

**JUEGAPRENDE: (RED) QUE FAVORECE PROCESOS DE LECTURA EN NIÑOS CON  
DISLEXIA**

NATALIA REMISIO LOAIZA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA

FACULTAD DE HUMANIDADES

BOGOTÁ D.C., COLOMBIA

2022

**JUEGAPRENDE: (RED) QUE FAVORECE PROCESOS DE LECTURA EN NIÑOS CON  
DISLEXIA**

NATALIA REMISIO LOAIZA

VIVIAN ALEJANDRA SÁNCHEZ ACEVEDO

Asesora de proyecto

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de licenciada en español e  
inglés

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA

FACULTAD DE HUMANIDADES

BOGOTÁ D.C., COLOMBIA

2022

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Firma de jurado**

---

**Firma de asesor**

---

**Firma de coordinación de práctica**

---

## DEDICATORIA

*Para la adolescente que había sentido como su vida se arrastraba a paso de tortuga, y volaba  
ahora vertiginosamente.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco infinitamente a mi madre quien siempre me ha apoyado, y a Lorenzo, mi compañero peludo que estuvo junto a mí en cada momento.

A Bertha por su amistad y motivación durante los últimos cinco años y, a Andrés por su paciencia y comprensión en los momentos difíciles.

Gracias a la profesora Viviana Mahecha por ayudarme a dar el primer paso e inspirarme, y a mi asesora por su disposición e instrucción.

## Índice de contenido

Resumen.....	9
Introducción.....	10
1. Contexto de innovación.....	12
1.1 Población objetivo.....	12
1.2 Marco curricular.....	15
1.3 Problema de investigación.....	17
1.4 Objetivos de innovación.....	18
1.4.1 Objetivo general.....	18
1.4.2 Objetivos específicos.....	18
2. Contexto conceptual.....	19
2.1 Antecedentes investigativos.....	19
2.2 Objeto de estudio.....	24
2.3 Componentes y/o subprocesos de objeto-estudio.....	26
2.3.1 Lectura.....	26
2.3.2 Procesos léxicos.....	28
2.3.3 Procesos semánticos.....	30
2.4 Tabla de indicadores de desempeño.....	31
3. Diseño metodológico.....	33
3.1 Enfoque de innovación educativa.....	33
3.2 Procedimientos e instrumentos que avalan la pertinencia de la propuesta.....	36
3.2.1 Entrevista estructurada.....	37
3.2.2 Diario de campo.....	38
3.2.3 Cuestionario.....	39

3.3 Mecanismos de validación de la innovación.....	39
3.4 Consideraciones éticas.....	41
4. Innovación pedagógica.....	43
4.1 Fundamentación conceptual de Recurso de Innovación.....	43
4.2 Fundamentación pedagógica.....	46
4.3 Caracterización general del artefacto de innovación.....	47
4.4 Orientaciones para la implementación del artefacto en contexto.....	48
4.5 Artefacto de innovación.....	50
4. Conclusiones.....	60
5. Referencias.....	64

### **Figuras**

<b>Figura 1.</b> Resumen capítulo contexto de innovación.....	12
<b>Figura 2.</b> Resumen capítulo contexto conceptual.....	19
<b>Figura 3.</b> Indicadores de desempeño de los procesos lectores: léxico y semántico.....	31
<b>Figura 4.</b> Resumen capítulo diseño metodológico.. ..	33
<b>Figura 5.</b> Resumen capítulo innovación pedagógica.....	43
<b>Figura 6.</b> Orden de los juegos como apoyo para los acudientes y maestros .....	49

### **Anexos**

<b>Anexo 1.</b> Entrevista a docente formato de Huaman (2022).....	73
<b>Anexo 2.</b> Diario de campo formato de Triana (2021).....	76
<b>Anexo 3.</b> Formato de evaluación – Procesos léxicos.....	87
<b>Anexo 4.</b> Formato de evaluación – Procesos semánticos.....	78
<b>Anexo 5.</b> Certificado de validación de instrumentos.....	79
<b>Anexo 6.</b> Carta de presentación de recurso educativo digital: JuegAprende.....	80

<b>Anexo 7.</b> Autorización de datos personales.....	81
<b>Anexo. 8</b> Actividad inicial – Actividad final.....	82
<b>Anexo 9.</b> Secuencia didáctica – Procesos léxicos.....	83
<b>Anexo 10.</b> Secuencia didáctica – Procesos semánticos.....	84

## **Resumen**

La presente propuesta de innovación tiene como objetivo ofrecer un Recurso Educativo Digital (RED) llamado JuegAprende dirigido a estudiantes con dislexia entre los 8 y 10 años de edad, facilitando la práctica de procesos de lectura como el léxico y el semántico por medio del aprendizaje basado en el juego, buscando solventar necesidades escolares a través de contenidos significativos que conforman los juegos de la plataforma los cuales están diseñados para su aplicación inmediata. De esta manera, se pretende solventar las dificultades de lectura en esta población a causa de la dislexia y al mismo tiempo ofrecer a los maestros un recurso en pro de una educación inclusiva.

*Palabras clave:* dislexia, procesos de lectura, innovación, Recurso Educativo Digital y aprendizaje basado en el juego.

## **Abstract**

The present innovation proposal aims to offer a Digital Educational Resource (DER) called JuegAprende aimed at dyslexic students between 8 and 10 years of age, this OVA facilitates the practice of reading processes such as lexicon and semantics through game-based learning, seeking to solve school needs through significant content that makes up the games on the platform, which were designed for immediate application. In this way, it is intended to solve reading difficulties in this population due to dyslexia and at the same time offer teachers a resource for an inclusive education.

*Key words:* dyslexic, reading processes, innovation, Digital Educational Resource and game-based learning.

## Introducción

La educación en Colombia estandariza el saber a pesar de las diferencias sociales, culturales, económicas, físicas y psicológicas, lo cual demuestra que existe un modelo que ignora las diferentes necesidades de los niños y esto se refleja en la escuela. Los estudiantes viven una problemática de condiciones que es más notable cuando alguno de ellos padece un trastorno del lenguaje, ya que hay diferencias entre los tiempos de aprendizaje, desarrollo de ciertas habilidades comunicativas, relaciones interpersonales y frustración en el entorno familiar.

Por esta razón, el presente trabajo tiene como objetivo desarrollar una herramienta didáctica para la cualificación de los procesos léxico y semántico de la lectura, en niños con dislexia de segundo ciclo escolar con énfasis en el aprendizaje basado en el juego y orientada en un recurso educativo digital. Esto con base en teoría, antecedentes investigativos y recursos como Genially y Wix para el desarrollo y trabajo de materiales educativos en pro del mejoramiento de la ruta léxica, es decir, el reconocimiento de sonidos, y los procesos semánticos tales como, la extracción de significados y su integración, relevantes en el aprendizaje de la lectura en niños disléxicos.

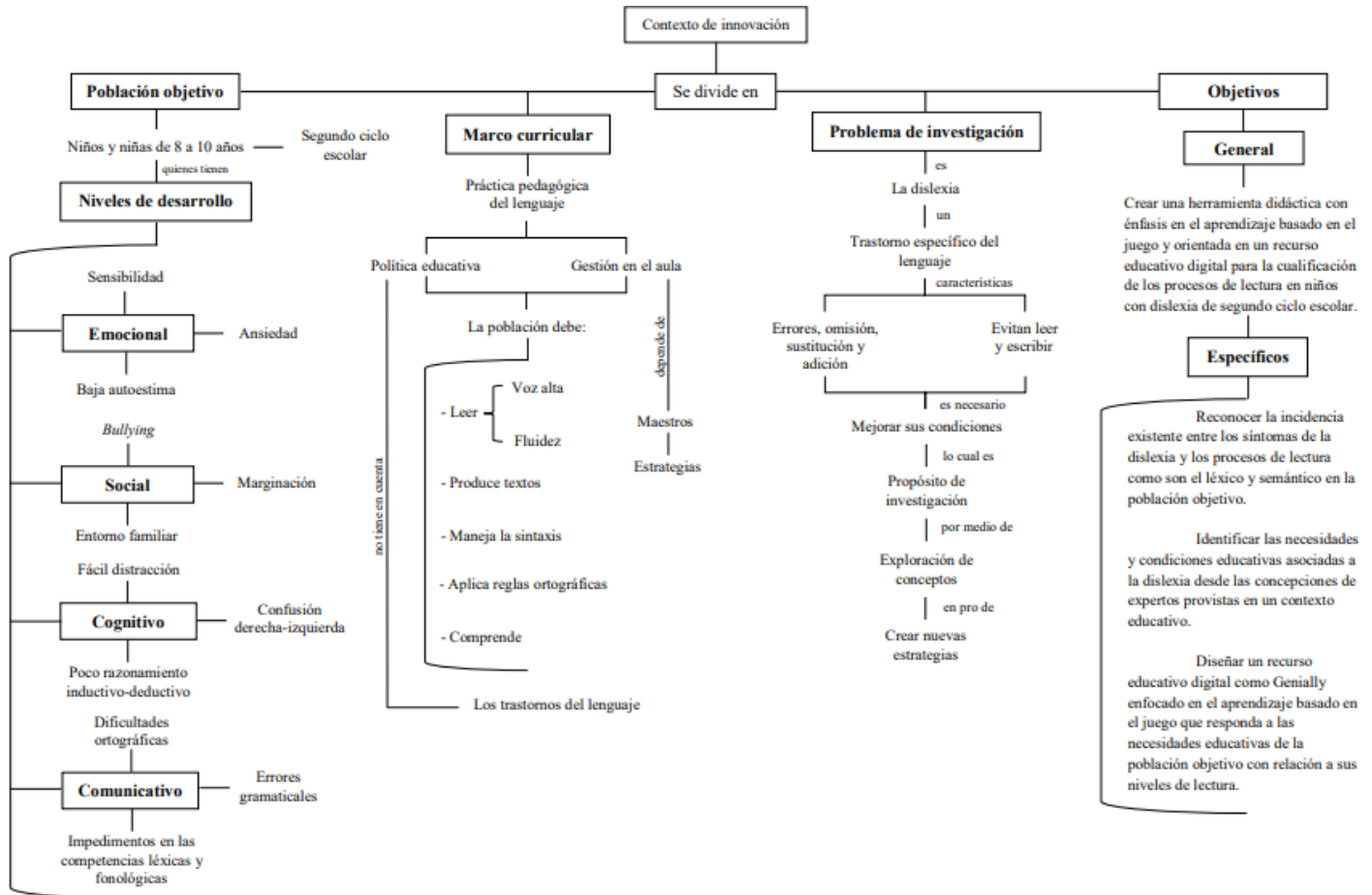
De esta manera, esta investigación inicia con el contexto de innovación, el cual presenta una caracterización de los estudiantes disléxicos, la exploración del marco curricular, el problema de investigación, y los objetivos del trabajo. El siguiente capítulo corresponde al contexto conceptual en el que se plantean los antecedentes investigativos y los referentes conceptuales: dislexia, procesos léxicos y procesos semánticos. Seguido a esto, el diseño metodológico brinda una exploración conceptual sobre la innovación pedagógica e instrumentos que avalan la implementación de recursos. El cuarto capítulo muestra las fundamentaciones conceptuales, pedagogía, características del recurso digital, orientaciones de su implementación y el artefacto de innovación. El proyecto termina con las conclusiones y recomendaciones que discuten los

beneficios y el impacto del RED en los niños disléxicos, al igual que la presentación de diferentes ideas similares para estudiantes con dificultades de aprendizaje.

## 1. Contexto de innovación

Figura 1.

Resumen capítulo contexto de innovación.



Elaboración propia

### 1.1 Población objetivo

El Senado de la República de Colombia (2018) por medio de un proyecto de ley que busca establecer la inclusión educativa de personas con diferentes necesidades expone que, el 60% de los niños del país que ingresan en la primera etapa escolar tienen dificultades de lecto-escritura siendo la dislexia una de estas, la cual presenta síntomas diferentes en todos los sujetos diagnósticos con este trastorno. Por consiguiente, en la presente investigación es significativo identificar la población de interés quienes son niños y niñas disléxicos entre los 8 y 10 años, los cuales cursan 3

y 4 grado en educación primaria. Con respecto a su caracterización, Isaza y Castaño (2010) proponen que, en este rango de edad los escolares deben presentar un desarrollo en diversas habilidades que posibilitan su aprendizaje tales como: la oralidad, la lectura, el lenguaje tecnológico y la escritura. No obstante, la realidad educativa de los niños con dislexia es diferente, ya que manifiestan obstáculos en estas competencias, por tanto es relevante revisar los signos más evidentes de su trastorno en cualidades como el factor emocional, social, cognitivo y comunicativo.

Para empezar, en los primeros 10 años de vida, el nivel emocional se caracteriza por ser uno de los menos relevantes en la atención de necesidades (Feldman , Martorell y Papalia, 2015). En este caso, Gonzalo (2009) e Yllera (2021) plantean que, los infantes con dislexia tienen cambios de humor, comportamientos negativos, sensibilidad, frustración, conducta agresivas o depresivas, sentimientos de inferioridad, ansiedad y baja autoestima que impiden el desarrollo de sus actividades cotidianas como ser estudiantes debido a que, la presión que viven crea barreras al momento de alcanzar sus metas escolares, provocando burlas y críticas por parte de sus compañeros. De tal manera, el alumno con esta necesidad educativa acude a estas emociones para evitar sus responsabilidades educativas, lo cual visibiliza carencias que pueden ser potenciadas y apoyadas por su entorno bien sea familiar y/o escolar.

Además de esto, los niños con dislexia también tienen dificultades en el factor social, ya que como propone Cuadro (2010, citado por Antognazza y del Luján, 2011) y Bayona (2021), esta población sufre de *bullying* puesto que, no tienen la facilidad de relacionarse con sus iguales y por esto son frecuentemente marginados, por ello, disminuyen las posibilidades de integración en las diferentes vertientes como la escuela y los amigos. Aunque el contexto social de los infantes en la escuela no es del todo saludable, la familia cumple el rol de proteger y salvar al niño o niña de sus problemas en este ámbito. Para esto, Gonzalo (2009) menciona que, los padres deben ser un guía para el infante en pro de aumentar su autoestima con esfuerzo, sin llegar a sobreprotegerlo.

En cuanto al nivel cognitivo, Feldman, Martorell y Papalia (2015) comparten las habilidades y problemáticas que los estudiantes con dislexia presentan en este factor, tales como aptitudes en el pensamiento espacial, causa y efecto, categorización, razonamiento inductivo y deductivo, conversación y matemáticas, más no en el desarrollo de funciones cognoscitivas como el lenguaje, la denominación rápida, memoria, procesamiento visual, motricidad, reconocimiento de números y confusión derecha-izquierda. De igual manera, Gonzalo (2009) expone los síntomas cognitivos generales como baja retención de información e instrucciones, la imposibilidad de realizar varias tareas al mismo tiempo o una tarea nueva, dificultad en la retención de series y fácil distracción.

Ahora bien, durante el desarrollo comunicativo el niño no disléxico en la edad escolar tiene la “capacidad para usar y entender las palabras y los matices del significado” (Feldman, Martorell y Papalia, 2015, p. 278). No obstante, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012) y Rello (2018) afirman que, el escolar con dislexia manifiesta diferentes impedimentos en competencias como la fonológica y la léxica, puesto que, persisten dificultades ortográficas, sintácticas, de comprensión, errores gramaticales y poca asociación de las letras con los sonidos, lo cual se refleja en el proceso escolar del niño, ya que estos problemas toman lugar en la ejecución de la lectura en voz alta y la decodificación de la misma.

Por otro lado, de acuerdo con Gonzalo (2009) y Rello (2018), los menores que padecen esta necesidad se enfrentan a uno o más desordenes que involucran la comprensión escrita y oral del lenguaje, esto significa un reto para la enseñanza de las lenguas debido a diferentes factores. Primero, los más pequeños sufren a gran escala la dislexia y sus síntomas que pueden disminuir por medio de diagnósticos e intervenciones que buscan solventar problemas concretos en áreas como el pensamiento, habla, lecto-escritura y deletreo. Segundo, teniendo en cuenta lo estipulado por El Senado de la República de Colombia (2018), en el contexto colombiano los modelos

educativos no reconocen la dislexia, pues la agrupan con otras necesidades educativas que necesitan metodologías y preparaciones adecuadas para cada población.

## **1.2 Marco curricular**

El Ministerio de Educación Nacional (2017) plantea los *Derechos Básicos de Aprendizaje*, los cuales orientan los saberes que deben adquirir los estudiantes en cada grado escolar. Como muestra, los niños que pertenecen al segundo ciclo escolar (3° y 4°) en el área de lenguaje deben leer en voz alta, con fluidez, aplicar reglas ortográficas, establecer relaciones entre palabras, realizar intervenciones orales, reconocer la sintaxis, escribir y separar de manera correcta, etc. Mientras tanto, los estudiantes sin dislexia tienen mayores posibilidades de aprender estas competencias, en el caso contrario “la falta de fluidez y la dificultad para leer las palabras con precisión, rapidez y entonación adecuada se mantiene en los niños con dislexia, de forma persistente, a lo largo de los años, incluso hasta Secundaria” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2012, p.37). Esto significa que, la política educativa no tiene en cuenta el trastorno de la dislexia al momento de crear y organizar los estándares educativos, por lo tanto es necesario hacer un ejercicio de triangulación entre la normativa educativa en el área del lenguaje, los referentes teóricos que exponen las necesidades de los niños disléxicos y su realidad en el país.

