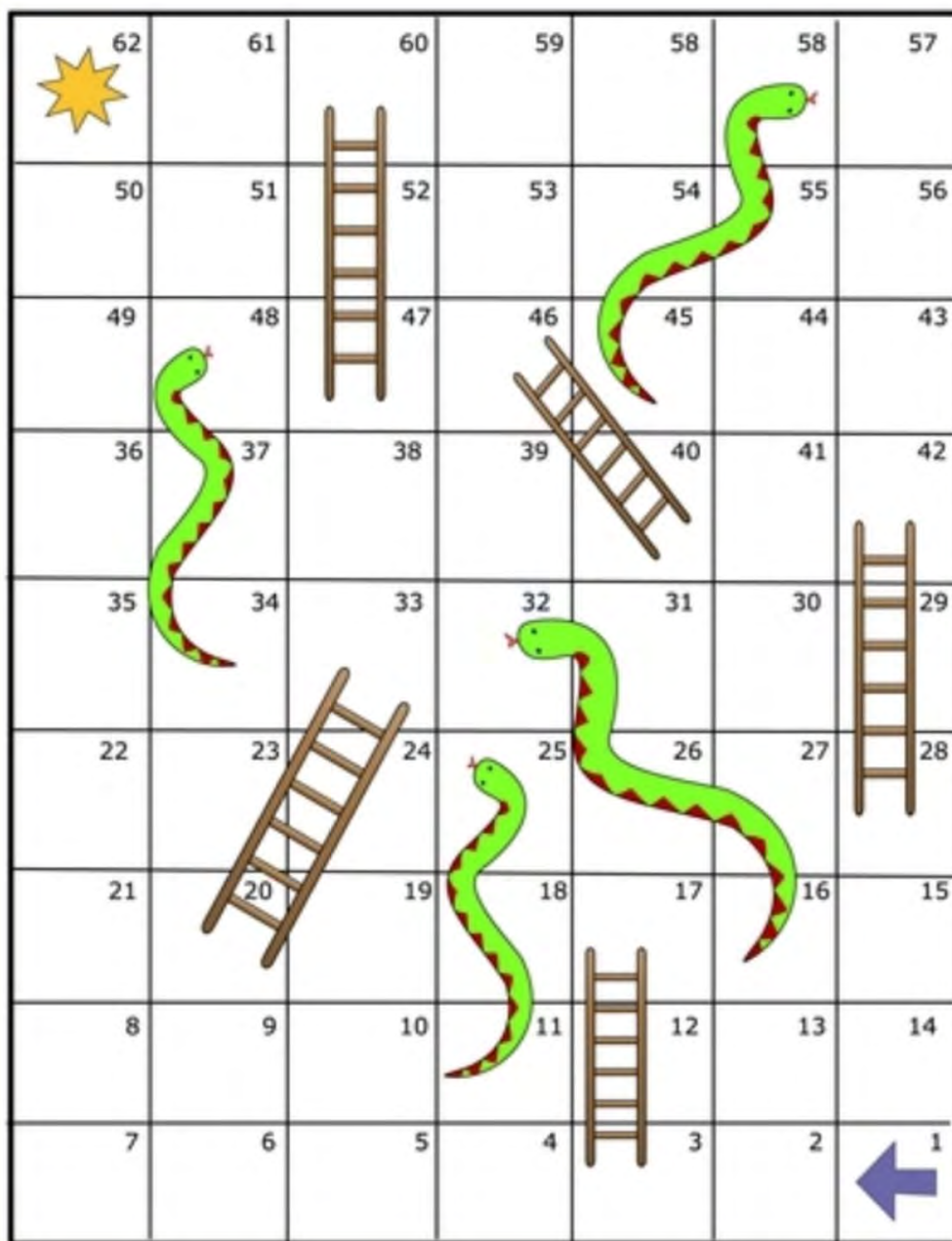


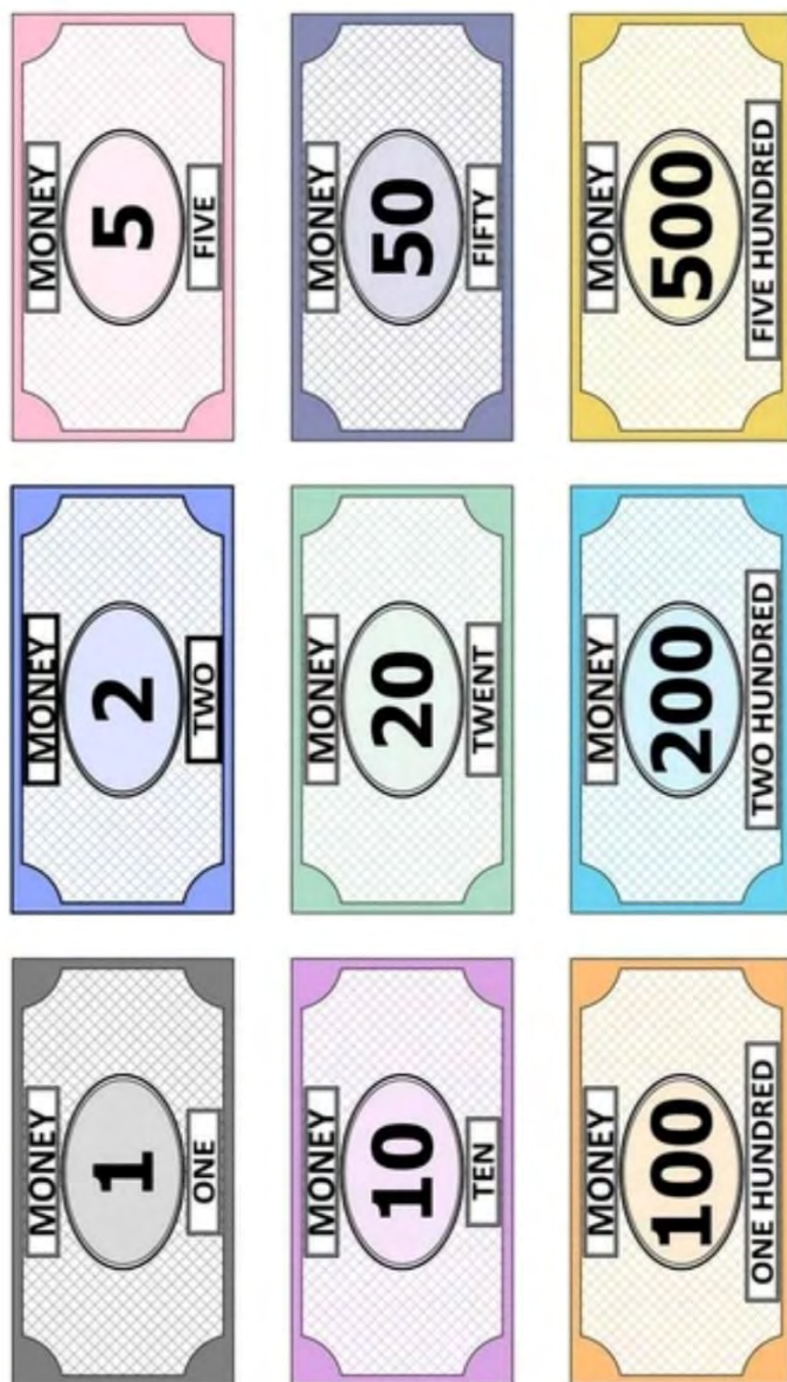


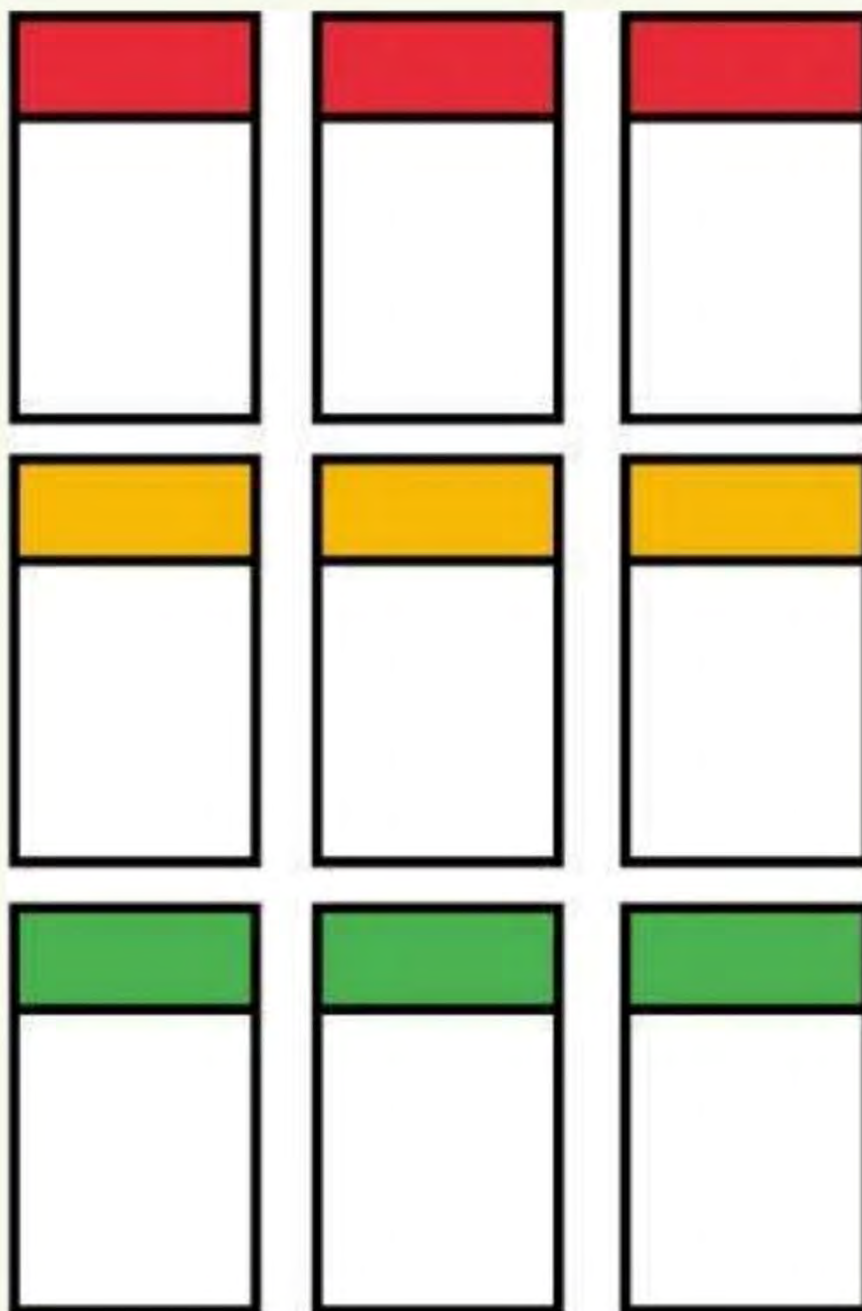


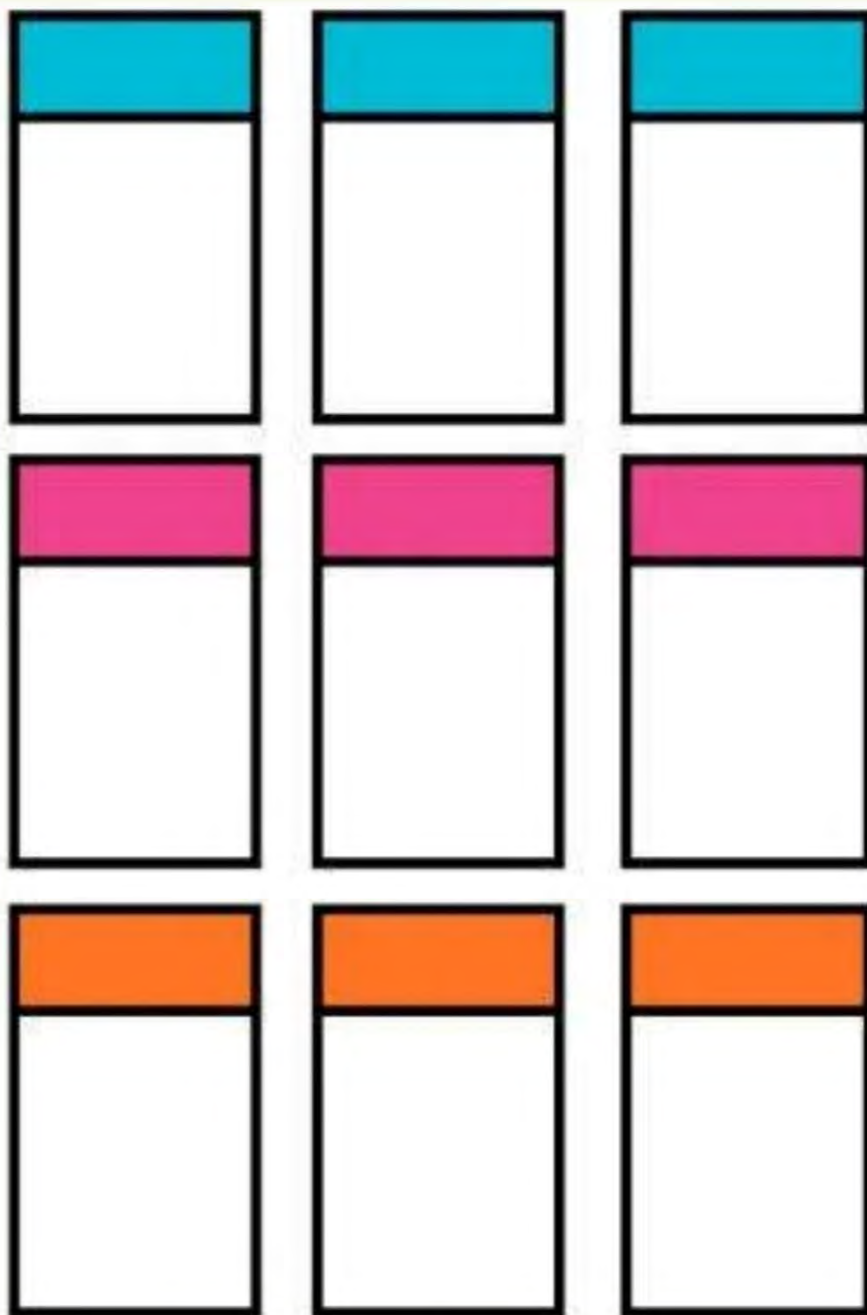


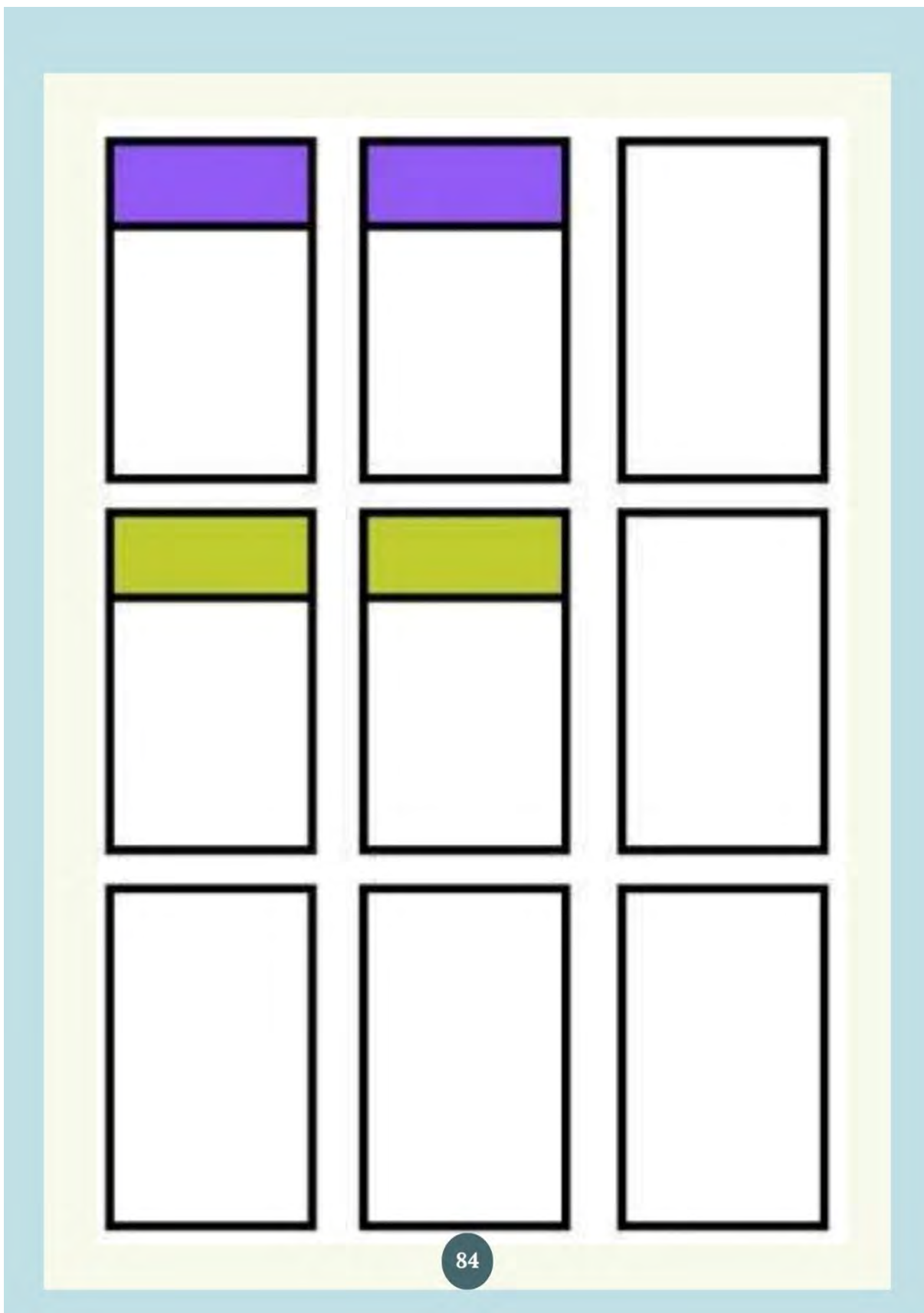














Plantillas

- Parchís



- Fútbolín (cancha)



- Tarjetas



- Tres en raya (tablero)



- Ruleta



- Serpientes y escalera



Plantillas

- Monopolio (tablero)



- Monopolio (tarjetas)



- Monopolio (dinero)



- Dado



- Fichas (movimientos)



Recuerden, cada juego es una aventura y cada libro es una puerta a nuevos mundos. Que estos juegos de mesa les inspiren a leer, explorar y soñar sin límites. ¡Sigán jugando, leyendo y descubriendo!

FIN



6. Conclusiones

- Los principales problemas radican en el desinterés de los estudiantes hacia la lectura, lo cual se refleja en la comprensión lectora de los textos. Estas dificultades tienen un aspecto negativo en el rendimiento académico y la motivación lectora, debido a que no quieren fomentar la lectura en su vida social.
- La lectura es una habilidad importante, que se ve influenciada por factores como el ambiente escolar y los géneros literarios. Los juegos de mesa, se destacan como herramientas efectivas para mejorar la motivación y la comprensión lectora, proporcionando un enfoque participativo y atractivo que facilita el aprendizaje.
- Las actividades lúdicas demostraron ser esenciales para establecer una conexión significativa entre los estudiantes y el material de lectura, facilitando así el desarrollo de la comprensión lectora y promoviendo un ambiente educativo enriquecedor.
- La Unidad Educativa Eugenio Espejo, brinda el aval para la aplicación de la presente propuesta.

7. RECOMENDACIONES

- Implementar programas y actividades que fomenten el interés y la excelencia de la lectura en el ambiente social y académico de los niños.