Teniendo en cuenta a Isaza, y Castaño (2010) y lo estipulado por el MEN (2017), los niños deben ser buenos lectores y productores de textos, puesto que su trabajo es avanzar en estas habilidades por medio de la producción de escritos descriptivos, narrativos, instructivos, argumentativos y expositivos. Al mismo tiempo, el escolar en el tercer grado debe leer cualquier texto en voz alta con dicción y velocidad, entonación adecuada y fluidez. Aunque la anterior instrucción corresponde con la edad de la población objetivo, los estudiantes disléxicos tienen dificultades en el proceso de lectura a nivel léxico, ya que, como expone Rosende (2015), estos

pueden presentar distorsiones, adiciones o sustituciones de palabras o partes de estas, falsos arranques, largas vacilaciones o pérdidas del sitio del texto en el que se estaba leyendo e inversiones de letras en las palabras, o de palabras en las frases. Por otra parte, el MEN (2017) por medio de los DBA comparte que, el estudiante sin dislexia del tercer y cuarto grado debe realizar procesos semánticos, pues el lector va más allá de los signos, es decir, realiza inferencias, relaciones sobre el contenido e identifica el propósito del texto leído por medio de la información que brinda, sea este recreativo, de opinión o informativo. Por lo contrario, de acuerdo con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012), los estudiantes disléxicos tienen dificultades en la lectura debido a que, para comprender un texto requieren de mayor esfuerzo debido a que tardan en identificar las palabras, olvidan lo leído y pierden el significado de su lectura lo que impide dedicar recursos cognitivos a la comprensión del texto.

Además de estas orientaciones, la práctica de la pedagogía del lenguaje es relevante como lo indican Isaza y Castaño (2010) y la Alcaldía Mayor de Bogotá (2014) debido a que, ayudan a fortalecer y consolidar el trabajo en equipo a través de la comunicación y el respeto mutuo. A pesar de esta visión general de la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje, la realidad social y educativa es contraria, ya que, los estudiantes con dislexia tienen dificultades en el intercambio y adquisición de información. Por tal razón, el presente trabajo pretende mejorar las dificultades lectoras, que como expresa el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012) tienen relación con problemas emocionales y sociales con el paso del tiempo siendo un impedimento en el desarrollo de experiencias vitales, personales y cotidianas que son relevantes durante el proceso escolar de cada sujeto.

### **1.3 Problema de investigación**

El trastorno de la dislexia de acuerdo con Gonzalo (2009), es una dificultad de aprendizaje que puede ser causada por un déficit en el procesamiento fonológico, auditivo y/o

visual que está acompañado de problemas relacionados con la memoria de trabajo, problemas de velocidad y deficiencias en el conocimiento de normas sintácticas. La anterior definición demuestra la afectación de los procesos de lectura mencionados como el léxico y el semántico, puesto que el bajo tratamiento fonológico afecta el procedimiento léxico y la deficiencia del conocimiento sintáctico perjudica la habilidad de la lectura.

Asimismo, los estudiantes con dislexia presentan algunas características y procesos que requieren de cambios en la enseñanza por medio de la adecuación de materiales, temas, y métodos, debido a los impedimentos en su aprendizaje que representa el trastorno ya que, “no hay una única dislexia, sino niños con dislexia, cuyas dificultades no son idénticas y necesitan intervenciones adaptadas a su naturaleza y gravedad. Se impone, por tanto, una intervención personalizada y multidisciplinar” (Gonzalo, 2009, p. 24). Como consecuencia, López, Uribe, Villarruel, Mendoza y Durand-Rivera, (2012) afirman que, estos sujetos manifiestan desinterés por el estudio, falta de atención e inadaptación personal de los estudiantes con dislexia debido a sentimientos de inseguridad que se generan por sentirse marginados.

Igualmente, es importante destacar lo mencionado sobre el esfuerzo que deben hacer los estudiantes disléxicos en la lectura. Esto no solo implica acompañamiento pedagógico con el uso de estrategias y/o didácticas, sino también un refuerzo psicológico, pues como expone Gonzalo (2009), el niño también se ve afectado por la situación que vive día a día, lo cual puede derivar en depresión, ansiedad y baja autoestima. Se entiende entonces que esta población tiene numerosas necesidades educativas, que recaen en su contexto escolar y social, por ende es relevante reconocer la dislexia y crear recursos educativos digitales por medio del uso de plataformas como Genially en pro de un acompañamiento académico y efectivo.

Ahora bien, durante los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura en niños con dislexia, el rol del docente es relevante, ya que facilita materiales físicos y/o electrónicos

adecuados para ellos. Por lo tanto, es necesario preguntar ¿Cómo desarrollar los procesos de lectura como el léxico y el semántico en niños con dislexia de segundo ciclo escolar por medio del aprendizaje basado en el juego y orientada en un recurso educativo digital? En concreto, crear estrategias que orienten la información y el interés de los estudiantes por medio de un recurso educativo digital como Genially con énfasis en el aprendizaje basado en el juego el cual abre la posibilidad de mejorar las condiciones educativas con el fin de hacer frente a sus déficits en la escuela y a la política educativa que exige la adquisición de habilidades léxicas y semánticas.

#### **1.4 Objetivos de innovación**

##### **1.4.1 Objetivo general**

Crear un recurso educativo digital con énfasis en el aprendizaje basado en el juego para desarrollar procesos de lectura en niños con dislexia de segundo ciclo escolar.

##### **1.4.2 Objetivos específicos**

Reconocer la incidencia existente entre los síntomas de la dislexia y los procesos de lectura como son el léxico y semántico en la población objetivo.

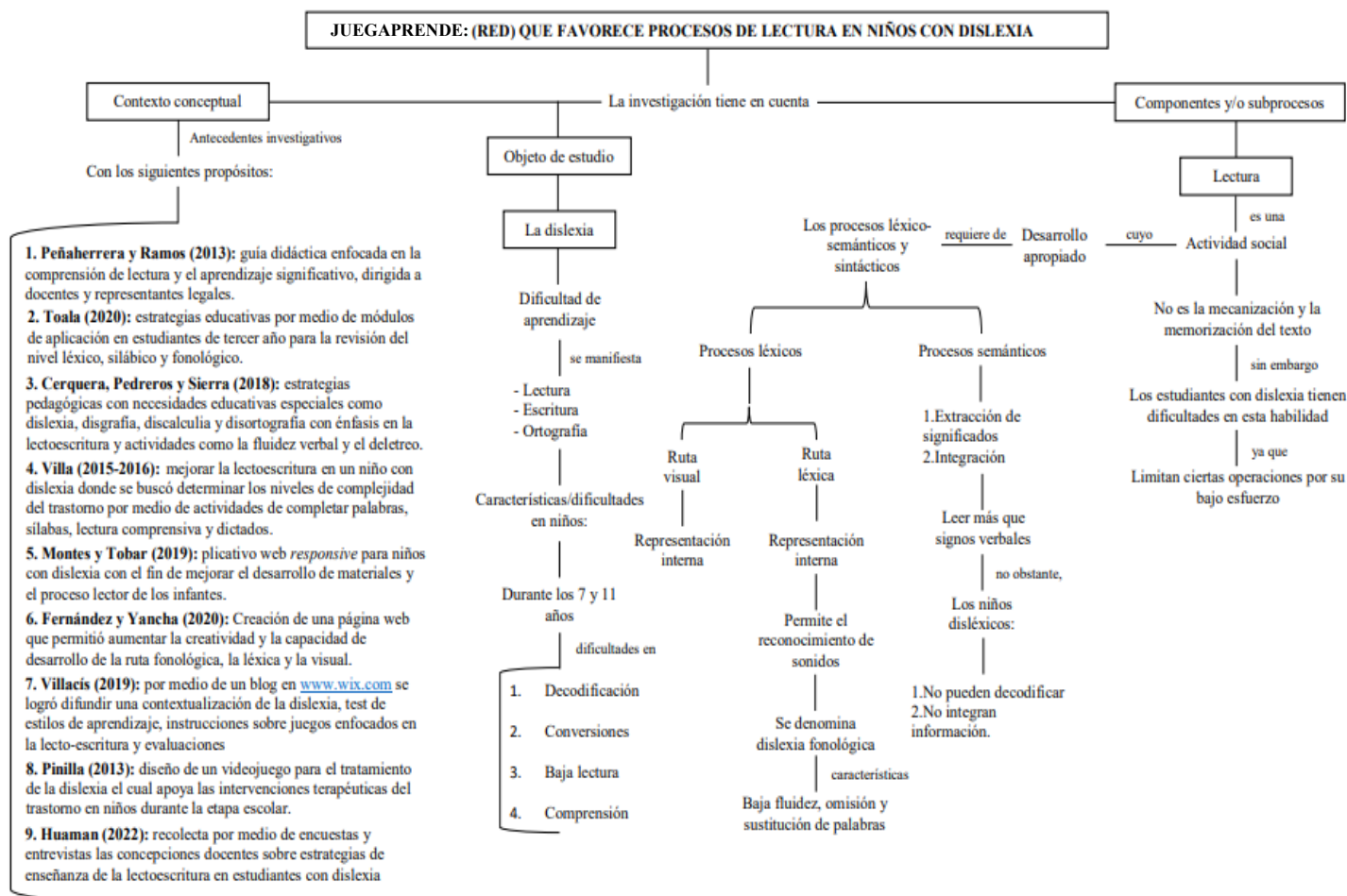
Identificar las necesidades y condiciones educativas asociadas a la dislexia desde la concepción de expertos que hacen parte del contexto educativo.

Diseñar un recurso educativo digital usando Genially y Wix enfocado en el aprendizaje basado en el juego que responda a las necesidades educativas de los niños con dislexia con relación a sus niveles de lectura.

## 2. Contexto conceptual

Figura 2.

Resumen capítulo contexto conceptual.



*Elaboración propia*

### 2.1 Antecedentes investigativos

El siguiente apartado tiene como función presentar la revisión de 9 documentos, consultados que comparten similitudes con el tema de estudio en la presente investigación. Para esto, fue necesario explorar los repositorios de diferentes universidades de Colombia y también de otros países como Chile y Perú. Se buscó que las investigaciones tuviesen relación con el objeto de estudio o las dificultades en la lectura como la léxica y semántica. También, se tuvo en

cuenta el factor de innovación donde los documentos proponen posibles estrategias didácticas y artefactos con énfasis en el aprendizaje basado en el juego en pro de mejorar la lectura en niños con dislexia.

Primero, el trabajo de grado elaborado de Peñaherrera y Ramos (2013) presenta el diseño y la ejecución de una guía didáctica enfocada en la comprensión de lectura y el aprendizaje significativo, dirigida a docentes y representantes legales, cuyo objetivo es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con dislexia que pertenecen al tercer año escolar debido a un reconocimiento de problemáticas que los rodean como la deserción y el abandono escolar. Además, los contenidos de la propuesta tienen el propósito de favorecer el autocontrol de la actividad lectora con actividades de dictado, traducción de grafemas y elaboración de gráficos. Al mismo tiempo, tiene en cuenta el método científico, deductivo e inductivo, que acompaña esta investigación exploratoria, descriptiva y explicativa ya que, involucra a la familia y a los maestros quienes fueron entrevistados y encuestados. Así, se implementó una guía didáctica que demostró la relevancia de la participación activa del niño promovida por su entorno, lo cual visibiliza la relevancia del acompañamiento familiar y escolar en la aplicación y práctica de juegos como los planteados en el presente proyecto.

En segundo lugar, Toala (2020) implementó en niños con dislexia diferentes estrategias educativas por medio de módulos de aplicación en estudiantes de tercer año, ellos mostraron un nivel de conciencia léxica, rima, silábica y fonológica, y a su vez revisó la incidencia de estas estrategias en un ambiente de inclusión escolar. Para esto, la autora efectuó entrevistas y encuestas a docentes, padres, directivos y la población objetivo, concluyendo que, la propuesta produjo una mejora en la pronunciación, reconocimiento de fonemas y el silabeo del infante. Por otro lado, los resultados de la aplicación y las encuestas demostraron la necesidad del acompañamiento docente durante las actividades de lectura. Esta investigación de enfoque mixto

explora algunos elementos para el presente trabajo como actividades de carácter fonológico y un manejo de instrucciones claras para los estudiantes, pertinentes en la construcción del RED.

Ahora bien, la propuesta de Cerquera, Pedreros y Sierra (2018) aplicó estrategias pedagógicas para niños entre los 7 y 8 años de edad con necesidades educativas especiales como dislexia, disgrafía, discalculia y disortografía con énfasis en la lectoescritura y actividades como la fluidez verbal y el deletreo. Este trabajo de carácter cualitativo toma lugar en la escuela donde los niños disléxicos a pesar de su necesidad educativa tienen un espacio para mejorar sus habilidades lecto-escriturales, ya que los investigadores tienen en cuenta un test de dislexia, historias de vida, encuestas y entrevistas. Conviene subrayar que, estos factores permiten analizar la necesidad de mejorar los procesos tradicionales, proyecciones y la motivación de los niños.

Por otra parte, en la investigación descriptiva y de carácter mixto realizada por Villa (2015-2016), se aplicaron estrategias en pro de mejorar la lectoescritura en un niño con dislexia, para lo cual la autora buscó determinar los niveles de complejidad del trastorno por medio de actividades de completar palabras, sílabas, lectura comprensiva y dictados. Cabe aclarar que, estas tareas se implementaron de manera periódica debido a la progresividad de los ejercicios propuestos. En consecuencia, las intervenciones posibilitaron obtener un avance del niño gracias a las tareas mencionadas las cuales facilitaron el aprendizaje y la inclusión de padres en pro de su proceso de aprendizaje. En definitiva, para el presente proyecto es relevante tener en cuenta las actividades implementadas en el trabajo investigativo que vinculan el proceso léxico y el semántico.

Adicionalmente, Montes y Tobar (2019) presentan un aplicativo web *responsive* para niños con dislexia en etapa escolar que tiene como referencia la metodología DECADE/COM, la cual tiene como fin mejorar el desarrollo de materiales y el proceso lector de los infantes, a su vez en este trabajo los niños pueden manipular la página, tener seguridad de uso y acceder a módulos

especiales los cuales tienen diferentes actividades clasificadas por niveles que permiten repasar y mejorar su nivel de lectura. Conviene destacar que, las pruebas piloto del aplicativo mostraron la capacidad de supervisión del artefacto por parte de un usuario administrador que sería el docente y la eficacia de las actividades orientadas a los estudiantes con dislexia. Por último, la propuesta es oportuna para este ejercicio, ya que, orienta la organización, ejecución y evaluación de actividades en un RED como Genially.

Otra investigación es la de Yancho (2020) quien diseñó una página web para la Escuela Azuay, la cual agrupa ejercicios en diferentes aplicaciones como Cerebriti, Educaplay y YouTube con el objetivo de reforzar el proceso académico en niños con dislexia que pertenecen al tercer grado escolar. Esta investigación con enfoque metodológico mixto es considerada innovación debido a la integración de las TIC debido a que, el sitio web permitió reducir la dificultad de la dislexia en el área de literatura y lenguaje. Además, en el nivel de valoración profesional, la página web permitió mejorar las condiciones educativas de los estudiantes y beneficia a los maestros debido a que aumenta el aprendizaje interactivo y participativo por medio de la tecnología. El artefacto de innovación, aunque está orientado para el refuerzo de la lectura y la literatura, funciona como guía en Genially para el desarrollo de actividades dinámicas en pro del funcionamiento de la ruta léxica.

También se encuentra el trabajo de corte cuantitativo elaborado por Villacís (2019) el cual está enfocado en la atención del docente que orienta saberes a estudiantes con dislexia por medio del diseño de estrategias didácticas. Cabe recalcar que, en este documento el rol del docente es relevante puesto que, es quien guía y conoce a sus estudiantes. De manera que, por medio de un blog en una plataforma web gratuita llamada Wix a través del dominio <https://marcibel22.wixsite.com/propuesta-dislexia> se logró difundir una contextualización de la dislexia, test de estilos de aprendizaje y actividades que pueden realizar los estudiantes dentro de

la página y fuera de esta por medio del trabajo colaborativo. La propuesta presenta diferentes características de carácter informativo y ejercicios enfocados en el área del lenguaje en general. Estas son pertinentes a la hora de crear el artefacto planteado, el cual estará enfocado en los estudiantes y sus dificultades en los procesos léxicos y semánticos.

Asimismo, el trabajo de Pinilla (2013) está enfocado en el uso de la tecnología ya que, el objetivo es diseñar un videojuego para el tratamiento de la dislexia, el cual apoya las intervenciones terapéuticas del trastorno en niños durante la etapa escolar. En esta investigación de carácter cualitativo el recurso está representado por medio de una historia con personajes y en primera instancia consta de tres aspectos para mejorar: la percepción, posición en el espacio y la silabación, estos juegos se caracterizan por ser de concentración, dibujo, selección y adivinanza. Como resultado, el videojuego “Los Viajes de Lápiz-Ero” aportan estrategias para el tratamiento de la dislexia a nivel pedagógico y psicológico en los procesos educativos, además de su interfaz que aporta seguridad al usuario debido a la autenticación de la información. Esta investigación demuestra la relevancia de la seguridad del estudiante cuando hace uso de plataformas y/o juegos en pro del refuerzo escolar, lo cual se debe tener en cuenta durante la creación del RED en el presente trabajo.

Por último, la tesis de Huaman (2022) recolecta por medio de encuestas y entrevistas las concepciones docentes sobre estrategias de enseñanza de la lectoescritura en estudiantes con dislexia, con el fin de analizar las acciones de intervención para atender a estos estudiantes. Para esto, la investigadora realizó la conceptualización de los datos cuyo análisis permiti crear categorías de estudio que indican un alto reconocimiento de esta necesidad educativa por parte del cuerpo docente. Es decir, más de la mitad de los maestros encuestados reconocen la importancia de crear planes y estrategias para los niños con dislexia que permitan desarrollar los niveles de comprensión lectora y otras habilidades en esta área. Finalmente, esta investigación de

carácter cualitativo es un referente, puesto que, visibiliza las concepciones sobre un trastorno del aprendizaje como la dislexia mientras que se buscan estrategias para mejorar las condiciones escolares.