- Integrar juegos de mesa u otras actividades lúdicas como parte integral del currículo educativo para mejorar la motivación y la competencia lectora.
- Incentivar la colaboración entre estudiantes mediante actividades lúdicas que promuevan el debate y el cambio de opiniones sobre los textos leídos.

- Fomentar el compromiso continuo en apoyar iniciativas que fortalezcan la práctica de la lectura y el desarrollo integral de los estudiantes.

8. Bibliografía

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.

Definición de género literario – Ínsula Barañaria. (n.d.). Ínsula Barañaria. Retrieved July 15, 2024, from <https://insulabaranaria.com/tag/definicion-de-genero-literario/>

Educación, M. E. N. (n.d.). *DIRECCIÓN DE POSGRADO*. Edu.Ec. Retrieved July 15, 2024, from <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1850/1/MOYANO%20GAN%c3%81N%20CAROLINA%20DEL%20ROC%c3%8dO.pdf>

El Ministerio de Educación entregó tres instituciones educativas repotenciadas, dos en Cuenca y una en Azogues – Ministerio de Educación. (n.d.). Gob.ec. Retrieved July 15, 2024, from <https://educacion.gob.ec/el-ministerio-de-educacion-entrego-tres-instituciones-educativas-repotenciadas-dos-en-cuenca-y-una-en-azogues/>

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (n.d.). *3 de cada 10 ecuatorianos no destinan tiempo a la lectura*. Instituto Nacional de Estadística y Censos. Retrieved July 15, 2024, from <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/3-de-cada-10-ecuatorianos-no-destinan-tiempo-a-la-lectura/>

Leemos, “juntos. (n.d.). *POLÍTICA EDUCATIVA PARA EL FOMENTO DE LA*. Gob.Ec. Retrieved July 15, 2024, from <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2021/04/politica_educativa_de_fomento_de_la_lectura_juntos_leemos.pdf

Medina, J. A. M. (n.d.). *Los juegos de mesa como herramientas de comunicación*.

Edu.Gt. Retrieved July 15, 2024, from

http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1902.pdf

OEI. (n.d.). Organización de Estados Iberoamericanos. Retrieved July 15, 2024, from

<https://oei.int/oficinas/ecuador/noticias/se-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales>

Probatorio, D. (n.d.). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO*. 129.146. Retrieved

July 15, 2024, from <http://190.15.129.146/bitstream/handle/49000/14670/E-UTB-EXTQUEV-PARV-000001.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Saldaña-Gómez, D. P., Barrera-Garnica, C. X., & Fajardo-Pacheco, I. J. (2020).

Mediación y animación a la lectura infantil: caso mercados y plazas. *Killkana Social*, 4(1), 7–12. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v4i1.617>

Vásquez, Z., & Inés, T. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*. Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB.

View of PLAY IN THE CHILD'S INTELLECTUAL DEVELOPMENT. (n.d.).

Autanabooks.com. Retrieved July 15, 2024, from

<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>

Vista de Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje.

(n.d.). Edu.ec. Retrieved July 15, 2024, from

<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/365/665>

Vista de La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. (n.d.).

Investigacion-upelipb.com. Retrieved July 15, 2024, from

[https://www.revistas.investigacion-](https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641/1627)

[upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641/1627](https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641/1627)

Vista de La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (n.d.).