## **2.2 Objeto de estudio**

Para empezar, López, Uribe, Villarruel, Mendoza y Durand-Rivera exponen que, la dislexia es “un trastorno específico, de base lingüística, de origen constitucional, caracterizado por dificultades en la decodificación de palabras aisladas” (2012, p.99). De acuerdo con lo anterior, Gonzalo (2009) y Guajardo y Matute (2012) comparten diferentes circunstancias causadas por esta necesidad educativa como: impedimentos en el acceso al léxico los cuales pueden ser causados por un déficit en el procesamiento fonológico, visual y/o auditivo, estas complicaciones se presentan en los niños durante el desarrollo de competencias y habilidades de carácter escolar como la lectura, la escritura y la ortografía. Además, se pueden encontrar dos tipos de dislexia, la primera es la adquirida, esta se refiere a la pérdida total o parcial de la capacidad lectora debido a una lesión cerebral y la segunda es la evolutiva, la cual no llega a instaurarse por completo, pero trae complicaciones en la adquisición y práctica de la lectura.

De la misma forma, existen subtipos de dislexia que tienen diversas consecuencias con relación al nivel cognitivo y funcional del sujeto. En concreto, Pernet, Dufor, Démonet (2011) sugieren tres déficits los cuales son la hipótesis fonológica, la visual y la de aprendizaje. En primer lugar, la afectación de la ruta fonológica se representa en la baja manipulación de la información obtenida a través de la lectura, lo que significa para el sujeto disléxico un desempeño deficiente en la correspondencia grafema-fonema. En segundo lugar, la hipótesis visual hace referencia al impedimento de procesos como dirigir la atención, movimiento ocular y la búsqueda visual que facilita la codificación secuencial de las letras. En tercer lugar, es un trastorno general de aprendizaje, ya que, se han observado anomalías en el cerebelo de sujetos con dislexia que les

impide automatizar habilidades como la lectura y la escritura. Por otro lado, es necesario mostrar las características propias de esta dificultad de la lectura y la escritura. De acuerdo con Sala (2020) y López et al., (2012) existen diferentes signos como la lectura lenta, comprensión limitada de los textos, debido a que, no se recuerda lo leído y tendencia a inventar vocabulario debido a la confusión de sílabas y palabras durante el acto lector. Como consecuencia, el niño presenta una mayor dificultad al momento de identificar el vocabulario, pues se debe enfrentar a diferentes aspectos como, los cambios del orden de las letras en las sílabas (amam por mamá), modificaciones de las sílabas dentro de una palabra (drala por ladra) e inversiones (radilla por ardilla y barzo por brazo), demostrando las diversas falencias que presentan los niños en la competencia lectora.

En igual forma, las palabras sufren diversos tipos de cambios como lo proponen Guajardo y Matute (2012) pues estas se derivan (camino por caminaba), se modifica por una palabra similar (carnicero por carnero), se adicionan segmentos (asustisia por astucia), se traslocan grafías (ficulditales por dificultades) y/o predomina el enroque de sílabas (chorcolata por corcholata). Por otro lado, en los niños con dislexia también destacan las dificultades por el bajo funcionamiento de la ruta fonológica y sus consecuencias, ya que, “La afectación del mecanismo de conversión grafema-fonema da lugar a una lectura con numerosos errores en la decodificación y baja velocidad lectora” (Ministerio de Educación de España, 2012, p. 28), esta afirmación significa que, el sujeto disléxico lee y comprende cierto vocabulario, pero no se relaciona con el uso de palabras desconocidas y de longitud considerable.

En relación con lo anterior, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012) sugiere que los sujetos disléxicos durante el proceso de decodificación que posibilita la comprensión presentan obstáculos como el desarrollo apropiado de los procesos léxico-semánticos y sintácticos, los cuales Cuetos (1990, citado por De-Juanas 2014) propone son

básicos en el ejercicio de la lectura. Esto son, los procesos perceptivos, que posibilitan extraer la información utilizando la memoria para atribuir un significado, los procesos léxicos que son la ruta visual y la ruta fonológica, los procesos sintácticos que facilitan el reconocimiento de las oraciones a las cuales se les atribuye un significado y finalmente el proceso semántico que promueve la comprensión del significado del texto.

En conclusión, la dislexia es un trastorno específico del aprendizaje que tiene predominancia en el lenguaje, pues los sujetos presentan diferentes dificultades en la ejecución de procesos en la lectura y la escritura como decodificación, conciencia fonológica, fonoarticulación, acceso al léxico, conversión, sustitución, omisión y comprensión. El correcto tratamiento de estos déficits requiere de un diagnóstico que como expone Guajardo y Matute (2012) evalúa en función de la edad, cociente de inteligencia, escolaridad, precisión, velocidad y comprensión de lectura por medio de pruebas estandarizadas. Sin embargo, ellas también argumentan la necesidad de flexibilizar la evaluación de acuerdo al individuo pues no debería haber un único esquema para la valoración de procesos como la fluidez y expresividad lectora, escritura, atención, percepción auditiva, percepción visual, metacognición, el reconocimiento de palabras y los problemas motores.

## **2.3 Componentes y/o subprocesos de objeto de estudio**

### **2.3.1 Lectura**

Para empezar, Ramírez (2009) expone que, la lectura se concibe como una actividad social, la cual, desde un enfoque lingüístico, se define como un objeto de conocimiento que brinda saber, sentido, modos de interpretación y operaciones necesarias para su ejecución. Esta habilidad tiene como soporte el texto que cambia de acuerdo con la producción, distribución, circulación y acceso al mismo, es decir, el ejercicio de la lectura tiene en cuenta a los sujetos, su

posición en la sociedad, el contexto, el formato de los textos y las normas establecidas para su ejecución.

Desde una mirada pedagógica, la lectura no es la mecanización y la memorización del texto que los sujetos meramente utilizan para describir su contenido. El objetivo es construir el conocimiento a partir de esta acción lo cual se pretende abordar en esta propuesta investigativa. Por lo tanto, Freire (2005 como se citó en Ramírez 2009) plantea que, la lectura es un proceso en que se aprende y conoce de manera crítica el texto y el contexto, el cual está enfocado en un modelo de niveles. Primero, el sujeto hace un reconocimiento de factores que componen su mundo, tales como; los colores, olores, gestos, formas, creencias, miedos y valores; segundo, el individuo efectúa la lectura de las palabras escritas, en este caso, estudiantes con necesidades educativas como los niños con dislexia presentan problemas; y en tercer lugar, la lectura se convierte en un trabajo de relectura y reescritura que tiene en cuenta los dos primeros pasos.

Por otro lado, a pesar del carácter global de la lectura, Ramírez (2009) presenta que esta es una actividad histórica, cultural y social que se encuentra sumergida en reglas y restricciones, que se manifiestan en dificultades para sujetos que no tienen un papel activo en la incorporación del texto en su cotidianidad tales como los estudiantes con necesidades educativas. Sin embargo, estas barreras se evaden por medio de la enseñanza, pues el rol del sujeto que lee cambia a través del tiempo, ya que, a partir de los años 60's "el lector tiene un papel activo, se presupone que busca conocimientos almacenados en su memoria y los proyecta en el sentido del texto" (Maina y Papalini, 2021, p. 4).

Por consiguiente, "la lectura no es deductiva sino asociativa, porque vincula el texto material con otras ideas, otras imágenes, otras significaciones, como una lógica que difiere de las reglas de la composición" (Barthes, 1960, como se citó en Ramírez, 2009, p. 171). Es decir, todo sujeto puede acompañar la lectura con textos multimodales que pueden complementar este

ejercicio, así como en los juegos propuestos que además de texto, tienen imágenes, voces, sonidos y videos. En cuanto a las diferentes consideraciones sobre la lectura, Maina y Papalini (2021) proponen cuatro: la lectura una experiencia subjetiva, una acción material, un proceso cognitivo y una práctica sociocultural. La primera hace referencia a un acontecimiento exterior que hace parte del yo, la segunda se nutre de las diferentes definiciones establecidas que incorporan el texto y la cultura. La tercera consideración asume la lectura como una vía de acceso al conocimiento, y la cuarta vincula los diferentes contextos que actúan en la construcción de significados.

Finalmente, explorando las problemáticas que viven los estudiantes con dificultades y/o necesidades educativas, Gonzalo (2009) manifiesta que, los estudiantes con dislexia manifiestan dificultades en la lectura debido al bajo esfuerzo que realizan en ciertas operaciones, esto limita la cantidad de recursos cognitivos que los sujetos pueden utilizar en cada nivel que exige la escuela, la sociedad o cualquier contexto que rodea al sujeto. Es decir, el niño con dislexia a pesar de ejecutar esta habilidad, presenta problemas en la extracción de signos, palabras y significados, actividades elementales para realizar esta actividad de manera adecuada.

### **2.3.2 Procesos léxicos**

En cuanto a los procesos léxicos que acompañan la lectura, estos tienen como función reconocer la palabra que un sujeto lee con el objetivo de acceder a su significado. Sin embargo, este nivel se divide en dos rutas: la léxica y la fonológica. En primer lugar, la ruta léxica como mencionan Forero y Montealegre (2006) y Panadero (2019) es la encargada de establecer una conexión directa entre la representación ortográfica y su representante o significado, esto implica un reconocimiento previo del vocabulario por parte del individuo. Este acceso visual no presenta mayor dificultad para los estudiantes, en especial para los niños con dislexia, ya que, solo

requiere del conocimiento de las palabras leídas, es decir, por medio de esta ruta no es posible leer vocabulario desconocido.

En segundo lugar, Forero y Montealegre (2006) y Panadero (2019) indican que, la ruta fonológica permite la lectura de palabras desconocidas a través del reconocimiento y separación de sonidos que componen una palabra para la obtención del significado, la asignación de grafemas y la unión de estos, esta ruta refuerza el método fonético que presenta la identificación de pseudopalabras por medio de la conversión fonema-grafema, es decir, el cambio de grafemas (letras) a fonemas (sonidos) en pro de una lectura completa y apropiada. Cabe recalcar que, en el presente trabajo de innovación, potenciar la ruta fonológica es relevante puesto que promueve y sustenta la adquisición de nuevo vocabulario, ya que, esta ruta es el motor del desarrollo lector, sin embargo, debido a la dislexia persisten falencias que afectan el nivel educativo inicial de los sujetos.

Con relación a los efectos de la dislexia fonológica en la lectura, Guajardo y Matute (2019) plantean que las palabras y el acto de leer sufren diferentes efectos como periodos largos y frecuentes de titubeo, lectura no consecutiva, omisiones de palabras o segmentos, se retoman fragmentos ya leídos, y se hacen pausas donde no hay o se omiten donde corresponden, estas consecuencias alteran la fluidez y promueven la cadencia de la lectura. Aunque estas situaciones no se presentan un mismo individuo, los teóricos mencionados indican que, esto es un impedimento en lo sujetos disléxicos a la hora de leer, lo cual se debe tener en cuenta al momento de postular estrategias didácticas.

De acuerdo con lo anterior, existe una mayor dificultad en la ruta fonológica denominada dislexia fonológica que es definida por Lorenzo (2001) y Guajardo y Matute (2012) como un trastorno de la lectura el cual provoca que las personas pierden o limitan la posibilidad de enriquecer el manejo de la información o el vocabulario debido a la incapacidad de reconocer la

dependencia entre el sonido y la representación gráfica. De este modo, la dislexia fonológica se refleja en una lectura incompleta, ya que por el bajo reconocimiento de nuevas palabras el sujeto omite y por ende pierde la idea del texto. En el ámbito escolar, esto significa que el niño con esta necesidad educativa no estará en sintonía con los estándares educativos y sus compañeros.

Ahora bien, es relevante tener en cuenta lo que menciona Carrillo (2012) y Fernández (2012) con respecto a los sujetos disléxicos, quienes manifiestan el problema a través del tratamiento de los fonemas, es decir, las palabras, que permiten junto a los sonidos correspondientes, leer con fluidez y mantener un ritmo continuo. No obstante, para aislar los fonemas e identificarlos es necesario desarrollar la conciencia fonológica que como propone Capilla (2014) es la habilidad y la conciencia sobre los sonidos del habla, esto presenta un déficit, pues requiere la aplicación de la ruta fonológica, que a su vez tiene un mal funcionamiento por la dislexia, esto dificulta en esta población la manipulación de segmentos, su reconocimiento y la lectura en general.

### **2.3.3 Procesos semánticos**

Los procesos semánticos son parte importante de la comprensión de textos. De acuerdo con Forero y Montealegre (2006) la comprensión es el producto de la acumulación de información, pues el lector la integra con conocimientos previos, lo cual requiere la extracción de significados y la integración de los mismos en la memoria por medio del reconocimiento de palabras, la identificación de elementos e inferencias. En otras palabras, el lector reconstruye y crea información a partir de una tarea que es ir más allá de los signos verbales, esto posibilita llenar los vacíos dejados por los caracteres escritos con el fin de recrear el significado del texto en la mente (Matéus, 2007). Sin embargo, el desarrollo eficiente de este proceso se ve afectado por la dislexia debido a que, necesita del tratamiento léxico para proceder al semántico, es decir, el niño con dislexia debe primero reconocer el vocabulario para luego relacionarlo con sus saberes

previos y entender cada mensaje, sin embargo, esta actividad no se desarrolla de manera adecuada debido a las dificultades que representa esta necesidad educativa.

Con relación a la agrupación de nuevos saberes con los previos, Panadero (2019) argumenta que, durante el proceso semántico el sujeto construye modelos mentales, que permiten interpretar el texto leído, donde se encuentran oraciones permeadas por un contexto y una disposición de vocabulario. Este modelo de niveles mentales se divide en: el micronivel, el macronivel y un modelo mental, el primero hace referencia a la construcción de proposiciones a partir de lo leído en el texto, el segundo a una síntesis de la información y el tercero es la idea general del documento, es decir, el tipo de texto. A pesar de estas consideraciones, para el estudiante con dislexia la tarea de leer es un acto arduo, lo cual significa en esta investigación pensar en métodos y herramientas que faciliten la implementación de estos modelos mentales en pro de mejorar los procesos semánticos.

Ahora bien, para un estudiante con dislexia llegar al proceso semántico no solo requiere la aplicación de nuevas actividades para la obtención de avances. De acuerdo con, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012), en la comprensión de un texto, el sujeto no puede aplicar recursos cognitivos en la medida que no haga el reconocimiento de palabras de forma rápida y automática, puesto que las pausas repetitivas provocan que el niño pierda el vocabulario leído y por ende su significado. En este caso, los niños disléxicos demuestran un mayor déficit en la comprensión de palabras abstractas, largas y poco frecuentes debido a que el nivel de reconocimiento léxico se enlaza con el semántico, es decir, la ejecución de uno depende del otro.

Finalmente, Forero y Montealegre (2006) afirman que, un procedimiento clave para entender una lectura es la jerarquización, debido a que, tiene en cuenta la relevancia de ciertos apartados en el texto. Durante la creación del artefacto dicha actividad se puede aplicar por medio

de esquemas y lluvias de ideas. En conclusión, los procesos de lectura amplían la extracción de significados, pues este es el resultado de subprocesos como el léxico y el semántico que propician la adquisición y uso del vocabulario. Con respecto a la dislexia, esta necesidad educativa dificulta la percepción, es decir, la exploración de letras y palabras en pro de realizar su reconocimiento con el propósito de comprender un texto.