Ciencialatina.org. Retrieved July 15, 2024, from

<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4708/7162>

(N.d.-a). Gob.Ec. Retrieved July 15, 2024, from

[https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/)

[presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/)

[consumos-culturales/](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/)

(N.d.-b). Unirioja.Es. Retrieved July 15, 2024, from

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229707>

(N.d.-c). Rae.Es. Retrieved July 15, 2024, from <https://dle.rae.es/juego>

(N.d.-d). Edu.Ec. Retrieved July 15, 2024, from

[https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/91679cc5-4202-](https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/91679cc5-4202-4493-859d-cacb2f204d1b/content)

[4493-859d-cacb2f204d1b/content](https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/91679cc5-4202-4493-859d-cacb2f204d1b/content)

(N.d.-e). Acadeas.com. Retrieved July 15, 2024, from <https://acadeas.com/ojs-2.4.8/index.php/es/article/view/4234/9989>

(N.d.-f). Www.Um.Es. Retrieved July 15, 2024, from <https://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/tritonos-3>

9. Anexos

Anexo 1: Aceptación de la institución educativa para llevar a cabo la investigación

UNIDAD EDUCATIVA "EUGENIO ESPEJO"

Dirección: Av. Pichincha y Av. Alfonso Moreno Mora - Teléfono 2-881-632
Email: eugenioespejocuenca@hotmail.com



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Cuenca, 05 de abril del 2024

Doctor
XAVIER MERCHÁN Ph.D.
Director de la Carrera de Educación Inicial y Básica

De mi Consideración:

Reciba un Cordial Saludo, por medio del presente damos a conocer que el Estudiante: **FRANKLIN MATEO QUITUISACA TENEPAGUAY** con documento de identificación No.0105578835, ha sido aceptado para que realice su trabajo de titulación intitulado: **JUEGOS DE MESA PARA LA ANIMACION DE LA LECTURA EN OCTAVO DE AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO, AÑO 2024**, de acuerdo con el horario previamente establecido, cabe recalcar que la/el Estudiante **NO** labora en esta Institución.

De antemano agradezco por la gentil atención brindada a la presente.


Atentamente,


Lic. Elizabeth Almeida Soliz
CI:0103721536




RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO

Anexo 2: Encuesta a estudiantes sobre hábitos lectores



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA
ECUADOR





Explorando el Mundo de la Lectura: Encuesta para Estudiantes de Octavo y Décimo Grado

Nombre: _____ Fecha: 1 de abril del 2024.

Curso: _____

Objetivo: Evaluar los hábitos de lectura, preferencias y percepciones de los estudiantes de octavo y décimo grado con el fin de identificar áreas de mejora en la promoción de la lectura por placer y el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en el ámbito académico.

1. **¿Con qué frecuencia lees fuera de las lecturas asignadas en la escuela?**
 - Todos los días
 - Varias veces a la semana
 - Una vez a la semana
 - Ocasionalmente
 - Nunca
2. **¿Qué tipo de libros prefieres leer en tu tiempo libre? (Selecciona todas las que correspondan)**
 - Novelas de ficción.
 - Novelas de ciencia ficción / fantasía.
 - Libros de misterio / suspenso.
 - Biografías / Libros basados en hechos reales.
 - Libros de no ficción (ciencia, historia, etc.)
 - Poesía, romance.
 - Otro: [_____]
3. **¿Qué factores influyen en tu decisión de leer un libro? (Selecciona todas las que correspondan)**
 - Recomendaciones de amigos / familiares.
 - Opiniones en línea (reseñas, redes sociales, etc.)
 - Tema / Género del libro.
 - Portada / Diseño del libro.
 - Autor/a conocido/a.
 - Sinopsis / Resumen del libro.
4. **¿Cuál es tu lugar favorito para leer?**
 - En casa.
 - En la biblioteca.
 - En el parque.

1 | Página

- En una cafetería / lugar público.
- En la escuela.
- Otro: [_____]

5. **¿Cuál es el principal desafío que encuentras al leer por placer?**

- Falta de tiempo
- Falta de interés en los temas de los libros disponibles
- Dificultad para concentrarse



6. **¿Qué tipo de actividades o incentivos te motivarían para leer más libros por placer?**

- Clubes de lectura.
- Concursos o desafíos de lectura.
- Recompensas por la cantidad de libros leídos.
- Más variedad de libros disponibles en la biblioteca escolar.
- Otro: [_____]

7. **¿Cuál es tu opinión sobre la lectura obligatoria en la escuela?**

- La disfruto y encuentro valor en ella.
- A veces me gusta, pero preferiría tener más libertad para elegir mis lecturas.
- No me gusta, siento que limita mi capacidad de disfrutar de la lectura.
- No me interesa la lectura.



8. **¿Crees que la lectura es importante para tu desarrollo personal y académico?**

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

9. **¿Sabes cuál es el objetivo principal o concepto de la comprensión lectora?**

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

10. **¿Cómo te gustaría practicar la lectura?**

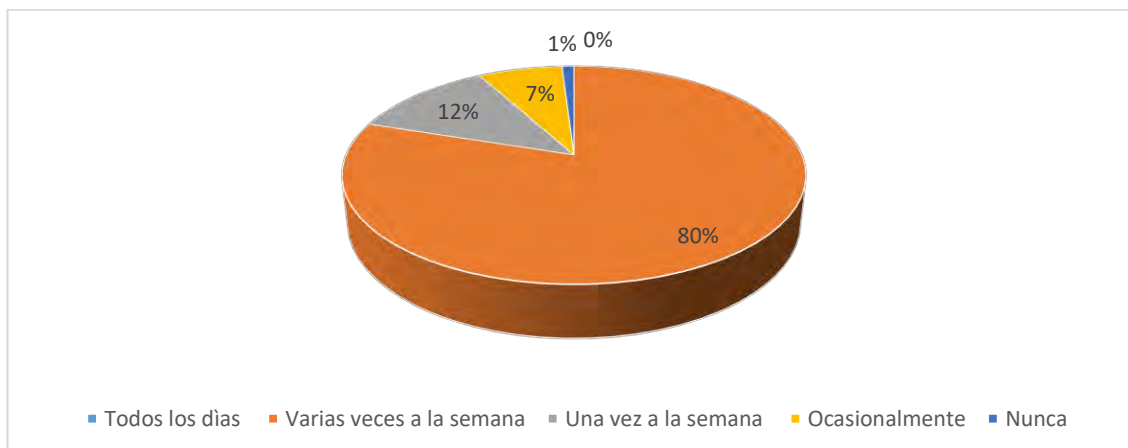
- Juegos de mesa.
- Bibliotecas escolares.
- Bibliotecas digitales.



¡Gracias por participar en esta encuesta! Tu opinión es importante para entender mejor las preferencias y hábitos de lectura de los estudiantes de octavo y décimo grado.

Anexo 3: Resultados de la encuesta realizada a estudiantes de octavo de básica referente a sus hábitos de lectura

1. ¿Con qué frecuencia lees fuera de las lecturas asignadas en la escuela?

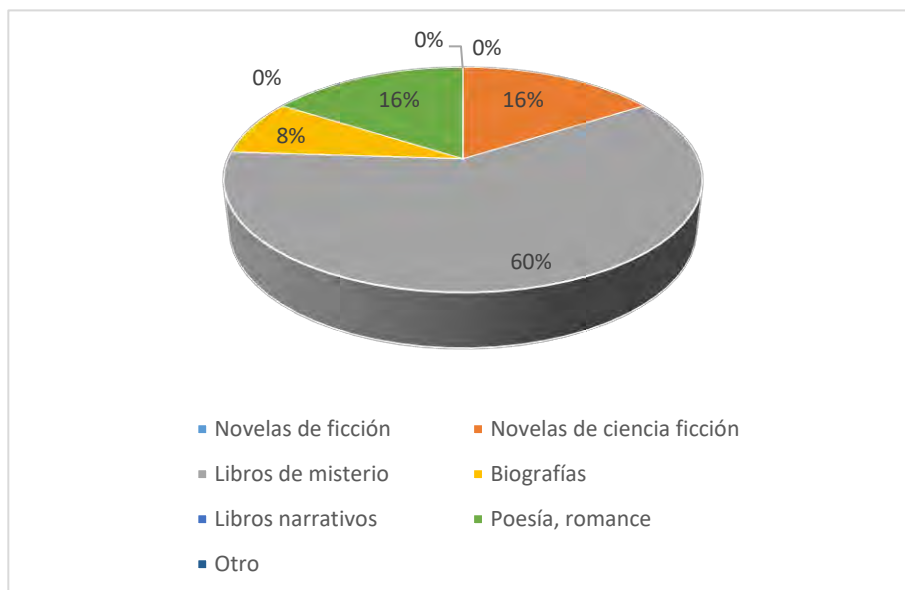


Fuente, autor, Gráfico No. 1

	¿Con qué frecuencia lees fuera de las lecturas asignadas en la escuela?		
1			
A	Todos los días	0	0%
B	Varias veces a la semana	1	80%
C	Una vez a la semana	5	12%
D	Ocasionalmente	20	7%
E	Nunca	1	1%
			100%

El 80% manifiesta que lee varias veces fuera de las lecturas asignadas en la escuela, el 7% indica que ocasionalmente lee fuera de las lecturas asignadas, el 12% expresa que lee una vez a la semana fuera de las lecturas asignadas y mientras que el 1% no lee fuera de las lecturas asignadas en la institución; con estos resultados se comprueba que varios estudiantes presentan desinterés por practicar la lectura.