## 2.4 Indicadores de desempeño

**Figura 3.** *Indicadores de desempeño de los procesos lectores: léxico y semántico.*

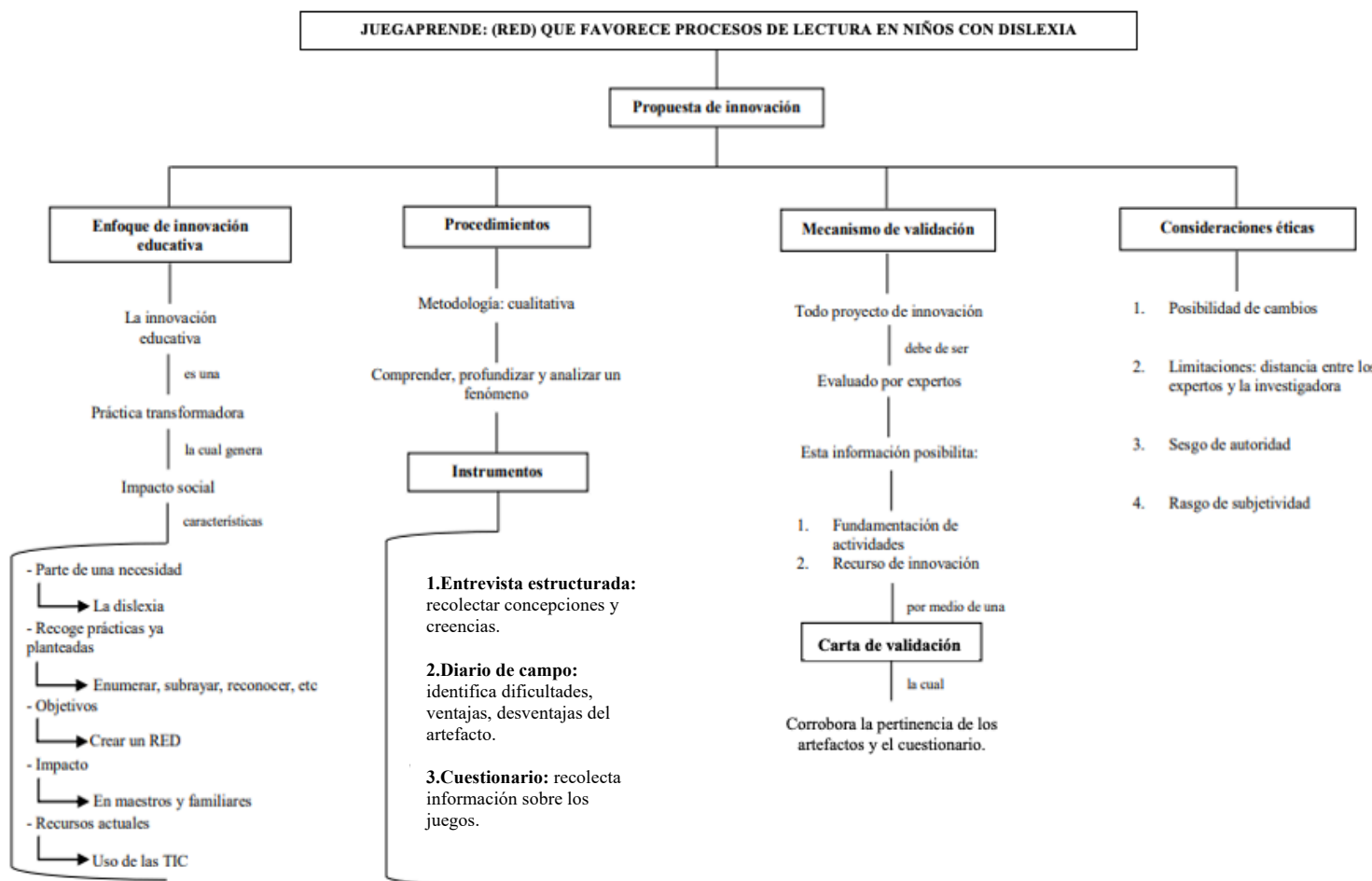
Componente	Categoría	Derechos básicos de aprendizaje (DBA, 2017)	Dislexia	Indicadores
Lectura	Procesos léxicos	Aplica las reglas ortográficas (utiliza tildes, letras adecuadas y puntuación) (p.11).	Los niños presentan distorsiones, adiciones o sustituciones de palabras o parte de estas. (Rosende, 2015, p.111).	Detecta sus errores frente a la sustitución y omisión de fonemas por medio de la lectura a coro con apoyo auditivo.
		Establece la relación entre palabras, imágenes y gráficos en un texto. (p.11).	La afectación de la conversión grafema-fonema impide la lectura y adquisición de nuevo vocabulario o de longitud considerable (MEN de España, 2012, p.28).	Aumenta su vocabulario mediante la selección, relación y lectura de palabras desconocidas durante los momentos de lectura.
		Lee en voz alta, con fluidez (dicción y velocidad) y con la entonación adecuada según el mensaje del texto. (p.11).	Los niños con dislexia presentan lectura lenta. (Sala, 2020, p.261).	Mejora la fluidez de su lectura con un apoyo auditivo que ejemplifique el ritmo de la lectura requerida.
	Procesos semánticos	Realiza inferencias y relaciones coherentes sobre el contenido de una lectura a partir de la información que le brinda el texto. (p.12).	Debido a la dislexia, los niños tienen una baja comprensión de los textos (Sala, 2020, p.261).	Resuelve preguntas respecto al significado de palabras de la lectura por medio de ejercicios de lectura comprensiva.
		Realiza intervenciones orales sobre un tema tratado en clase, una lectura o un evento significativo, en las cuales contesta, pregunta o da su opinión. (p.12).	Los niños disléxicos al tener un bajo reconocimiento léxico tienen dificultades en la extracción y reconocimiento de palabras para su uso. (Guajardo y Matute, 2012, p.29).	Reconstruye información del texto leído mediante la socialización del mismo con sus compañeros.
		Realiza un esquema para organizar la información que presenta un texto. (p.13).	Los sujetos con dislexia deben hacer una tarea ardua para comprender e identificar elementos en una lectura. (MEN de España, 2012, p.34).	Jerarquiza la información leída por medio de la elaboración de diagramas que exploran elementos de la lectura.

*Elaboración propia*

### 3. Diseño metodológico

Figura 4.

Resumen capítulo diseño metodológico.



*Elaboración propia*

#### 3.1 Enfoque de innovación educativa

La innovación educativa hace referencia a las prácticas transformadoras en el campo de la educación. También, como manifiesta Cruzat y González (2019), se refiere a un proceso de reflexión e intervención que tiene como propósito mejorar el aprendizaje a causa de la constante transformación que viven los estudiantes en el ámbito social y educativo. La innovación educativa tiene relevancia por su carácter de impacto en la sociedad, ya que como se mencionó, su principal objetivo es mejorar el aprendizaje y condiciones de los estudiantes. Con relación a

la anterior conceptualización, esta investigación se desarrolla en el marco de la innovación educativa con el propósito de crear una herramienta didáctica, la cual se pretende implementar en el aula de clase, específicamente, en el refuerzo de la lectura en niños con dislexia pues como expone el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012) debido a su necesidad educativa, los estudiantes tienen menos posibilidades de ampliar su vocabulario y conocimientos sin apoyo y estrategias didácticas. Además del artefacto mencionado, por medio de una la entrevista estructurada se pretende comprender la relación entre la dislexia y la realidad educativa de la población facilitando la creación de un recurso didáctico y tecnológico adecuado.

En primer lugar, la innovación educativa parte de una necesidad. Es decir, llena el vacío que, “hoy en día parece estar presente en los ámbitos educativos, donde las pedagogías y didácticas no han encontrado la forma de hacer realidad el sueño de los primeros pedagogos de enseñar: “todo a todos” (Croda y Cruz, 2017, p.2). Teniendo en cuenta esto, la herramienta didáctica propuesta en esta investigación pretende suplir las necesidades, que otras estrategias didácticas no han logrado. Asimismo, el objetivo es aportar a los maestros un recurso didáctico tecnológico que como menciona la cita propuesta, mejora la enseñanza de todos en el aula de clase como lugar de inclusión, el cual favorezca saberes y refuerce conocimientos en niños con y sin dislexia.

En segundo lugar, de acuerdo con Cruzat y González (2019) la innovación educativa recoge prácticas ya planteadas que se aplican a nuevos elementos, esto significa que la innovación no parte de cero. Con respecto al proyecto planteado, este tiene en cuenta actividades comunes en el aula de clase como: enumerar, subrayar y reconocer significados por medio de oraciones y párrafos. Además, tiene en cuenta recomendaciones y estrategias didácticas ya postuladas por teóricos las cuales se adecuan a las necesidades de los estudiantes quienes pertenecen al segundo ciclo escolar, lo que hace de la propuesta algo innovador.

En tercer lugar, de acuerdo con Rivas (2017) el punto de partida para definir la innovación educativa es tener claro qué se quiere lograr con la propuesta. En otras palabras, plantear objetivos que brinden información sobre las acciones que garantizan metas en relación con el objeto de estudio. De acuerdo con el ejercicio de investigación expuesto, este propone después de una conceptualización, cuatro objetivos que clarifican el principal propósito que es desarrollar una herramienta didáctica, la cual se nutre de la identificación y comprensión de las condiciones educativas que viven los niños disléxicos en la competencia de la lectura a partir de una recolección de concepciones provistas por expertos. Así, la innovación educativa se refleja en el querer responder a las necesidades educativas de los niños con dislexia.

En cuarto lugar, la innovación educativa propone un impacto en los individuos y su entorno. De acuerdo con Jerez y Silva (2017 citado por Cruzat y González 2019), la transformación que propone la innovación educativa no solo se manifiesta en una mejora en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que se espera un impacto que también tenga lugar en contextos como el entorno, la cultura institucional y la sociedad. Conviene subrayar que, aunque la propuesta de investigación no tiene un contexto de aplicación y verificación, este recurso puede funcionar como referencia en futuros proyectos de intervención-acción educativa. Es decir, por medio del desarrollo de una herramienta didáctica la población disléxica perteneciente al segundo ciclo escolar puede ser cualificada en su proceso de lectura por medio de terceros. Por último, el diseño del artefacto funciona como propuesta prescindible para la familia y contextos externos que puedan comprender la incidencia de la dislexia en la lectura.

Finalmente, entender y aplicar la innovación educativa también requiere de factores que se adecuan a la actualidad, como la implementación y el uso de las TIC, puesto que, “las nuevas tecnologías constituyen herramientas de apoyo necesario en el proceso de innovación de las metodologías docentes” (López y Vázquez, 2016, p. 251). Ahora bien, en el presente estudio este

punto se refleja en el uso de las tecnologías durante el diseño y la aplicación de la herramienta, que se adecua a las dificultades de los niños con dislexia, pues es un RED que acerca a los niños a nuevas estrategias para acompañar su proceso de aprendizaje.

### **3.2 Procedimientos e instrumentos que avalan la pertinencia de la propuesta**

La metodología sobre la cual se basa el presente trabajo es la investigación cualitativa que de acuerdo con Guerrero (2016) se implementa para comprender, profundizar y analizar los fenómenos que rodean a una población, esto con el fin de entender cómo un grupo de sujetos perciben subjetivamente su realidad. En otras palabras, se busca ahondar sobre un objeto de estudio a través de la perspectiva de los participantes, vinculándose y explorando junto con la teoría de la problemática encontrada. Asimismo, “la investigación cualitativa podría entenderse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, nota de campo, grabaciones” (Le Compte, 1995, como se citó en Balcázar, González, Gurrola, Moysén, 2013). Así pues, esta recolección de datos permite contemplar, conocer rasgos y concepciones de los sujetos estudiados para luego realizar el análisis de datos.

Por otro lado, en la investigación cualitativa como menciona Le Compte (1995 citado por Balcázar, et. al 2013) es relevante que el investigador esté apartado de sus propias creencias a pesar de su posible contribución en la interpretación de la realidad que está estudiando. Con respecto a la presente investigación, los instrumentos de recolección de datos fueron pensados con el fin de realizar una indagación teórica sobre la incidencia existente entre los síntomas de la dislexia y los procesos de lectura léxico y semántico en la población objetivo. También, identificar las necesidades y condiciones educativas asociadas al objeto de estudio desde la perspectiva de expertos. Por último, verificar por medio de una validación de especialistas, la pertinencia del recurso didáctico propuesto. Por tanto, a continuación se indican los instrumentos

de recolección de datos que acompañaron y seguirán haciendo posible el reconocimiento de las dificultades ocasionadas por la dislexia en niños durante su proceso escolar.

### **3.2.1 Entrevista estructurada**

De acuerdo con Troncoso y Amaya (2016), la entrevista es una herramienta que facilita de manera efectiva la obtención de información o de datos de un sujeto o un grupo de estos, esta se puede realizar por medio de la interacción oral, además, la entrevista permite tener en cuenta la percepción de los sujetos entrevistados sobre factores sociales y/o personales. No obstante, la entrevista estructurada es aquella que “se desarrolla dentro de un marco más rígido, donde el entrevistador utiliza un formato de preguntas que no son cambiadas o irrespetadas en su orden o sentido” (Guerrero, 2016, p. 6).

Con relación al ejercicio investigativo, las entrevistas cumplen con el propósito de recolectar concepciones y creencias de un grupo de maestros de escuela expertos en la enseñanza del lenguaje. Esta información puede permitir el reconocimiento más profundo de la población, debido a que los estudiantes se encuentran en un contexto educativo con la compañía y observación de un docente. Conviene destacar que, se hará uso de una entrevista estructurada propuesta por Huaman (2022) (Ver Anexo 1). De acuerdo con Troncoso y Amaya (2016), en este tipo de formato se proponen preguntas ya planteadas con anterioridad y se mantiene el orden de las mismas durante la interacción con el entrevistado.

En este caso, solo tendrá cambios a nivel textual que se adaptan a las necesidades del presente proyecto, el cual tiene dos propósitos al momento de implementar este instrumento. Primero, recolectar la opinión de un experto sobre el bajo reconocimiento de la dislexia en la política educativa y segundo identificar las necesidades educativas de los niños en el área de español, en concreto, en la lectura.

Como resultado, la entrevista permitió conocer algunas de las dificultades que viven los maestros titulares al momento de identificar a un niño con necesidades educativas como la dislexia en un salón de clase regular, y también las problemáticas a nivel emocional y motor. En particular, la profesora Angélica Molina, encargada del área de lenguaje en el Colegio Técnico Domingo Faustino Sarmiento (IED) brindó testimonio sobre la baja la preparación y formación docente en la inclusión escolar, debido a que, el profesor asume el rol de orientador cuando identifica ciertos déficits durante sus clases tanto en la lectura como en la escritura. Sin embargo, estos diagnósticos no son asertivos y pueden afectar a los estudiantes con esta necesidad educativa. Por lo tanto, es pertinente brindar herramientas que fortalezcan la orientación de saberes en todas las áreas de aprendizaje, no solo a la asignatura de español, pues como menciona el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012), en general, los niños con dislexia muestran falta de atención en clase y de concentración en las tareas.

### **3.2.2 Diario de campo**

Por otro lado, durante el proceso de aplicación del artefacto, el diario de campo como lo manifiesta Espinoza y Ríos (2017) permite identificar dificultades en el aula de clase al no rechazar la interpretación del observador y registrar los eventos que son de interés. Cabe aclarar que, en el presente documento se propone el diario de campo elaborado y empleado por Triana (2021) en su trabajo de grado (Ver Anexo 2) el cual tendrá ligeros cambios de carácter textual. Ahora bien, el propósito de esta herramienta es brindar información sobre el proceso del niño, debido a que, se emplea en la actividad inicial y la final, lo cual permite realizar un análisis comparativo de los avances y/o dificultades durante el desarrollo de los juegos. Para diligenciar el diario de campo, es relevante brindar una descripción de los sucesos y las apreciaciones donde se apuntan las interpretaciones con respecto a la actitud, emociones, inconvenientes y facilidades del

estudiante. Así pues, este instrumento tiene como función proveer información, proyecciones y aclaraciones sobre lo que sucedió con respecto a los sujetos, los contenidos y la plataforma.

### **3.2.3 Cuestionario**

Esta herramienta de recolección de información de acuerdo con Meneses (2016) tiene como propósito recolectar datos durante un trabajo de investigación, el cual permite plantear preguntas para recoger información estructurada sobre un grupo de personas. Aunque el cuestionario se emplea en mayor medida en la recolección de datos de investigaciones cuantitativas, este se puede aplicar en los trabajos de índole cualitativo, ya que como expone Guerrero (2016), se pueden implementar preguntas abiertas, cerradas y de opción múltiple para conseguir distintos tipos de respuesta, además, el cuestionario debe ser planificado y elaborado de manera meticulosa para así obtener la información necesaria.

En particular, en el presente trabajo de investigación, el cuestionario está dirigido a los docentes y acudientes que acompañan el proceso de los niños durante la resolución de los juegos, con el objetivo de mejorar la calidad de los mismos (Ver Anexo 3 y 4). Es decir, la evaluación tendrá como objetivo recolectar datos sobre la efectividad de las actividades en términos de operación y resultados. De manera que, esta herramienta no es solo un “instrumento básico de captura de la información” (Alvira, 2011, p. 7), también es un apoyo necesario para revisar las limitaciones y dificultades de los ejercicios en relación con sus propósitos, ya que, al momento de diligenciar el cuestionario, el encargado debe responder si el estudiante logró alcanzar la competencia de cada juego identificando el nombre, si lo completó, el número de intentos realizados, los obstáculos observados durante el proceso y los logros obtenidos.

### **3.3 Mecanismos de validación posterior**

De acuerdo con Chiroque (2007), una propuesta innovadora debe ser válida en cualquier momento durante la elaboración y aplicación de la herramienta didáctica. Es decir, se puede

evaluar el carácter innovador al inicio; la elaboración, durante la ejecución; el desarrollo y la última etapa; si cumple el propósito, a su vez, el experto o los expertos mediante una participación reflexiva hacen un juicio por medio de una experiencia escrita que valida el artefacto. En este sentido, la realizan un grupo de personas capacitadas y conocedoras, ya que, como Robles y Rojas (2015) plantean, las opiniones argumentadas de los expertos ayudan a identificar debilidades y fortalezas de la herramienta propuesta.

En relación con el ejercicio que se está realizando, el juicio de los expertos ayuda a verificar la validez de la herramienta didáctica que se propone. Cabe mencionar que, Robles y Rojas (2015) comparten que, la validación se puede presentar en dos escenarios, el primero es al diseño de una prueba y el segundo, a la adaptación de entornos culturales diferentes. En este caso, la entrevista y el diario de campo, son instrumentos adaptados a las necesidades del presente proyecto que pertenecen a trabajos de grado ya validados y publicados. Por otro lado, el cuestionario y el artefacto de innovación del presente trabajo de innovación fueron validados por George Louis Narváez Chamorro (Ver Anexo 5), Master in Teaching English as a Foreign Language y docente de la Universidad Pedagógica Nacional, quien acompañó el proceso de revisión de cada uno de los juegos propuestos, el formato de evaluación, la estructura y la efectividad del blog en la plataforma Wix, el cual se presenta de manera formal a la Universidad Pedagógica Nacional por medio de una carta de presentación, la cual se ubica en el apartado de anexos (Ver Anexo 6).

Además de esto, es necesario mencionar la pertinencia de estos instrumentos en el desarrollo del presente trabajo de grado, pues la mayor parte de la información recolectada se obtuvo de documentos teóricos. Sin embargo, la entrevista estructurada (Anexo 1) es oportuna en este proyecto dado que permite complementar la revisión conceptual y afirmar que las entidades encargadas no realizan preparación y formación en la atención de estos casos de manera

preventiva. Además, la política educativa plantea objetivos que los estudiantes con esta necesidad presentan diferentes obstáculos, ya que, como se mencionó a lo largo del marco teórico y argumentó la docente entrevistada, requieren de juegos y actividades que potencien las competencias necesarias, en este caso, la lectura.

También, es relevante mencionar el rol del diario de campo (Anexo 2) y el formato de evaluación (Anexo 3), pues permiten observar el comportamiento de los niños durante el desarrollo de los juegos, por lo que posibilita mejorar el artefacto planteado en términos de contenido y funciones, y a su vez, identificar las carencias que este presenta con relación a las necesidades de los estudiantes para posteriores proyectos. El objetivo es prolongar la utilidad del recurso educativo digital por medio de recomendaciones y cambios consensuados. Sin embargo, esto requiere de una autorización por parte de los familiares de los niños debido a que son menores de edad, en este caso, en el apartado de anexos se encuentra el formato propuesto por la Universidad Pedagógica Nacional (Ver anexo 7), el cual debe ser diligenciado por maestros, tutores, padres y/o madres de familia que buscan reforzar la lectura en los niños.

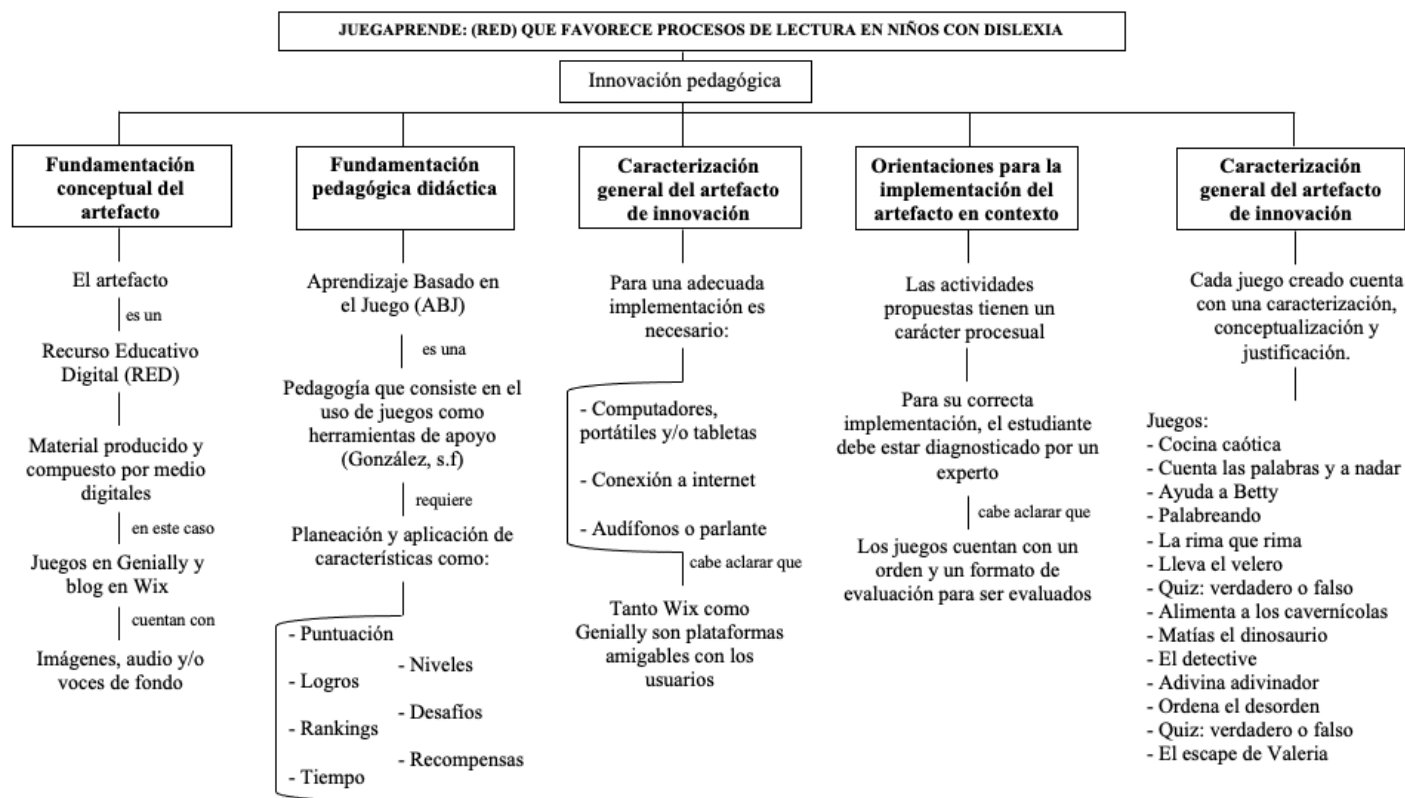
### **3.4 Consideraciones éticas**

Durante el diseño metodológico, la opinión y retroalimentación de los expertos sobre el carácter innovador de la propuesta es relevante en el presente trabajo debido a que está abierto a cambios que apunten a mejorar los procesos y el producto. No obstante, es necesario tener en cuenta lo expuesto por González, González y Ruíz (2012) con respecto a los principios éticos en una investigación tales como: la cautela en la emisión de juicios y la individualidad. En este trabajo, el primero hace referencia al sesgo de autoridad de los expertos evaluadores, puesto que, la propuesta se vea afectada en su totalidad debido a su criterio, aunque el diseño solo necesite modificaciones, y el segundo, se refiere al rasgo de subjetividad pues los expertos o la investigadora plantean propuestas, cambios y opiniones debido a su carácter de conocedor o

investigador sin tener en cuenta que el trabajo es para la comunidad educativa, lo cual requiere objetividad.

## 4. Innovación pedagógica

Figura 5. Resumen capítulo innovación pedagógica



*Elaboración propia*

### 4.1 Fundamentación conceptual del artefacto

Puesto que la presente propuesta de innovación se basa en la creación de una herramienta didáctica para niños con dislexia, es pertinente tener en cuenta la definición de Recurso Educativo Digital (RED) que de acuerdo con Zapata (2012), es un material compuesto y producido por medios digitales con el fin de lograr, orientar y/o repasar aprendizajes conceptuales, además de potenciar habilidades y ayudar en la identificación de valores y actitudes. Asimismo, los RED presentan una serie de ventajas frente a los recursos educativos tradicionales debido a que, se pueden ofrecer nuevas formas de presentación multimedia, la capacidad de acceder a simulaciones que son casi inaccesibles en el mundo real cercano, facilitan

el autoaprendizaje que el estudiante puede utilizar el material cuando lo requiera y, por último, el acceso libre al recurso.

Ahora bien, la producción de un Recurso Educativo Digital no solo requiere que sea interactivo, multimodal o de fácil acceso, es necesario iniciar con una reflexión pedagógica para su construcción, ya que, parte de un amplio conocimiento sobre las temáticas, los objetivos de aprendizaje, los contenidos, medios, procedimientos y cierres. Por ejemplo, en el contexto colombiano el sitio web Alfabetización Digital (2018) expone que, se ha impulsado en los maestros a crear RED propios con el propósito de ordenar contenidos de aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, su entorno socio-cultural y el ambiente educativo. Por esta razón, durante la presente investigación fue relevante reconocer factores emocionales, sociales, comunicativos y cognitivos en la población objetivo, además de sus dificultades en los procesos de lectura planteados.

De la misma manera, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2016) comparte que, las escuelas de hoy promueven la educación inclusiva la cual amplía participación de todos sus miembros contribuyendo a la igualdad de oportunidades y derecho a la educación de personas con necesidades educativas especiales. Por lo tanto, el uso de las TIC y de instrumentos como los RED favorecen el aprendizaje y la comunicación, ya que, brindan oportunidades en el acceso y uso de herramientas digitales que a su vez aumentan en el estudiante una mayor independencia en la realización de tareas. En este caso, Genially es una plataforma creada para la cualificación de los procesos de lectura en niños disléxicos, puesto que, a pesar de los intentos por fomentar la educación inclusiva, el currículo educativo no tiene en cuenta la dislexia, a los niños y sus dificultades procesuales, por ende es necesario el apoyo didáctico enfocado en sus características.

Teniendo en cuenta lo anterior, el material diseñado con apoyo de la plataforma Genially, supone una labor didáctica que responde a las exigencias y estándares educativos por medio de

actividades y/o juegos, y a su vez entretiene a los estudiantes por su carácter tecnológico y llamativo. Como menciona Zapata (2012), no es lo mismo leer un texto impreso compuesto por un discurso lineal, que tener una lectura digital en un formato de redes que permite al lector navegar y elegir rutas para ampliar fuentes de información de acuerdo con sus necesidades e intereses. Además de poder agregar imágenes, audio y/o voces para crear una atmósfera que involucra diferentes discursos y textos multimodales.

Con relación al recurso utilizado para crear los juegos, la página web Genially (2015) expone que su propósito es conseguir comunicación interactiva, han destinado su trabajo a construir una comunidad que busca facilitar la creación y la diversión. Además, esta herramienta también comparte tres categorías que la hacen diferente a otras tales como: interactividad, animación e integración, la primera hace referencia a la creación de contenido significativo con el uso de imágenes, videos, audios o enlaces externos, la segunda está determinada por la implementación de estilos y efectos de animación que logran captar la atención de los usuarios, y finalmente la integración, que permite exportar y trabajar desde la nube o cualquier equipo brindando facilidad de acceso (Genially, 2015). Cabe mencionar que, estas categorías son parte de las diferentes dinámicas ofertadas al público en la plataforma como presentaciones, juegos, videos, infografías e imágenes interactivas.

Ahora bien, el recurso educativo digital está compuesto por juegos expuestos y organizados en una plataforma diferente a Genially, debido a que esta no ofrece una secuencia explícita y/o operaciones sencillas para estudiantes y maestros. Por lo tanto, es necesario situar las actividades en [www.wix.com](http://www.wix.com), la cual es una plataforma web gratuita, personalizable y de alta calidad para los usuarios (Wix, 2006). Esta página permite enumerar los juegos, de modo que facilita a los estudiantes seguir la jerarquía que existe entre ellos, ya que, los procesos de lectura se aprenden y refuerzan de manera procesual. De tal modo, el contenido ubicado en la Wix busca

crear una mejor presentación e interacción con los juegos propuestos para el docente que apoya el proceso del estudiante mientras este cumple sus objetivos de aprendizaje.

#### **4.2 Fundamentación pedagógica/didáctica**

Dado el carácter del artefacto, debe entenderse que los juegos allí creados también tienen propósitos, competencias y fundamentos que establecen hechos y decisiones, que tienen como objetivo principal al estudiante y su desarrollo en un campo como lo son los procesos léxicos y semánticos de la lectura. Por consiguiente, el aprendizaje basado en el juego (ABJ), es una pedagogía que consiste en el uso de juegos como herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje, asimilación y evaluación, mediante el uso de mecanismos y dinámicas entretenidas que permiten motivar al estudiante durante su proceso educativo (González, s.f).

Para empezar, el juego es parte fundamental del aprendizaje y las actividades diarias de los niños, lo que permite su implementación para la adquisición de competencias planteadas en los estándares educativos y/o planeaciones grupales. También González (s.f) expone que, esta metodología fomenta el aprendizaje significado, ya que el estudiante es protagonista de su proceso, mediante elementos como dinámicas, mecánicas y características del juego tales como la puntuación, logros, rankings, tiempo, niveles, desafíos y recompensas o premios. Así pues, el juego es una preparación del individuo, un aprendizaje sensorial, parte del desarrollo social e intelectual y una actividad terapéutica puesto que es una experiencia.

Por otro lado, González (s.f) plantea un esquema para la aplicación del ABJ. Primero, se define un objetivo general, el cual es la cualificación de los procesos de lectura en niños con dislexia, en segundo lugar, se transforma el aprendizaje en un juego, lo cual requiere de un reto específico como unir, seleccionar, organizar y clasificar palabras. Posteriormente, es necesario establecer normas para luego crear un sistema de recompensas que fomenta la competición y mejora en el estudiante. Finalmente, en la aplicación de esta pedagogía es necesario establecer

niveles de dificultad creciente que, como se mencionó, está implícita en la jerarquía de los juegos. En relación con el rol del docente, Cornella, Estebanell y Brusi (2020) afirman que al finalizar cada partida, el encargado de orientar el juego, en este caso el maestro, puede reflexionar sobre lo que está sucediendo y los contenidos que se están trabajando.

Por último, la plataforma Genially ofrece diferentes plantillas de juegos clásicos y modernos. En este caso, se optó por personalizar la mayoría de estas teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, y a su vez, los requerimientos de un juego como las normas, retos y recompensas. Este sistema concibe al estudiantes con dislexia como un sujeto activo, ya que, los elementos diseñados en Genially y presentados en Wix tienen como objeto ser el mediador entre la diversión y el acceso al refuerzo de los procesos de lectura. Al mismo tiempo, el maestro es un guía y acompañante debido a que observa el estado del niño durante los ejercicios virtuales e identifica las ventajas y desventajas que este presenta.

### **4.3 Caracterización general del artefacto de innovación**

Para una exitosa implementación del recurso educativo digital, es necesario el acceso a herramientas tecnológicas, Medina (2019) afirma que, estas ofrecen diversos formatos como animaciones, textos, sonidos y videos para la presentación de la información y requiere de un abastecimiento de computadoras, equipos tecnológicos y red de internet. En este caso, para la ejecución de los juegos propuestos en la página web, es preciso el uso de recursos como computadores de mesa, portátiles y/o tabletas con conexión a internet. Además de esto, el uso de audífonos o parlantes, ya que, las actividades cuentan con sonido el cual acompaña las instrucciones y el proceso. Cabe aclarar que, la plataforma [www.wix.com](http://www.wix.com) no requiere un registro de los estudiantes, los juegos son de uso libre. Los estudiantes podrán ingresar por cualquier medio tecnológico sin la necesidad de descargar programas o aplicaciones extra. Sin embargo, las actividades están enfocadas a un público específico y por esto se recomienda el acompañamiento

del docente en el proceso de enseñanza de los controles de una herramienta informática como un computador, si los estudiantes no lo conocen.

De la misma manera, para posteriores implementaciones por parte de un maestro que tenga acceso a este recurso y desee reforzar los procesos de lectura en niños con dislexia se sugiere la exploración de la plataforma y el acompañamiento durante las clases debido a que, es necesario seguir ciertas instrucciones que se presentan en la plataforma de Wix, la cual se describe como un sitio web amigable para el maestro, seguro para los usuarios y centrado en compartir contenido (Wix, 2006), y a su vez está dispuesto y se puede utilizar en todos los navegadores. Durante la aplicación de los ejercicios, se esperan sugerencias con respecto a las actividades, funcionamiento de las páginas web y necesidades de los estudiantes, ya que, las condiciones de cada uno son diferentes y el recurso debe proveerlas durante el desarrollo de los juegos, esto significa que el RED está abierto a modificaciones consensuadas.

#### **4.4 Orientaciones para la implementación del artefacto en contexto**

A lo largo del documento se ha mencionado el carácter procesual de las actividades, es decir, el estudiante debe seguir un orden. Este orden, tiene dos funciones, una pedagógica propuesta por González (s.f), que es parte del ABJ, pues el jugador sigue una ruta, sube de nivel y recibe recompensas, y una teórica-práctica donde el estudiante primero aprende lo más simple; procesos léxicos, y luego lo complejo; procesos semánticos. Ahora bien, la implementación del artefacto empieza con una actividad inicial que tiene la función de prueba diagnóstico sobre el conocimiento de los estudiantes en los procesos mencionados. Luego, el estudiante debe dirigirse al botón de procesos léxicos e iniciar con el juego número uno y así progresivamente, al finalizar los cinco propuestos, el jugador debe realizar un quiz el cual evalúa los temas reforzados. Esto sucede de la misma manera con la siguiente sección que son los procesos semánticos.

Por otro lado, se recomienda que los estudiantes estén diagnosticados por un experto. Es importante no recaer en suposiciones o asociaciones, ya que, el niño puede tener una necesidad educativa diferente a la dislexia y debería aprender con un contenido adaptado a su valoración profesional. También, se aconseja acompañar y guiar a los jugadores de manera permanente si estos no conocen como funcionan los recursos electrónicos que están usando. Asimismo, si presentan una gran desventaja en aspectos como la lectura debido a que, este ejercicio se realiza de manera recurrente en los juegos. Finalmente, para una mejor claridad de la secuencia que se debe seguir, el acudiente puede usar como orientación y control del desarrollo de los juegos la presente figura:

**Figura 6.**

*Orden de los juegos como apoyo para los acudientes y maestros.*

Juego Aprende <b>Actividad inicial</b> Cocina caótica <b>Procesos léxicos</b>	<b>¿Realicé los juegos?</b>	
	SI	NO
1. Cuenta las palabras y nada		
2. Ayuda a Betty		
3. Palabreando		
4. La rima que rima		
5. Lleva el velero		
Quiz: verdadero o falso		
<b>Procesos semánticos</b>		
1. Alimenta a los cavernícolas		
2. El detective		
3. Matías el dinosaurio		
4. Adivina adivinador		
5. Ordena el desorden		
Quiz: verdadero o falso		
<b>Actividad final</b>		
El escape de Valeria		

*Nota: elaboración propia*

#### 4.5 Caracterización general del artefacto de innovación

Como se ha mencionado a lo largo del documento, el recurso educativo propuesto en el presente trabajo puede ser utilizado por maestros y familias que acompañan el proceso educativo de los niños con dislexia el cual se encuentra en el segundo ciclo escolar. Este es un material aplicable a esta población, debido a que, como lo expone el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012) cuenta con cambios en la metodología y el sistema de evaluación, ya que, es relevante dar un tiempo para la realización de las actividades, debido a que, a partir de un ejercicio investigativo y reflexivo anterior a este proyecto ha sido evidente la falta de orientación para maestros y estudiantes sobre la incidencia de esta necesidad educativa en el proceso escolar, puntualmente en los procesos de lectura.