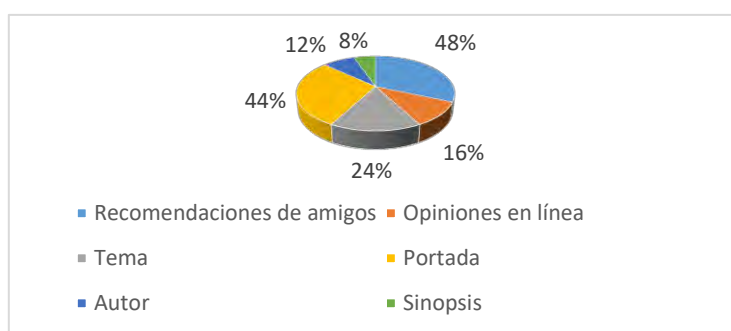
2. ¿Qué tipo de libros prefieres leer en tu tiempo libre?



Fuente, autor, Gráfico No. 2

Según el presente estudio, el 60% de estudiantes sienten atracción por libros de misterio y aventura, valorando su capacidad para ofrecer una vía de escape de la realidad y explorar mundos imaginarios. El 16% aprecia la poesía, la cual les permite conectarse con experiencias humanas, encontrar consuelo y belleza en las palabras. El 16% muestra preferencia por las novelas de ficción, las cuales les permiten apreciar el mundo desde perspectivas diversas e identificarse con los personajes. Además, el 8% indica interés por las biografías, que pueden explorar la vida y las contribuciones de personajes de interés público en diferentes momentos y contextos históricos.

3. ¿Qué factores influyen en tu decisión de leer un libro?

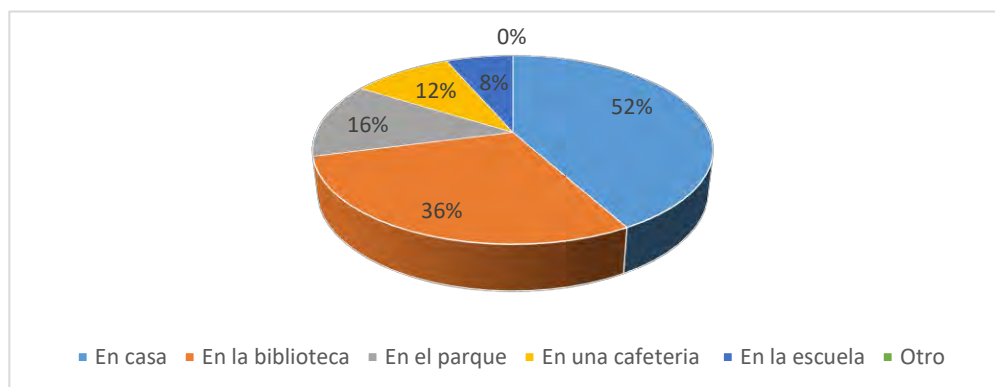


Fuente, autor, Gráfico No.3

3 ¿Qué factores influyen en tu decisión de leer un libro?			
A	Recomendaciones de amigos	12	48%
B	Opiniones en línea	4	16%
C	Tema	6	24%
D	Portada	11	44%
E	Autor	3	12%
F	Sinopsis	2	8%
			152%

Los encuestados, el 48% expresa que los factores que influyen para leer un libro son por recomendaciones de amigos, el 44% decide leer un libro por la portada, el 24% decide leer por el tema, el 16% decide leer por opiniones en línea, mientras que, el 12% decide leer por el autor y el 8% decide leer por sinopsis.

4. ¿Cuál es tu lugar favorito para leer?

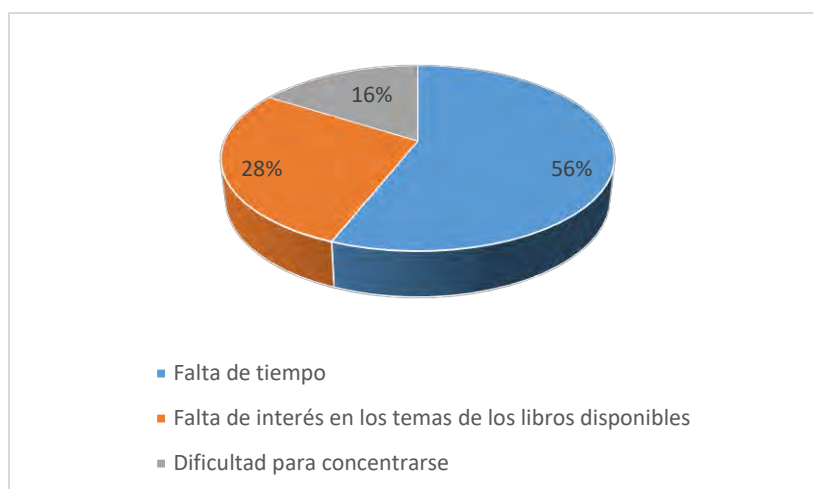


Fuente, autor, Gráfico No. 4

4 ¿Cuál es tu lugar favorito para leer?			
A	En casa	13	52%
B	En la biblioteca	9	36%
C	En el parque	4	16%
D	En una cafetería	3	12%
E	En la escuela	2	8%
F	Otro	0	0%
			124%

Los encuestados, el 52% su lugar favorito para leer es su casa, el 36% prefiere leer en la biblioteca, el 16% opta por leer en el parque, el 12% elige leer en una cafetería, mientras que, el 8% escoge por leer en la escuela y el 0% prefiere leer en otro lugar.

5. ¿Cuál es el principal desafío que encuentras al leer por placer?

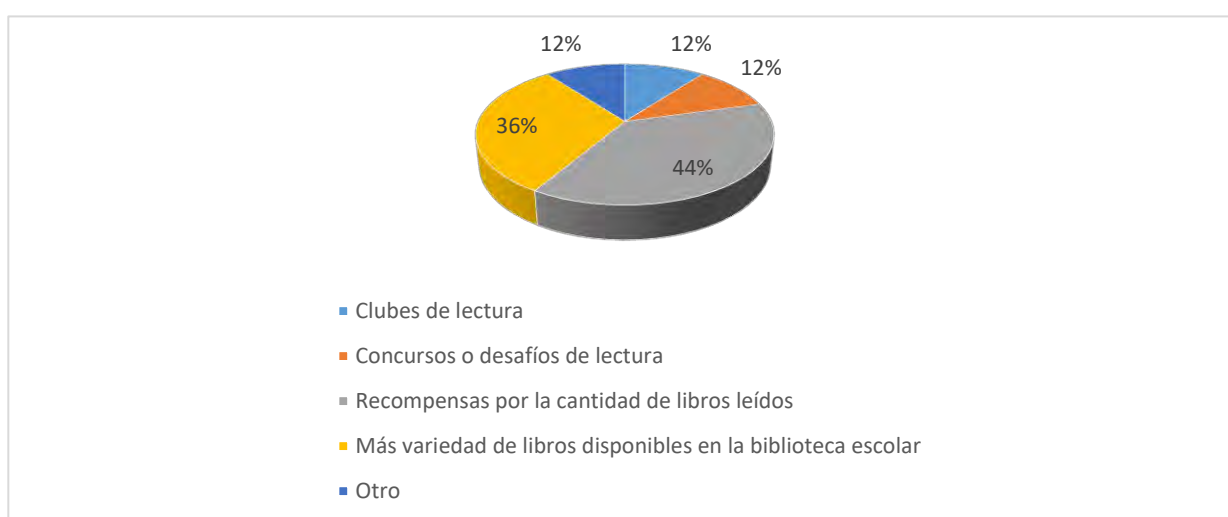


Fuente, autor, Gráfico No. 5

5		¿Cuál es el principal desafío que encuentras al leer por placer?	
A	Falta de tiempo	14	56%
B	Falta de interés en los temas de los libros disponibles	7	28%
C	Dificultad para concentrarse	4	16%
			100%

Los encuestados, el 56% el principal desafío al leer por placer se basa en la falta de tiempo, el 28% expresa por falta de interés en los temas de los libros disponibles, mientras que, el 16% expone por dificultad para concentrarse.