Por esta razón, fue necesario establecer una fase de reconocimiento que, a lo largo de la construcción del marco teórico y la investigación de los antecedentes posibilitaron identificar los obstáculos que acompañan a los niños con dislexia durante su trayecto escolar, pues como menciona el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012), en el tercer grado, es decir, durante el segundo ciclo escolar, el niño empieza a presentar bajo rendimiento académico debido a conductas como evitar la lectura e incrementar falta de motivación por las tareas escolares. De esta manera, se construye la propuesta de crear una herramienta llamativa y adecuada para las necesidades de esta población. Además, el uso de Genially en [www.wix.com](http://www.wix.com) permite responder a las exigencias curriculares expuestas en la Tabla 1 en un formato diferente y apropiado.

Asimismo, este artefacto didáctico es pertinente en la medida que presenta un aumento de intensidad académica, los niños deben superar niveles para conseguir recompensas y avanzar, esto fomenta la motivación y a su vez permite que diferentes habilidades intervengan como las recomendaciones que Pérez (2017) propone, se debe considerar la estimulación de los niños por

medio de método multisensoriales, la adaptación de programas escolares y el desarrollo de las dinámicas, la contribución a un ambiente de aprendizaje que fortalezca la autoestima, que eviten situaciones de fracaso y finalmente, la incorporación de tecnologías como la propuesta en el presente trabajo que tiene en cuenta: la conciencia fonológica, el conocimiento alfabético, vocabulario, la comprensión y la fluidez. Conviene subrayar que, los juegos fueron diseñados a modo de secuencias didácticas (Ver Anexo 8, 9 y 10), los cuales tienen una fundamentación pedagógica y como se mencionó, siguen unos indicadores de desempeño.

Con respecto a la ubicación de las actividades en la plataforma [www.wix.com](http://www.wix.com), esta cuenta con un inicio y dos botones principales llamados: procesos léxicos y procesos semánticos. En el inicio, se encuentra un video explicativo para estudiantes y maestros que brinda una bienvenida al proyecto y orienta el manejo de la página y los juegos por medio de imágenes y audio. Por otro lado, en los botones que corresponden a los procesos, de manera enumerada se encuentran cinco juegos, que se pueden abrir, escuchar y utilizar desde la plataforma Wix, estos no requieren de contraseñas o tareas para desbloquearlos, no obstante, es relevante seguir la numeración. Por último, al terminar los juegos en cada proceso se encuentra un botón, el cual dirige al estudiante a un quiz de verdadero o falso que evalúa de manera sencilla los conocimientos adquiridos y/o practicados.

Además, los juegos creados en Genially y dispuestos en la plataforma de Wix cuentan con un estructura: en primer lugar, la actividad inicial y final se presentan en un formato de *escape room* donde el jugador debe resolver ejercicios de todo tipo para ir desenlazando una historia y conseguir terminarla. Por ejemplo, *Cocina Caótica* inicia con la propuesta de realizar una receta, compuesta por cuatro puntos donde cada uno corresponde a una actividad diferente, al ejecutarse de manera exitosa el estudiante puede avanzar y así completar la preparación. En segundo lugar, los juegos propuestos en el proceso léxico y semántico cuentan con una variedad de dinámicas y

temas coloridos. En este ejercicio el estudiante debe: contar palabras, identificar imágenes, sonidos, sílabas, categorizar, reconocer significados, responder preguntas literales y reconstruir información. En tercer lugar, el quiz final de ambos procesos se presenta en un formato de verdadero o falso, cuenta con diez preguntas que articulan palabras, actividades y conocimientos previos con el fin de conocer el desarrollo del estudiante en cada unidad antes de la actividad final.

El proceso empieza con *Cocina Caótica*, la cual tiene en cuenta un proceso relevante durante el aprendizaje y el reconocimiento de un texto que es la lectura de palabras escritas Freire (2005 como se citó en Ramírez 2009), es decir, los ejercicios están enfocados en la identificación de vocabulario, la asociación de sonidos con grafemas e imágenes con signos escritos. De esta manera, el jugador debe resolver cuatro ejercicios diferentes para completar un *escape room*, el primero consta en distinguir la forma correcta de la palabra, es decir, el estudiante debe decidir si es correcto batalla o datalla, el segundo nivel requiere de arrastrar la palabra que está bien escrita, debido a que se presentan dos formas, para esto se debe hacer un esfuerzo por identificar la diferencia ortográfica entre palabras como contribuir y contrivuir. El tercer minijuego cuenta con imágenes y un audio de fondo, cuya función es ilustrar la correspondencia, en este caso, el niño debe seleccionar la figura que pertenece el audio, y finalmente, para completar la actividad inicial, el jugador debe seleccionar los elementos que fueron mencionados en una lista, cada punto tiene apoyo visual. El propósito de este juego es reconocer los conocimientos previos y las dificultades del estudiante sobre la lectura de vocabulario.

Al finalizar la actividad de *Cocina Caótica* es necesario que el acudiente del estudiante haya dispuesto la información de lo sucedido durante el ejercicio en el diario de campo propuesto, pues el propósito es realizar una comparación entre lo observado en la actividad inicial y la final. Después de esto, el niño se puede dirigir a los juegos correspondientes a la categoría de

procesos léxicos, los cuales son afectados por la dislexia debido a dificultades de carácter fonológico y/o visual, como afirman Guajardo y Matute (2012), las palabras sufren diferentes modificaciones que alteran la fluidez y promueven la cadencia de la lectura. Por lo tanto, es notable la necesidad de reforzarlos. De esta manera, el primer juego se denomina *Cuenta las palabras y a nadar*, el cual facilita el reconocimiento de las palabras como un elemento unitario antes de establecer otro tipo de relaciones, por lo tanto, la tarea del estudiante es identificar cuántas palabras tiene una frase con el fin de reforzar su conciencia léxica por medio de una competencia de natación, cada respuesta correcta significa un impulso en la piscina para lograr llegar a la meta.

Ahora bien, *Ayuda a Betty* se ubica como el segundo juego, este tiene un enfoque de refuerzo anterior al aprendizaje de los procesos léxicos, en específico, el uso de la ruta fonológica, como Forero y Montealegre (2006) y Panadero (2019) indican, el método fonético radica en la identificación de palabras y pseudopalabras a través de la conversión grafema-fonema. Sin embargo, es necesario conocer la capacidad del jugador para realizar esta acción por lo tanto se inicia con una tarea simple. En el juego, el niño debe identificar la sílaba que falta en la palabra para así completarla, son diez de estas y se recopila vocabulario ya visto. En suma, el ejercicio introduce al estudiante a contemplar unidades como la sílaba, por lo cual practica la correspondencia silábica y fonológica mientras conoce vocabulario.

En cuanto al tercer juego, *Palabreando* tiene como fundamento establecer conexiones, Forero y Montealegre (2006) y Panadero (2019) proponen que en los procesos léxicos, la ruta léxica es un camino seguro para la lectura de vocabulario conocido puesto que la representación ortográfica está acompañada de su significado. En este caso, el juego está compuesto por cinco puntos, cada uno de ellos tiene una imagen de un objeto y el estudiante debe seleccionar una de las tres opciones. Por último, el objetivo del ejercicio es reforzar el reconocimiento ortográfico y

la correspondencia entre imagen y palabras, estableciendo relaciones entre el significado y la forma escrita.

Asimismo, el siguiente juego titulado la *Rima que rima* busca potenciar el reconocimiento ortográfico. La actividad consiste en unir con una línea las palabras y/o imágenes, por cada punto habrá un límite de tiempo antes que la respuesta correcta aparezca. Además, en la primera mitad del ejercicio se presenta un vocabulario con pocas letras y rimas claras, la otra parte del ejercicio se realiza con imágenes, lo cual requiere de la abstracción de las palabras que corresponden a cada figura para así lograr la unión. Por otro lado, el quinto juego denominado *Lleva el velero* pretende enriquecer el manejo de la información, ya que, Lorenzo (2001) y Guajardo y Matute (2012) comparten que esta es una gran dificultad en los procesos léxicos debido a la dislexia, pues el niño limita la capacidad de conectar los sonidos con representaciones escritas o gráficas que encuentra en un texto. De este modo, en la actividad el jugador tendrá que organizar las palabras para así crear un enunciado, cada punto cuenta con tiempo límite y por cada acierto el velero estará más cerca del puerto. Así pues, el jugador practica la conciencia léxica mientras que organiza oraciones cortas y extensas.

El paso para terminar la categoría de procesos léxicos es la aplicación de un quiz en formato de verdadero o falso, el cual tiene como objetivo disminuir la presión en los estudiantes y enseñar que la evaluación también se puede ofrecer de manera dinámica. Además, el quiz recopila vocabulario e imágenes vistas con el objetivo de revisar la efectividad de los cinco ejercicios anteriores. Con respecto a las actividades enfocadas en los procesos semánticos, el objetivo de estas es apoyar al estudiante en la construcción de modelos mentales, Panadero (2019) los define como aquellos que permiten interpretar el texto leído, el cual está permeado por un contexto y una disposición de palabras. Por lo tanto, el primer juego propuesto se denomina *Alimenta a los cavernícolas*, el jugador debe identificar categorías semánticas, por ejemplo,

seleccionar por medio de un botón si una manzana pertenece a la familia de las frutas o las verduras, con el objetivo de orientar al niño en la clasificación del vocabulario que está aprendiendo.

La segunda actividad es *El detective: buscando la pista secreta*, la cual tiene como razón que el estudiante vaya más allá de los signos escritos, ya que, reconoce vocabulario y lo utiliza en un contexto específico, lo cual responde al micronivel de modelos mentales expuestos por Panadero (2019) que hace referencia a la construcción de proposiciones a partir de lo leído. Durante el ejercicio, el jugador debe leer en compañía de un audio, un corto párrafo que narra la investigación de un detective en una casa antigua llena de objetos y pistas, posterior a la lectura, es necesario responder con la definición o con el objeto que se está enunciado. Por ejemplo, el primer punto pregunta cuál es la definición de la palabra llave, el niño debe responder con una de las tres opciones que es una corta respuesta de la pregunta. Por lo que se refiere a los dos siguientes juegos, están enfocados en la comprensión de lectura, la cual como manifiesta el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012), es un reto para los estudiantes con dislexia debido a que los recursos cognitivos que aplican durante este proceso son mínimos.

No obstante, los juegos no pretenden ser un desafío para el niño, pues no se utilizan palabras abstractas, largas, poco frecuentes o de un contexto desconocido. En concreto, *Matías el dinosaurio* es una actividad de lectura dividida en tres partes; inicio, nudo y desenlace, cada una tiene un número de preguntas de carácter literal sobre el texto leído. Como lo menciona Forero y Montealegre (2006), esta división y jerarquización de la historia permite la comprensión de la lectura, ya que, el jugador se enfoca en la relevancia de ese apartado. Al mismo tiempo, *Adivina adivinador* recoge aspectos del contexto directo de los niños como lo son las historias infantiles tradicionales. Cada nivel del juego tiene un corto enunciado con una línea en blanco, de acuerdo con la información que brindan la preposición, el estudiante debe seleccionar una de las tres

opciones. Así pues, ambos juegos tiene la función de encaminar al niño con dislexia en la extracción de vocabulario y la extracción textual.

Finalmente, *Ordena el desorden* también potencializa el ejercicio de jerarquización mencionado por Forero y Montealegre (2006), en esta tarea el usuario tendrá que leer un comic sobre tres amigos y organizar la información leída en orden cronológico. Cabe aclarar que, ordenar un texto se clasifica como una de las actividades más complejas puesto que responde directamente a las exigencias de los DBA mencionados en la Tabla 1. En este subproceso también se puede encontrar un quiz de verdadero o falso enfocado en la lectura comprensiva, la historia propuesta es sobre un niño amante de los libros que estudia en una escuela rural de Colombia, son cinco preguntas y no hay límite de tiempo.

La actividad final, *El escape de Valeria* también tiene un formato de *escape room* como *Cocina caótica*, se mantiene la estructura, sin embargo, con un nivel de dificultad más alto. Este juego se divide en cuatro partes, en primer lugar, el jugador debe seleccionar cuál de las opciones es una palabra real como en zirena, sirena y cirena. El segundo nivel consta en la preparación de pociones, el ingrediente faltante son letras y el estudiante debe buscarlas y seleccionarlas para completar una palabra. Por otro lado, la tercera actividad está acompañada de una corta adivinanza, el objetivo es que el estudiante adivine y elija la opción correcta, para esto cuenta con una pequeña pista. Por último, se presenta un texto sobre un gato de ojos verdes, para pasar este nivel es necesario responder cuatro preguntas sobre la lectura como: ¿dónde vivía el gato? Cabe aclarar que, la actividad final al igual que la inicial requiere de supervisión y apoyo, y a su vez una recolección de información en el diario de campo.

En relación con la fundamentación pedagógica del artefacto de innovación, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) busca que los estudiantes adquieran competencias mientras juegan, en este caso, cada actividad planteada parte de una habilidad que se debe

reforzar y además cuenta con características propias de esta pedagogía tales como: recompensas, desafíos, tiempo y logros. Por ejemplo, en el juego *La rima que rima* el jugador debe tener en cuenta el tiempo, el cual introduce una presión extra y competitiva, a su vez, esta actividad tiene dos niveles, uno enfocado en las palabras y otro en imágenes, lo cual configura la posición del estudiante con respecto al ejercicio y representa un aumento de dificultad. Por último, como expone González (s.f) en pro de una apropiada aplicación del ABJ cada juego debe definir los objetivos, los retos y las normas que, este caso, se brindan al inicio de las actividades.

Ahora bien, en JuegAprende el proceso de evaluación tiene en cuenta a Isaza y Castaño (2010) quienes afirman que, la valoración académica se usa para aprender y tomar decisiones sobre acciones que permitan la cualificación de temas específicos, a su vez, se evalúa al finalizar las unidades de trabajo para que así la retroalimentación sea continua y oportuna. Por esta razón, es necesario crear un formato de evaluación, el cual permite consignar una valoración cualitativa del desempeño del estudiante al terminar cada sección de juegos, (Ver Anexos 3 y 4). Cabe aclarar que, en la página de Wix este formato de evaluación estará dispuesto en un formulario de Google Forms al final de los juegos de subprocesos, esta evaluación no se aplica en las actividades inicial y final, ya que, el docente a cargo debe llenar el diario de campo propuesto donde se describa el proceso del estudiante durante la actividad inicial y la final, con el fin de realizar una comparación de ambos momentos.

Como resultado de todo lo mencionado en el presente apartado, el impacto que se espera tener con los juegos es, en primer lugar, pedagógico. Esto con relación a la adquisición de competencias planteadas en los derechos básicos de aprendizaje (DBA), cuyo fin es orientar el desarrollo de saberes en cada etapa escolar, en este caso, el correspondiente al segundo ciclo escolar. No obstante, fue posible observar en los DBA el bajo reconocimiento de las dificultades que tienen los niños con dislexia en la lectura y escritura, por lo tanto, necesario adaptar estas

temáticas a sus necesidades en pro de garantizar un aprendizaje óptimo de los indicadores de desempeño seleccionados.

Con relación al impacto pedagógico, es relevante tener en cuenta la entrevista realizada a la docente Angélica Molina<sup>1</sup> quien ha trabajado los últimos meses con niños, los cuales presentan diferentes dificultades de aprendizaje y motrices, pues durante la conversación comenta los vacíos que viven estos niños a nivel escolar y sus consecuencias en el factor emocional. Uno de los aspectos que cumple JuegAprende y satisface una de las necesidades mencionadas por la maestra es el reconocimiento de los logros, debido a que, el estudiante sigue un proceso e identifica los puntos correctos puesto que, cada actividad cuenta con retroalimentación. Además, la docente Angélica menciona la necesidad del juego, aunque este se presenta en un formato tecnológico, se diferencia del contenido que habitualmente utilizan estos estudiantes en el aula de clase. De este modo, el artefacto de innovación suple ciertas necesidades, en particular, en la lectura y los procesos léxicos y semánticos.

De esta manera, también se logra alcanzar un impacto tecnológico, que de acuerdo con lo propuesto por Zapata (2012), un formato de redes permite al lector navegar por las fuentes de información sin olvidar sus intereses y necesidades, esto se evidencia en la atmósfera de cada juego pues involucran diferentes discursos como los recursos visuales y auditivos. En este caso, el estudiante puede acompañar los textos con una voz de fondo automática que brinda apoyo durante el proceso de lectura. Además, JuegAprende es un recurso educativo digital enfocado en los niños con dislexia, maestros y padres de familia que pueden sacar provecho de las oportunidades ofrecidas por las TIC.

A modo de conclusión, se espera que a nivel social esta propuesta mejore las condiciones sociales y comunicativas de los

---

<sup>1</sup> Docente de Lengua Castellana en el Colegio Técnico Domingo Faustino Sarmiento (IED)

sujetos en cualquier entorno. Esto debido a que, como lo expresa el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012) el niño con dislexia presenta escaso interés y/o baja motivación hacia el aprendizaje provocando desajustes sociales y emocionales con el tiempo debido al escaso éxito escolar. Por lo tanto, el presente proyecto busca reforzar el proceso educativo del sujeto con el objetivo de mejorar los demás niveles, ya que, serán partícipes de su trayecto escolar con la guía y acompañamiento de su maestro durante el desarrollo de los juegos que pretenden mejorar las habilidades de lectura con énfasis en los procesos léxicos y semánticos.

## 5. Conclusiones

Autores como Gonzalo (2009), Guajardo y Matute (2012) y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2012), fueron esenciales para el planteamiento de esta investigación y la propuesta del artefacto de innovación, debido a que exponen las dificultades que presenta esta población en la lectoescritura, lo cual afecta niveles como el social, emocional, cognitivo y comunicativo. Además, permitieron enfocar el presente trabajo hacia el refuerzo de los procesos de lectura, léxicos y semánticos, pues Forero y Montealegre (2006), y Panadero (2019) sostienen que, ciertos ejercicios relevantes en la lectura se ven seriamente afectados por la dislexia. De este modo, el recurso educativo digital propuesto puede ser una herramienta didáctica encargada de guiar procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes con esta necesidad, que puedan llenar vacíos y mejorar sus condiciones académicas.

Ahora bien, la indagación sobre la dislexia, la lectura y los procesos léxico y semántico fueron pertinentes para el alcance del primer objetivo específico, el cual está enfocado en el reconocimiento de la incidencia existente entre los síntomas de esta necesidad educativa y la ejecución de la habilidad lectora. Así, se obtuvo información útil con respecto a los cambios que sufren las letras y las palabras, la afectación de la ruta fonológica, la baja adquisición de nuevo vocabulario y el déficit en los niveles de comprensión. Lo anterior permitió concluir que, identificar las características de la población objetivo, facilita la búsqueda de elementos para la creación de actividades y adaptación de contenido en pro de acompañar el proceso escolar de los niños con dislexia.

Por otro lado, la investigación desarrollada y presentada tiene un enfoque cualitativo con el propósito de analizar y comprender los fenómenos que rodean a una población, en concreto, la afectación de los procesos léxicos y semánticos a causa de la dislexia en niños que se encuentran en el segundo ciclo escolar. Para esto, se propusieron cuatro instrumentos de recolección de

datos, la entrevista estructurada, cuestionarios y el diario de campo, los dos últimos tienen la función de brindar información sobre lo que está sucediendo con el artefacto cada vez que se implemente, un aspecto pertinente en el ámbito educativo, ya que es un trabajo de observación y análisis pues se identifican falencias, retroalimenta y modifican las actividades en pro de un funcionamiento asertivo. De la misma manera, por medio de la recolección de información en documentos curriculares como el propuesto por Isaza y Castaño (2010) fue visible el bajo reconocimiento de la dislexia en el desarrollo de habilidades como la oralidad, la escritura, la literatura y el lenguaje tecnológico

Con respecto a la entrevista estructurada, esta da respuesta al segundo específico, el cual es identificar las necesidades y condiciones asociadas a la dislexia desde las concepciones de expertos provistas en un contexto educativo. La entrevista realizada permitió analizar que, esta población carece de orientación, pues presenta diferentes déficits en el ámbito académico, emocional y motor, la profesora entrevistada comenta que la falta de juegos y actividades adecuadas afectan sus emociones y causan frustración, además que no asimilan sus logros en el ámbito escolar. Esto se relaciona con lo mencionado por el MEN de España (2012) el cual argumenta que, el niño suele mostrar escaso interés hacia el aprendizaje de la lectura, asocia sus éxitos con la suerte y presenta desajustes emocionales. De esta manera, es posible afirmar que, aunque existe un conocimiento sobre los síntomas de la dislexia, los docentes no consideran estar totalmente capacitados sin apoyo de un especialista como un educador especial.

Adicionalmente, la investigación conceptual sobre los RED, el aprendizaje basado en el juego y las características principales de los sitios web [www.wix.com](http://www.wix.com) y Genially permitieron diseñar y difundir juegos enfocados en el refuerzo de los procesos de lectura mencionados. Por lo tanto, la creación de esta herramienta atiende al tercer objetivo planteado y a la innovación educativa que como exponen Cruzat y González (2019) tiene el propósito de transformar la

sociedad y solventar problemáticas asociadas a la escuela como las necesidades educativas, esto se traduce en mejorar el proceso de aprendizaje de la población objetivo y a su vez, servir como un recurso didáctico que está al alcance de los maestros y la familia, debido a su formato digital.

Ahora bien, el presente trabajo investigativo buscaba responder la pregunta ¿Cómo desarrollar los procesos de lectura como el léxico y el semántico en niños con dislexia de segundo ciclo escolar por medio del aprendizaje basado en el juego y orientada en un recurso educativo digital?, la manera en que se puede desarrollarlo es través del reconocimiento, es decir, el estudio de una necesidad específica que requiere orientaciones y adaptaciones en el contenido o formatos del currículo educativo. Esto a partir de exploraciones teóricas y contextuales como las realizadas, que mostraron en los documentos oficiales una baja inclusión de estos estudiantes y las concepciones docentes recalcan esta falta de orientación por parte de la política educativa, confirmando las dificultades a nivel emocional, social y comunicativo.

También es importante recordar que, la idea de este proyecto ha estado presente desde el año 2020, de modo que ha dirigido el quehacer docente de la investigadora hacia la inclusión y la búsqueda de herramientas que logren mejorar la orientación de saberes. Además, se espera que, esta propuesta pueda funcionar como inspiración o base para futuras investigaciones de maestros en instituciones como la Universidad Pedagógica Nacional que tengan como objetivo potenciar los procesos de lectura en niños con dislexia, logrando impactar la realidad educativa y de alguna manera, involucrar en documentos como los DBA y los estándares educativos una guía para la enseñanza de la lectoescritura en esta población.

Por último, los juegos diseñados estarán disponibles en la plataforma Wix para comunidades educativas y maestros con el propósito de cualificar los procesos de lectura léxico y semántico en niños con dislexia que pertenezcan al segundo ciclo o requieran refuerzo si los acudientes están de acuerdo. Esto además de cumplir con el objetivo general del presente trabajo,

ampliará las oportunidades de la población con respecto a los contenidos que deben aprender cada año escolar, además de ofrecer un formato digital con imágenes, colores, y sonidos, los cuales logran amenizar su entorno en pro de reparar la relación entre el estudiante con esta necesidad educativa y la escuela.

## Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. (2014). Currículo para la excelencia académica y la formación integral: Orientaciones para el área de Humanidades-Lengua Castellana [Archivo PDF]. Colombia. <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/handle/001/950>
- Alfabetización Digital. (12 de enero de 2018). *Los Recursos Educativos Digitales (RED) en el fortalecimiento de las prácticas educativas*.  
<https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/los-recursos-educativos-digitales-red-en-el-fortalecimiento-de-las-practicas-educativas/>
- Alvira, F. (2011). La encuesta: una perspectiva general metodológica. *Cuadernos Metodológicos*.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GbZ5JO-IoDEC&oi=fnd&pg=PA1&dq=La+encuesta:+una+perspectiva+general+metodológica&ots=TUm8LL6a8V&sig=kJ4RtqC6h8Ie2qk5B7IvnECeGrk#v=onepage&q=La%20encuest a%3A%20una%20perspectiva%20general%20metodológica&f=false>
- Amaya, A., y Troncoso, C. (2016). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud [Archivo PDF]. *Rev. Fac. Med*, 65.(2), 329-332.  
[https://www.researchgate.net/publication/320206573\\_Entrevista\\_guia\\_practica\\_para\\_la\\_recoleccion\\_de\\_datos\\_cualitativos\\_en\\_investigacion\\_de\\_salud](https://www.researchgate.net/publication/320206573_Entrevista_guia_practica_para_la_recoleccion_de_datos_cualitativos_en_investigacion_de_salud)
- Antognazza, M. P., y del Luján, T. M. (2011). El niño disléxico y su entorno educativo. Percepciones y representaciones sobre la dislexia [Archivo PDF]. *Ciencias psicológicas*, 2(2), 193-200. [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-42212011000200008&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-42212011000200008&script=sci_abstract&tlng=es)
- Balcázar, P., González, N., Gurrola G, y Moysén, A. (2013). *Investigación Cualitativa*. Universidad Autónoma del Estado de México.  
<http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/21589>

- Bayona, C. (2021). *Dislexia: características, consecuencias e intervención en los centros educativos*. Universidad del País Vasco. <https://addi.ehu.es/handle/10810/55046>
- Capilla, M. (2014). La conciencia fonológica. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 1.(1), 110-120.  
<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4149>
- Corrales, A. R. (2010). La programación a medio plazo dentro del tercer nivel de concreción: las unidades didácticas. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 1.(2).
- Carrillo, M. (2012). La dislexia: bases teóricas para una práctica eficiente. *Ciencias psicológicas*, 6(2), 185-194. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3175435>
- Cerquera Rivadeneira, M. J., Pedreros Cárdenas, G., y Sierra Borrero, J. J. (2018). *Estrategias pedagógicas en lecto-escritura para niños con dificultades de aprendizaje* [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana Medellín].  
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4056/Estrategias%20pedagógicas%20en%20lecto-escritura%20para%20niños%20con%20dificultades%20de%20aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=yFerreiro>
- Chiroque, S. (2007). *Cuando las innovaciones educativas se validan y sistematizan para convertirse en propuestas*. Instituto de Pedagogía Popular.  
<https://es.calameo.com/read/004486343aad0847a395a>
- Cornella, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. 28.(1), 2385-3484.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7576968>
- Croda, G., y Cruz, R. (2017). *Concepciones sobre innovación educativa: elementos para su teorización*. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla.

- Cruzat, M., y González, C. (2019). Innovación educativa: La experiencia de las carreras pedagógicas en la Universidad de los Lagos [Archivo PDF]. *Educación XXVIII*, (55), 103-122. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0580.pdf>
- De-Juanas, O. (2014). Patrones motores y procesos de adquisición de la lecto-escritura en la etapa de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. 6.(1), 321-326. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851790037.pdf>
- Espinoza, R. A., y Ríos, S. (2017). *El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva*. Congreso Nacional de Investigación Educativa. [https://www.researchgate.net/publication/350740556\\_EL\\_DIARIO\\_DE\\_CAMPO\\_COM\\_O\\_INSTRUMENTO\\_PARA\\_LOGRAR\\_UNA\\_PRACTICA\\_REFLEXIVA](https://www.researchgate.net/publication/350740556_EL_DIARIO_DE_CAMPO_COM_O_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA)
- Feldman, R., Martorell, G., y Papalia, D. (2015). *Desarrollo humano* [Archivo PDF]. McGraw-Hill/INTERAMERICANA EDITORES, S.A DE C.V. <https://psicologoseducativosgeneracion20172021.files.wordpress.com/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf>
- Fernández, E. (2012). Trastornos del Lenguaje Escrito: Dislexia Evolutiva. *Universidad Nacional de Lomas de Zamora* [Archivo PDF]. *HOLOGRAMATICA – Facultad de Ciencias Sociales – UNLZ – Año VII*, 2.(17), 123-139. [https://www.cienciared.com.ar/ra/usr/3/1411/hologramatica\\_n17v2pp123\\_139.pdf](https://www.cienciared.com.ar/ra/usr/3/1411/hologramatica_n17v2pp123_139.pdf)
- Forero, L., y Montealegre, R. (2006). *Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio*. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40. <http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v9n1/v9n1a03.pdf>
- Genially. (2015). *Genially, la herramienta online para crear contenido interactivo*. <https://genial.ly/es/>

- González, V. (s.f). *Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)* [Archivo PDF]. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa. Universidad de Murcia.  
<https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-Juego.pdf>
- González, O., González, M., y Ruíz, J. C. (2012). Consideraciones éticas en la investigación pedagógica: una aproximación necesaria [Archivo PDF]. *EDUMECENTRO* 4(1), 1-5.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v4n1/edu01112.pdf>
- Gonzalo, J. (2009). Informe de la Asociación Andaluza de Dislexia [Archivo PDF]. Comisión de Educación Parlamento de Andalucía.  
<https://www.logopediapsicologia.com/wp-content/uploads/informe-comision-de-educacion-sobre-dislexia.pdf>
- Guajardo, S., y Matute, E., (2012). *Dislexia: definición e intervención en hispanohablantes* [Archivo PDF]. El Manual Moderno México.  
<https://neuropsicologiainfantilusanbuenaventura.files.wordpress.com/2016/05/dislexia-definicion-e-intervencion-en-hispanohablantes-2a-ed-pdf.pdf>
- Guerrero, M. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1.(2),1-9.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5920538>
- Huaman, S. (2022). *Concepciones docentes sobre las estrategias de enseñanza de la lectoescritura en estudiantes con dislexia* [Tesis de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú].  
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/21778>
- Isaza, B., y Castaño, A. (2010). *Referentes para la didáctica del lenguaje en el segundo ciclo* [Archivo PDF]. Bogotá: Secretaría de Educación del Distrito.  
<https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/1043/referenteslenguajeciclo2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- López, S. I, Uribe, Z, Villarruel, M. C, Mendoza, G, y Durand-Rivera, A. (2012). Dislexia desde un enfoque cognitivo: revisión de clasificación [Archivo PDF]. *Revista Mexicana de Comunicación, Audiología, Otoneurología y Foniatría*, 1.(2), 98-103.  
<https://www.medigraphic.com/pdfs/audiologia/fon-2012/fon122d.pdf>
- López, S., y Vázquez, S. (2016). Escuela, TIC e innovación educativa. *Digital Education Review*, (30). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5772427>
- Lorenzo, J, R. (2001). Dislexia fonológica [Archivo PDF]. Monografía.  
<https://xdoc.mx/preview/4-dislexia-fonologica-ansenuza-5f2dbd401f37c>
- Maina, M. G, y Papalini, V. A. (2021). Lectura(s): hacia una revisión del concepto. *Álabe* 23.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7698182>
- Matéus, G. (2007). Psicología de la comprensión textual y control de la comprensión: revisión de conceptos. *Folios*, 2(26), 39-48.  
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RF/article/view/6082>
- Meneses, J. (2016). El cuestionario [Archivo PDF]. Universitat Oberta de Catalunya.  
<https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2012). *La atención al alumnado con dislexia en el sistema educativo en el contexto de las necesidades específicas de apoyo educativo* [Archivo PDF]. España. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:4f7e9108-88bc-4bf6-b188-34dd6d2c2a7f/atencion-alumnado-dislexia.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Proyecto TIC y Diversidad*. Colombia.  
<https://especial.mineduc.cl/recursos-apoyo-al-aprendizaje/proyecto-tic-diversidad/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Derechos básicos de aprendizaje* [Archivo PDF]. Colombia. <https://industrial.edu.co/pdf/dba-de-1-11.pdf>

- Montes, C. C., y Tobar, D. P. (2019). *Aplicativo web responsive para niños en etapa escolar con el fin de ayudar en la corrección de dificultades de lectura ocasionados por la dislexia* [Tesis de Tecnólogo, Universidad Distrital Francisco José de Caldas].  
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15898/TobarTovarDianaPaola2019.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Panadero, V. (2019). *Desarrollo del procesamiento subléxico en niños normo-lectores y disléxicos* [Archivo PDF]. Universitat de Valencia.  
[https://mobiroderic.uv.es/bitstream/handle/10550/72426/TESIS\\_VICKY\\_RODERIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://mobiroderic.uv.es/bitstream/handle/10550/72426/TESIS_VICKY_RODERIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Peñaherrera, L. S., y Ramos, A. F. (2013). *La dislexia y su incidencia en el proceso lector de los niños y niñas del tercer año de educación general básica. Propuesta: diseño y ejecución de una guía didáctica para docentes y representantes legales* [Tesis de Pregrado, Universidad de Guayaquil].  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/13907/1/La%20dislexia%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20proceso%20lector%20de%20los%20niños%20y%20niñas%20del%20tercer%20año%20de%20educación%20%20general%20básica.pdf>
- Pérez, A. (2017). *Estrategias metodológicas para trabajar la dislexia funcional en niños/as 4to de básica A de la Unidad Educativa Fiscomisional Agustín Crespo Heredia* [Archivo PDF]. Universidad Politécnica Salesiana.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14417/1/UPS-CT007084.pdf>
- Pernet, C. R., Dufor, O., y Démonet, J. F. (2011). Re-definiendo la dislexia: explicando la variabilidad. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 4.(2), 17-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6484366>

- Pinilla, K. (2013). *Videojuego para el tratamiento de la dislexia* [Trabajo de Pregrado, Universidad Piloto de Colombia]. <http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00001025.pdf>
- Ramírez, E. (2009). *¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura?* Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas de la UMAN, 23(47), 161-188.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-358X2009000100007](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2009000100007)
- Rello, L. (2018). *Superar la dislexia: Una experiencia personal a través de la investigación* [Archivo PDF]. PAIDÓS Educación.  
[https://www.planetadelibros.com/libros\\_contenido\\_extra/39/38805\\_Superar\\_la\\_dislexia.pdf](https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/39/38805_Superar_la_dislexia.pdf)
- Rivas, A. (2017). *Cambio e innovación educativa: las cuestiones cruciales* [Archivo PDF]. Fundación Santillana.  
<https://www.fundacionsantillana.com/PDFs/XII%20Foro%20Documento%20Basico%20digital.pdf>
- Robles, P. y Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada [Archivo PDF]. *Revista Nebrija*.  
[https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo\\_55002aca89c37.pdf](https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf)
- Rosende, M. (2015). *Acceso al léxico y atención selectiva en sujetos con TDAH, dislexia y combinado*. Universidade da Coruña. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=48100>
- Sala, M. (2020). Trastornos del lenguaje oral y escrito [Archivo PDF]. *Lúa Ediciones*, 3., 251-264.  
[https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/251-264\\_trastornos\\_del\\_desarrollo\\_del\\_lenguaje.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/251-264_trastornos_del_desarrollo_del_lenguaje.pdf)

- Senado de la República de Colombia. (2018). Proyecto de ley: por medio del cual se establece la Inclusión Educativa de personas con Dislexia, Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad –TDAH- y otras dificultades de Aprendizaje – DA [Archivo PDF].  
<http://leyes.senado.gov.co/proyectos/images/documentos/Textos%20Radicados/proyectos%20de%20ley/2018%20-%202019/PL%20108-18%20Dislexia.pdf>
- Toala, S. E. (2020). *Estrategias didácticas para la inclusión de niños con dislexia de tercer* [Tesis de Maestría, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].  
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/3847>
- Triana, E. R. (2021). *La narratología como mediadora para la escritura del cuento* [Tesis de Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional].  
<http://upnlib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/16693/la%20narratologia%20como%20mediadora%20para%20la%20escritura%20del%20cuento.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Villa, W. (2015-2016). *Dificultad del aprendizaje – dislexia que se realizará en la escuela república de Chile en el séptimo año de educación general básica* [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12349/1/UPS-CT006448.pdf>
- Villacís, M. (2019). *Estrategias didácticas para la atención a estudiantes de básica elemental con dislexia, en la unidad educativa “Riobamba”* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica].  
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1110>
- Wix. (2006). *Página web gratis*. <https://es.wix.com>

- Yancha, N. (2020). *Página Web como refuerzo académico para atender la dislexia de estudiantes de tercer año de básica* [Tesis de Maestría, Universidad de Israel].  
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2645>
- Yllera, S. (2021). *Intervención emocional en la dislexia* [Archivo PDF]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49142/TFG-G5056.pdf;jsessionid=88196B4A0FA655B84A45E0A39E3A9450?sequence=1>
- Zapata, M. (2017). *Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje* [Archivo PDF]. VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia.  
[http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3\\_28\\_Ortiz\\_Yorka\\_-\\_Recursos\\_Educativos\\_Digitales\\_que\\_aportan\\_al\\_proceso\\_de\\_ensenanza\\_y\\_aprendizaje.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf)

## Anexos

### Anexo 1. Entrevista a docente formato de Huaman (2022)

**1. Objetivo de la entrevista:** recoger concepciones docentes sobre las estrategias de enseñanza de la lectura, en concreto, de los procesos léxicos y semánticos en estudiantes con dislexia.