6. ¿Qué tipo de actividades o incentivos te motivarían para leer más libros por placer?

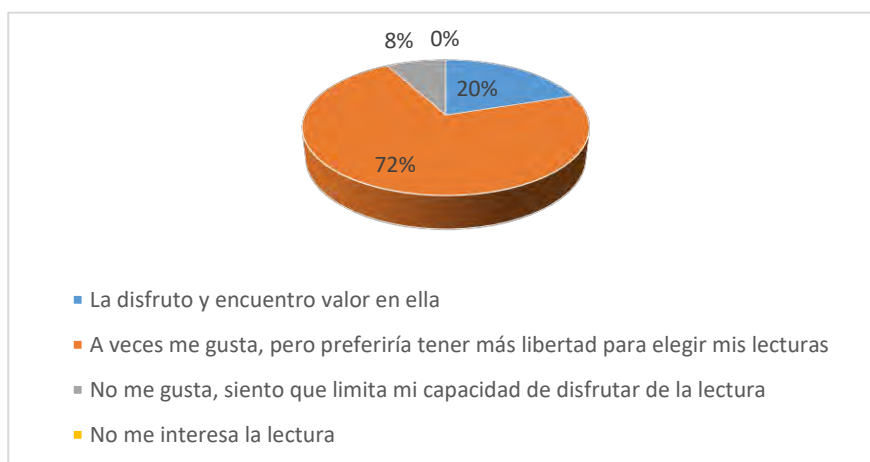


Fuente, autor, Gráfico No. 6

6 ¿Qué tipo de actividades o incentivos te motivarían para leer más libros por placer?			
A	Clubes de lectura	3	12%
B	Concursos o desafíos de lectura	3	12%
C	Recompensas por la cantidad de libros leídos	11	44%
D	Más variedad de libros disponibles en la biblioteca escolar	9	36%
E	Otro	3	12%
			116%

Los encuestados, el 44% las actividades que les motiva a leer son las recompensas por la cantidad de libros leídos, el 36% por más variedad de libros disponibles en la biblioteca escolar, el 12% se incentiva por los clubes de lectura, el 12% se anima por concursos o desafíos de lectura, mientras que, el 12% se anima por otra actividad.

7. ¿Cuál es tu opinión sobre la lectura obligatoria en la escuela?

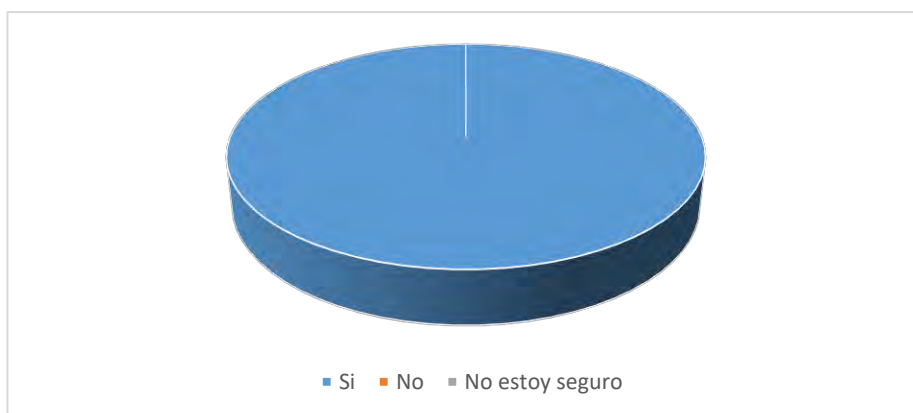


Fuente, autor, Gráfico No. 7

7 ¿Cuál es tu opinión sobre la lectura obligatoria en la escuela?			
A	La disfruto y encuentro valor en ella	5	20%
B	A veces me gusta, pero preferiría tener más libertad para elegir mis lecturas	18	72%
C	No me gusta, siento que limita mi capacidad de disfrutar de la lectura	2	8%
D	No me interesa la lectura	0	0%
			100%

Los encuestados, el 72% de los encuestados, a veces disfruta de la lectura, pero preferiría tener más libertad para elegir sus lecturas, el 20% disfruta y encuentra valor en la lectura, mientras que un 8% no la disfruta porque sienten que limita su capacidad de disfrutarla, y ninguno de los encuestados expresó desinterés total por la lectura.

8. ¿Crees que la lectura es importante para tu desarrollo personal y académico?

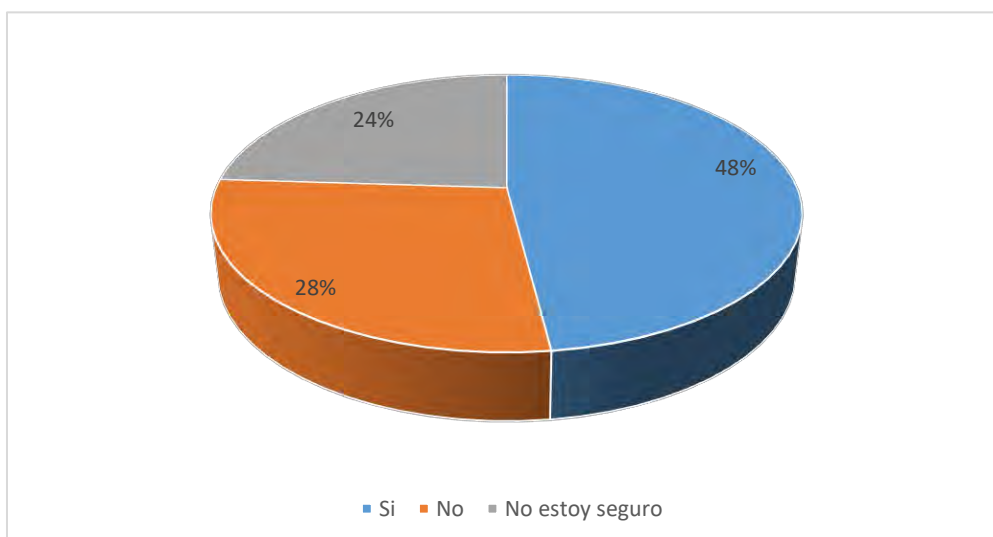


Fuente, autor, Gráfico No. 8

8	¿Crees que la lectura es importante para tu desarrollo personal y académico?		
A	Si	25	100%
B	No	0	0%
C	No estoy seguro	0	0%
			100%

Los encuestados, el 100% respondieron "Sí" a la importancia de la lectura para el desarrollo personal y académico.

9. ¿Sabes cuál es el objetivo principal o concepto de la comprensión lectora?

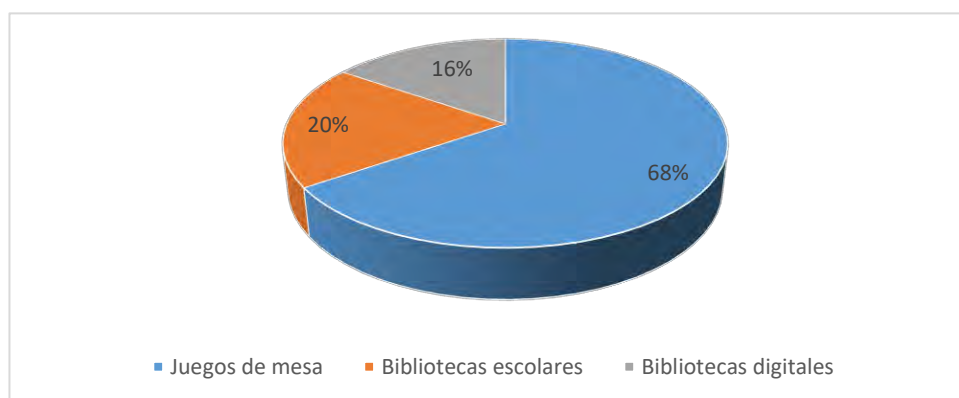


Fuente, autor, Gráfico No. 9

9	¿Sabes cuál es el objetivo principal o concepto de la comprensión lectora?		
A	Si	12	48%
B	No	7	28%
C	No estoy seguro	6	24%
			100%

Los encuestados, el 48% si saben sobre el objetivo principal de la comprensión lectora, el 28% no conocen sobre este tema, mientras que, el 24% no están seguros.

10. ¿Cómo te gustaría practicar la lectura?




Fuente, autor, Gráfico No. 10

10	¿Cómo te gustaría practicar la lectura?		
A	Juegos de mesa	17	68%
B	Bibliotecas escolares	5	20%
C	Bibliotecas digitales	4	16%

Los encuestados, el 68% les gustaría practicar la lectura mediante juegos de mesa, el 20% prefiere bibliotecas escolares, mientras que, el 16% elige bibliotecas digitales.

Anexo 4: Entrevista a la docente de animación a la lectura



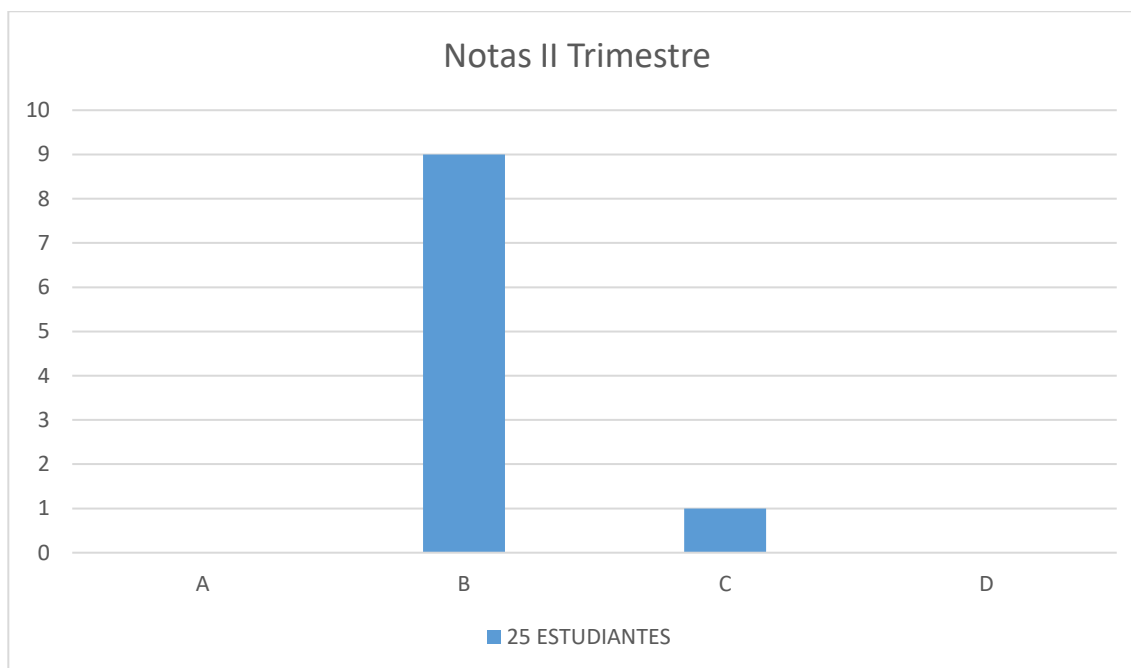
Explorando el Mundo de la Lectura: Entrevistas para la Docente de Octavo año de Educación General Básica de la asignatura de la Animación a la Lectura.

Objetivo: Entrevistar al docente sobre las actitudes de lectura, preferencias y propósitos de los estudiantes de octavo de EGB con el fin de identificar áreas de mejora en la promoción de la lectura pro plan y el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en el ámbito académico.

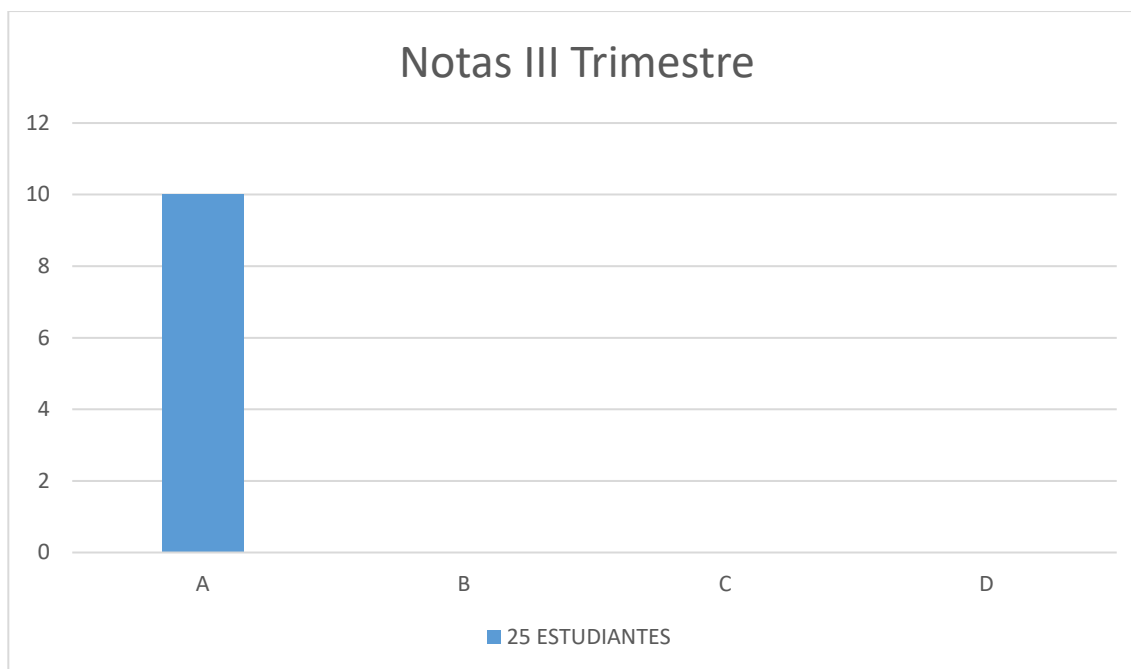
1. **¿Por qué considera que la animación a la lectura es importante en la educación general básica?**
 Considero que es importante porque la lectura no solo mejora las habilidades lingüísticas y de comprensión, sino que también enriquece el vocabulario, estimula la imaginación, la creatividad y fomenta el pensamiento crítico.
2. **¿Cómo le pareció las estrategias lúdicas aplicadas a los estudiantes para fomentar la lectura?**
 Las estrategias lúdicas aplicadas a los estudiantes para fomentar la lectura me parecieron muy interesantes, ya que, están adaptadas de manera que permiten a los estudiantes aprender mediante el juego, lo cual promueve activamente la lectura.
3. **¿Cree usted que mediante estas estrategias los estudiantes investigaron y aprendieron sobre los géneros literarios?**
 Sí, estas estrategias han sido efectivas en incentivar a los estudiantes a investigar y aprender más sobre los géneros literarios y sus subgéneros.
4. **¿Qué impacto ha notado en sus estudiantes desde que comenzaron a implementar estas estrategias de animación a la lectura?**
 Se ha observado una mejora notable en su habilidad para comprender y analizar textos, además, muchos estudiantes que inicialmente no mostraban interés por la lectura ahora lo hacen con entusiasmo.
5. **¿Se observó algún cambio en las calificaciones de la asignatura de animación de la lectura?**
 Las calificaciones de los estudiantes han mejorado notablemente tanto en fluidez como en comprensión lectora. Esto ha permitido que los estudiantes se sientan motivados y dominen el tema de géneros y subgéneros literarios que han practicado durante este periodo.