**2. Tipo de encuesta:** la encuesta que se aplicará para esta investigación es estructurada.

**3. Fuente:** el/la informante a quien se entrevistará es un/una docente de una institución educativa nacional (Colegio Técnico Domingo Faustino Sarmiento IED).

#### 4. Entrevista:

Docente: Angélica Molina,

1. Durante los años de experiencia en el aula ¿Ha tenido estudiantes con dificultades para la adquisición de la lectura y la escritura?

**Respuesta:** Pues hasta este año he tenido niños que tienen esa dificultad porque han llegado nuevos al colegio, pero realmente quienes trabajan en eso son las especialistas en el tema quienes son las chicas de necesidades educativas especiales. Pues así muy marcadas las dificultades, no.

2. ¿Qué acciones desarrolló? ¿Me podría dar algún ejemplo?

**Respuesta:** Pues cuando confunden la b con la d, todo lo de lateralidad, juegos y demás, diferenciar las letras con colores, dictado y discriminación de palabras.

3. ¿Conoce sobre la dificultad de aprendizaje denominada “dislexia”? ¿Qué sabe sobre ella?

**Respuesta:** Que es una dificultad que tienen los niños para escribir y confundir palabras, como cambiar las frases y demás, las letras.

4. ¿A qué debemos prestar atención para poder identificar a algún estudiante con dislexia en el aula?

**Respuesta:** Yo pienso que como a los procesos de atención, de concentración, de lateralidad,

de juego **Respuesta:** No hay capacitaciones ni nada de eso, y pues tenemos apoyo, pero el apoyo no es tan efectivo, porque son muy pocas las ayudas. Y hay niños que de pronto le hacen un examencito y medio le va bien y no, dejémoslo así como le pasa al niño Molina, él necesita adaptación, tú te has dado cuenta.

s que activen como lazo, hula hula, saltaban cuerda, cosas que sí daban pautas para eso. En cambio, ahora no, ahora es el celular, toda la tecnología que los tiene quietos, dominados.

5. En cuanto a las causas de la dislexia, ¿cuál cree usted que sea?

**Respuesta:** A veces pienso que también son cosas médicas, de nacimiento, cosas de la mamá, si uno como mamá tiene dificultades en el embarazo y no es un embarazo tranquilo.

6. ¿Cuáles son las consecuencias de la dislexia para el aprendizaje del estudiante?

**Respuesta:** A veces se sienten frustrados porque ven que otros niños si escriben bien y no tienen dificultades, entonces ahí se empieza como la negativa de que yo no puedo, yo no sé. Pierden la autoconfianza en ellos ¿sí?, no creen en ellos mismos, si hacen algo bien dicen: “uy, en qué momento lo hice”. Si eso pasa a veces, y aquí pasa seguido, no solo con esos niños sino con muchas dificultades que se presentan.

7. ¿Cuáles son las consecuencias de la dislexia para el desarrollo socioemocional del estudiante?

**Respuesta:** O sea que eso hay que atacarlo de una, eso hay que tener un remedio, y si no, los niños se frustran, académicamente y no solamente en eso, en todo. Y ellos tienen que sentirse satisfechos con lo que hacen de una u otra manera y aprender a recibir respuestas tanto positivas como negativas, porque acá por ejemplo aquí los niños si reciben todo malo, malo, malo, pues grave porque llegan a los veinte años y no se han graduado.

8. ¿Hay algo adicional que quisiera comentar sobre su experiencia como docente en torno a la dislexia?

**Respuesta:** No hay capacitaciones ni nada de eso, y pues tenemos apoyo, pero el apoyo no es tan efectivo, porque son muy pocas las ayudas. Y hay niños que de pronto le hacen un examencito y medio le va bien y no, dejémoslo así como le pasa al niño Molina, él necesita adaptación, tú te has dado cuenta.

Agradecimiento a la entrevistada y despedida.

**5. Lugar:** Colegio Técnico Domingo Faustino Sarmiento IED.

**6. Fecha:** en el mes de septiembre.

**Anexo 2. Diario de campo formato de Triana (2021)**

Nombre del autor	
Lugar, fecha y hora	
Propósito de la observación	
Descripción del contexto general de la observación	
Diario de campo	

Descripción de los hechos centrales	Apreciaciones
Evidencias	

**Anexo 3. Formato de evaluación – Procesos léxicos**

<b>FORMATO DE EVALUACIÓN</b>			
<b>Estudiante:</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Nombre del juego:</b>			
¿Completó el juego?			
¿Realizó más de tres intentos?			
¿Tuvo dificultades durante el juego?			
Juego 1: Identifica el número de palabras en una frase			
Juego 2: Reconoce los signos escritos y completa palabras			
Juego 3: Identifica palabras cuya representación gráfica no coincide con los sonidos			
Juego 4: Reconoce los signos escritos y los asocia con un sonido			
Juego 5: Organiza palabras de manera lineal			

*Elaboración propia*

Disponible en: <https://forms.gle/RcvtWgfrNMKGqq3v8>

**Anexo 4. Formato de evaluación – Procesos semánticos**

<b>FORMATO DE EVALUACIÓN</b>			
<b>Estudiante:</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Nombre del juego:</b>			
¿Completó el juego?			
¿Realizó más de tres intentos?			
¿Tuvo dificultades durante el juego?			
Juego 1: Identifica la categoría semántica de las palabras			
Juego 2: Relaciona el contexto de un texto con conceptos			
Juego 3: Reconstruye información a partir de un texto			
Juego 4: Selecciona vocabulario a partir de un contexto			
Juego 5: Identifica el orden de un texto			

*Elaboración propia*

Disponible en: <https://forms.gle/vuZxrCYypowvQ7NY6>

## Anexo 5. Certificado de validación de instrumentos

### Certificación de validación de instrumentos

Bogotá DC, Octubre 3, 2022

A quién interese

Cordial saludo,

Por medio del presente refiero que la estudiante Natalia Remisio Loaiza, identificada con C.C 1.007.380.031 diseñó una página web referida en el siguiente link:

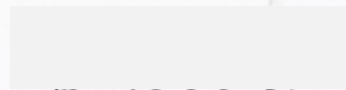
<https://natrelo05.wixsite.com/recursoeducativo>

Dicha página incluye diferentes recursos didácticos apoyados en TIC basados en el diseño instruccional que guían al estudiante de manera clara y sistemática al desarrollo de tareas concretas acordes con los objetivos planteados en el trabajo de grado titulado JuegAprende: (RED) que favorece procesos de lectura en niños con dislexia , lo cual hace de esta propuesta relevante, pertinente e incluyente.

Por su parte, el formato de evaluación anexado en la página también da la posibilidad al maestro titular de hacer un seguimiento detallado del proceso de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes para identificar posibles factores de intervención que conlleven al mejoramiento de dicho proceso.

Esta propuesta puede ser ampliada a nivel de maestría así que se invita a la investigadora a ahondar en el tema y generar nuevos paradigmas en el campo de acción.

Atentamente,



George Louis Narváez Chamorro  
Master in Teaching English as a Foreign Language

**Anexo 6. Carta de presentación de recurso educativo digital: [JuegAprende](#)**

Institución  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

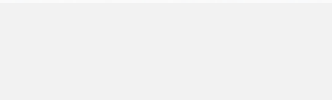
A quien corresponda:

Por medio de la presente certifico mi autoría del recurso educativo digital titulado JuegAprende, el cual se presenta a través de un blog educativo bajo el dominio de <https://natrelo05.wixsite.com/recursoeducativo>, y el cual contiene una serie de juegos enfocados en el refuerzo de la lectura, en particular, los procesos léxicos y semánticos. Estas actividades hacen parte del trabajo de grado "Juegaprende: (RED) que favorece procesos de lectura en niños con dislexia" también de mi autoría.

Declaro que dichos recursos han sido diseñados especialmente para el trabajo de grado en cuestión y que no han sido publicados ni presentados por medios diferentes a este. Asimismo, declaro que el diseño de estos materiales es original de mi autoría y que los recursos visuales y audiovisuales que complementan estos materiales están identificados con su respectivo crédito dentro de las plataformas donde fueron creados los juegos.

Como constancia de los anterior, se firma a los 9 días del mes de septiembre del año 2022 en la ciudad de Bogotá.

Agradezco de la atención prestada.

  
Natalia Remisio Loaiza  
Estudiante de Licenciatura en Español e Inglés  
Universidad Pedagógica Nacional  
Contacto: [nremisiol@upn.edu.co](mailto:nremisiol@upn.edu.co)

Dominio web: <https://natrelo05.wixsite.com/recursoeducat>

## Anexo 7. Autorización tratamiento de datos personales

	<b>FOMATO</b>		
	<b>AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES Y DE MENORES DE EDAD</b> Resolución 767 de 18 de junio 2018		
<b>FOR009GSI</b>	<b>Fecha de Aprobación: 18-06-2018</b>	<b>Versión: 01</b>	<b>Página 1 de 2</b>

### AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

Ciudad y fecha: \_\_\_\_\_  
Yo, \_\_\_\_\_, identificado con C.C.  C.E.  No.

\_\_\_\_\_ expedida en \_\_\_\_\_, declaro que he sido informado por **LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL** (en adelante la **UPN**), identificada con NIT. 899.999.124-4, con domicilio en la ciudad de Bogotá y sede principal en la calle 72 No. 11 – 86 de Bogotá, que, de conformidad con los procedimientos establecidos en la Ley 1581 de 2012, Decreto Reglamentario 1377 de 2013 y el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad* disponible en la página web [www.pedagogica.edu.co](http://www.pedagogica.edu.co), actuará como Responsable del tratamiento de mis datos personales<sup>1</sup>, necesarios para el cumplimiento de la misión de la **UPN**, obtenidos a través de canales y dependencias institucionales y que podrá recolectar, almacenar, usar, actualizar, transmitir, transferir y poner en circulación o suprimirlos, mediante el uso de las medidas necesarias para otorgar seguridad a los registros, evitando su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o fraudulento incluso por terceros.

Que tratándose de datos sensibles<sup>2</sup> y de menores de edad no está obligado a autorizar su tratamiento, salvo las excepciones consagradas en la ley o que medie su consentimiento expreso. Que es de carácter facultativo responder a las preguntas que traten de datos sensibles o menores de edad.

Mis derechos como titular del dato son los consagrados en la Constitución y la Ley, especialmente el derecho a conocer, actualizar, rectificar y suprimir mi información personal, así como el derecho a revocar el consentimiento otorgado para el tratamiento de datos personales en los casos en que sea procedente. Las inquietudes o solicitudes relacionadas con el tratamiento de mis datos personales, pueden ser tramitadas a través del e-mail: [quejasyreclamos@pedagogica.edu.co](mailto:quejasyreclamos@pedagogica.edu.co)

Teniendo en cuenta lo anterior, autorizo de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca a la **UPN** para tratar mis datos personales de acuerdo con el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad* y para los fines relacionados con su Misión.

Leído lo anterior, manifiesto que la información para el Tratamiento de mis datos personales la he suministrado de forma voluntaria y es veraz, completa, exacta, actualizada, comprobable y comprensible.

\_\_\_\_\_

**FIRMA**

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Identificación:** \_\_\_\_\_

<sup>1</sup> La UPN garantiza la confidencialidad, libertad, seguridad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida de mis datos y se reserva el derecho de modificar su Política de Tratamiento de datos personales en cualquier momento. Cualquier cambio será informado y publicado oportunamente en la página web.

<sup>2</sup> Son **datos sensibles** aquellos que afectan la intimidad del Titular o cuyo uso indebido puede generar su discriminación, tales como aquellos que revelen el origen racial o étnico, la orientación política, las convicciones religiosas o filosóficas, la pertenencia a sindicatos, organizaciones sociales, de derechos humanos o que promueva intereses de cualquier partido político o que garanticen los derechos y garantías de partidos políticos de oposición, así como los datos relativos a la salud, a la vida sexual, y los datos biométricos (Art. 5° Ley 1581 de 2012, art. 3° Decreto 1377 de 2013).

**Anexo 8. Actividad inicial – Actividad final**

<b>ACTIVIDAD INICIAL – ACTIVIDAD FINAL</b>
<p><b>Asignatura:</b> Español</p> <p><b>Tema general:</b> evaluación general de los procesos léxicos y semánticos.</p> <p><b>Actividad inicial:</b> correspondencia grafema-fonema e identifica vocabulario, imágenes y sonidos.</p> <p><b>Actividad final:</b> discrimina pseudopalabras, identifica vocabulario y comprende textos.</p>
<p><b>Contenidos:</b></p> <p>Reconocimiento de vocabulario el cual presenta combinaciones entre b/v, s/c/z, b/d y g/j. Además de lectura y comprensión textual.</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar en primera instancia conocimientos previos de los procesos léxicos y semánticos para luego establecerlos.</li> <li>- Reflexionar sobre los avances y/o dificultades en la actividad inicial y la final.</li> </ul>
<p><b>Orientaciones generales para la evaluación:</b></p> <p>Solicitar a los estudiantes presentar la AI/AF en compañía de un maestro o acudiente para verificar el proceso por medio de un diario de campo.</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p><b>Actividades de apertura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica la palabra correcta.</li> </ul> <p><b>Actividades de desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arrastra la forma correcta de la palabra (ortografía y combinación de grafemas).</li> <li>- Asocia la imagen con el sonido.</li> </ul> <p><b>Actividad de cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica la palabra y la imagen.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> juegos Cocina Caótica y El escape de Valeria.</p>

*Elaboración propia*

## Anexo 9. Secuencia didáctica – Procesos léxicos

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA – PROCESOS LÉXICOS</b>
<p><b>Asignatura:</b> Español</p> <p><b>Tema general:</b> procesos léxicos</p>
<p><b>Contenidos:</b></p> <p>Practica la conciencia léxica, de rima y la silábica fonológica por medio de actividades de completar, identificar sonidos, mover y ordenar palabras.</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplica reglas ortográficas.</li> <li>- Establece la relación entre palabras, imágenes y gráficos.</li> <li>- Lee con fluidez en compañía de audios.</li> </ul>
<p><b>Orientaciones generales para la evaluación:</b></p> <p>En la página web el estudiante encontrará en el botón denominado <i>Procesos léxicos</i> cinco juegos y el quiz preparado para el final de este módulo. Es necesario que cada juego se complete y apruebe para continuar con el siguiente.</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p><b>Actividades de apertura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conciencia léxica: numeración de palabras en una frase.</li> </ul> <p><b>Actividades de desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conciencia silábica/fonológica: identifica sílabas y completa palabras.</li> <li>- Conciencia léxica: reconocimiento ortográfico.</li> <li>- Conciencia de rima: unir palabras e imágenes que riman.</li> </ul> <p><b>Actividad de cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conciencia léxica: orden gramatical.</li> <li>- Quiz: verdadero o falso.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> juegos Cuenta las palabras y nada, Ayuda a Betty, Palabreando, La rima que rima, Lleva el velero, quiz de verdadero o falso.</p>

*Elaboración propia*

## Anexo 10. Secuencia didáctica – Procesos semánticos

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA – PROCESOS SEMÁNTICOS</b>
<p><b>Asignatura:</b> Español</p> <p><b>Tema general:</b> procesos semánticos</p>
<p><b>Contenidos:</b></p> <p>Practica la clasificación de categorías semánticas, el significado de palabras, lectura comprensiva y la jerarquización de información.</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resuelve preguntas con respecto a significados.</li> <li>- Lee y comprende textos</li> <li>- Reconstruye información</li> </ul>
<p><b>Orientaciones generales para la evaluación:</b></p> <p>En la página web el estudiante encontrará en el botón denominado <i>Procesos semánticos</i> cinco juegos y el quiz preparado para el final de este módulo. Es necesario que cada juego se complete y apruebe para continuar con el siguiente.</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p><b>Actividades de apertura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Categorías semánticas: identifica la categoría semántica de una palabra.</li> </ul> <p><b>Actividades de desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Significado de palabras: reconoce vocabulario y lo utiliza en cierto contexto.</li> <li>- Lectura comprensiva: reconstruye información a partir de lo leído.</li> <li>- Lectura: selección de palabras.</li> </ul> <p><b>Actividad de cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jerarquizar información: ordena de acuerdo a la cronología de una historia.</li> <li>- Quiz: verdadero o falso.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> juegos Alimenta a los cavernícolas, El detective, Matías el dinosaurio, Adivina adivinador, Ordena el desorden, quiz de verdadero o falso.</p>

*Elaboración propia*