Anexo 5: Registro de calificaciones obtenidas en el año lectivo 2023-2024

Registro de calificaciones			
Asignatura: Animación a la Lectura			
Curso: Octavo B			
Docente: Lic. Elizabeth Almeida Soliz			
N°	ESTUDIANTE	II TRIMESTRE	III TRIMESTRE
1	ASITIMBAY CABRERA HAMILTON MATEO	B+	A+
2	BARBECHO BACULIMA ALISSON ANAHI	B+	A+
3	CAJAS GUARTAMBEL JOSSELINE DANIELA	B+	A+
4	CAMPOVERDE MOROCHO MARTIN ALEXANDER	B+	A+
5	CAÑAFE TUBA ARELY ROXANA	B+	A+
6	CHAVEZ BARBECHO CRISTOFER JHOEL	B+	A+
7	CHUCHUCA DOMINGUEZ JOSTIN ESTEBAN	B+	A+
8	CHUQUIMARCA TUAPANTE FRANKLIN DAMIAN	B+	A+
9	CONDO RUMIPULLA DOMENICA MARISOL	B+	A+
10	CORONEL UREÑA MAYRE ARIANA	B+	A+
11	CURIPOMA ANGAMARCA CAMILA SARAHI	B+	A+
12	DOTA MORENO KENER ARIEL	B+	A+
13	DUCHE TORRES ASHLEY DANIELA	B+	A+
14	FAJARDO LARGO SEBASTIAN LEONARDO	B+	A+
15	FAREZ MOROCHO MICHAEL ALEXANDER	B+	A+
16	GALARZA GALARZA YANDRY RIGOBERTO	B+	A+
17	GORDILLO CHILLOGALLI MATIAS WLADIMIR	B+	A+
18	LEON JARAMA JONNATHAN PATRICIO	B+	A+
19	LLIVIPUMA CHICAIZA FERNANDO JAVIER	B+	A+
20	LOJA QUINDE JESSICA PRISCILA	B+	A+
21	QUEZADA PAGUAY KRISTEL AILYN	B+	A+
22	QUINLLIN YUNGA DAYANA KAROLINA	B+	A+
23	SAGAL PATIÑO ERICK ABELARDO	B+	A+
24	SERRANO SERRANO MAYLI BAYOLET	B+	A+
25	TOBAR CHUNCHI CARLOS JOSUE	B+	A+

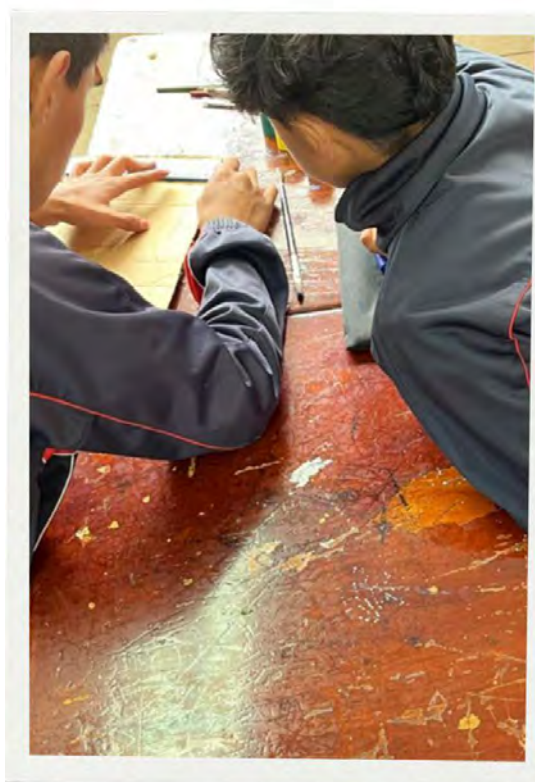
Anexo 6: Cuadros de valoración de calificaciones

Según los datos obtenidos en las notas del segundo trimestre, los estudiantes no dominaban el tema. Esto se debía principalmente a la falta de motivación para leer, lo que afectaba su rendimiento académico. A pesar de los esfuerzos realizados por los profesores, muchos alumnos mostraban poco interés en las actividades de lectura. Se observó que el nivel de comprensión lectora era bajo, lo que impedía una adecuada asimilación de los conceptos. Por lo tanto, se identificó la necesidad de implementar estrategias adicionales para fomentar el interés y la motivación hacia la lectura en el aula.



Según los datos, los estudiantes mostraron una notable mejora en el tercer trimestre. Se observó un dominio más sólido del tema y un aumento en la motivación para participar activamente en las actividades académicas. Los resultados de las evaluaciones indicaron un progreso significativo en la comprensión de los conceptos clave del curso. Los esfuerzos adicionales del cuerpo docente fueron clave para este avance, al implementar estrategias efectivas que incentivaron el aprendizaje y la participación. Esta mejora refleja un compromiso renovado por parte de los estudiantes hacia su desarrollo académico y personal.

Anexo 7: Estudiantes construyendo los juegos de mesa



Anexo 8: Validación de expertos**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Licenciada

Elizabeth Almeida Soliz

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO

Ciudad.-

Reciba el saludo de Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay, estudiante de la carrera de Educación Básica de la Universidad Politécnica Salesiana, a la vez deseándole el mayor de los éxitos en sus funciones.

La presente comunicación tiene como finalidad solicitar ante usted la posibilidad de que valide la *GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS DE MESA PARA LA ANIMACIÓN DE LA LECTURA EN OCTAVO DE AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO, AÑO 2024*, cuyo objetivo radica en diseñar una guía didáctica para fortalecer a la animación de la lectura en los estudiantes de octavo año de general básica.

Seguro de contar con su experiencia como Experta en validar instrumentos, quedando de Ud. Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay".

Lic. Franklin Mateo Quituisaca Tenepaguay

**Instrucciones:**

Por favor, lea detenidamente cada uno de los enunciados y de respuesta de cada ítem. Utilice este formato para indicar su grado de acuerdo o desacuerdo con cada enunciado que se presenta, marcando con una equis (x) en el espacio correspondiente según la siguiente escala:

3.- Bueno

2.- Regular

1.- Deficiente

Si desea plantear alguna sugerencia para enriquecer el instrumento, utilice el espacio correspondiente a observaciones, ubicado al margen derecho del formato.

INSTRUMENTO PARA VALIDAR EL CUESTIONARIO

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			Observaciones
	Bueno	Regular	Deficiente	
Presentación de la guía	✓			
Claridad en la redacción	✓			
Pertinencia con los objetivos	✓			
Relevancia del contenido	✓			
Factibilidad de aplicación	✓			

Nombre y Apellido: Elizabeth Almeida Soliz

C.I. 0103721536

Profesión: Docente

Títulos Obtenidos: Licenciada en Ciencias de la Educación / Magíster en educación

Instituto donde Trabaja: Unidad Educativa Eugenio Espejo

Cargo que Desempeña: Rectora

Antigüedad en el cargo: cinco meses

Resultado de Validación del Instrumento: La propuesta ha generado excelentes resultados en el estudiantado, promoviendo un gusto e interés por leer, pues así logran la construcción de juegos y la resolución de acciones que cada uno de ellos propone.

Fecha: 11 de julio de 2024

Firma del Experto