



UN COLEGIO LECTÚNICO

PROYECTO DE INNOVACIÓN



Trabajo de Fin de Grado.

Grado en Maestro/a de Educación Primaria.

Autora: Idaira Rodríguez Martín.

Correo: Alu0101134420@ull.edu.es

Tutoras: Isabel O'Shanahan Juan y Sara C. de León

Convocatoria: Junio, 2021.

Resumen

En la presente propuesta se plantea un problema que influye a todas las comunidades españolas, es decir, la falta de comprensión lectora en el alumnado de Educación Primaria debida a su desinterés por la lectura ya que, el aprendizaje de esta es un proceso complejo que requiere la implicación de numerosos componentes.

Además, se ha demostrado que la frecuencia con la que se leen libros influye directamente en el desarrollo de estos componentes, por lo que podemos afirmar que el alumnado que mantenga un hábito lector será capaz de comprender lo que lee con mayor facilidad, que el que no lo mantenga.

Por ello en este trabajo, se plantea como mejora hacia el interés por la lectura del alumnado de Educación Primaria, una estrategia lúdica y llamativa que se ha convertido en novedad durante los últimos años, la gamificación. Mediante esta, se pretende que el estudiantado vea la lectura como un juego o un hobby con el que entretenerse en sus ratos libres y conseguir una mejora en la comprensión lectora, que a su vez llevará consigo mejoras en los resultados académicos.

Palabras Clave: comprensión lectora, gamificación, metodología innovadora, educación primaria, lectura.

Abstract

This proposal deals a problem that affects all Spanish communities, that is to say, the lack of reading comprehension in primary school students due to their lack of interest in reading, since learning to read is a complex process that requires the involvement of numerous components.

In addition, it has been shown that the frequency with which books are read directly influences the development of these components, so we can affirm that students who maintain a reading habit will be able to understand what they read more easily than those who do not.

Therefore, in this work, we propose as an improvement towards the interest in reading of students in primary education, a playful and striking strategy that has become a novelty in recent years, gamification. By means of this, it is intended that students see reading as a game or a hobby with which to entertain themselves in their free time and achieve an improvement in reading comprehension, which in turn will lead to improvements in academic results.

Key Words: reading comprehension, gamification, innovative methodology, primary education, reading.

ÍNDICE

1. Datos de Identificación del Proyecto.	3
2. Descripción de Destinatario y del Contexto.	3
3. Justificación	8
4. Objetivos del Proyecto.	11
5. Metodología	12
6. Evaluación	17
7. Presupuesto	18
8. Conclusiones	20
9. Referencias Bibliográficas	21
10. Referencias de Material Complementario	23
11. Anexos	26
10.1 Anexo 1: Lista de Libros por Cursos.	26
10.2 Anexo 2: Horario del Aula Medusa	25
10.3 Anexo 3: Cuestionario.	26
10.4 Anexo 4: Rúbrica Vídeos 1º y 2º Curso	27
10.5 Anexo 5: Rúbrica Vídeos 3º, 4º, 5º y 6º	28
10.6 Anexo 6: Rúbrica Pruebas Inicial y Final 3º, 4º, 5º y 6º.	29
10.7 Anexo 7: Pruebas Iniciales.	30
10.8 Anexo 8: Pruebas Finales.	31

1. Datos de Identificación del Proyecto.

Título: “Un colegio Lectúnico”

Grado: Maestro/a de Educación Primaria.

Área/Departamento: Didáctica de la lengua y la literatura/ Didácticas Específicas.

Autora: Idaira Rodríguez Martín.

Tutoras: Isabel O’Shanahan Juan y Sara C. de León.

2. Descripción de Destinatario y del Contexto.

Tipo de centro: Centro de Educación Infantil y Primaria (CEIP).

Etapas: Educación Primaria.

Curso: Desde 1º a 6º de Educación Primaria.

Descripción del grupo: Este proyecto está diseñado para ser implementado en toda la etapa de Educación Primaria, por ello se estima que haya un promedio de 25 estudiantes por curso. En lo referido al estatus socio-económico es conveniente tener en cuenta que puede variar dependiendo de la zona en la que se sitúe el centro. Sin embargo, éste debe disponer de recursos económicos para ofrecer dispositivos electrónicos y libros de lectura necesarios para el alumnado, ya que el objetivo de este proyecto es crear un colegio virtual con el que el estudiantado interactúe y vaya consiguiendo bonificaciones en relación con los libros leídos.

Aspectos curriculares: El área de intervención seleccionada es Lengua Castellana y Literatura. Sin embargo, se pretende que el colegio ponga en funcionamiento un plan lector al que le deberían dedicar al menos una hora a la semana del horario escolar de cada curso. De este modo, las competencias que se pretenden desarrollar en el alumnado son: la Competencia en Comunicación Lingüística (CL), la Competencia en Aprender a Aprender (AA) y la Competencia Digital (CD). Además, los criterios de evaluación seleccionados según el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias son:

- Para el primer y segundo curso: (pp. 12-17)

PLCL01C03 y PLCL02C03. Comprender textos en diversos formatos, relacionados con la experiencia del alumnado, a través de la lectura en voz alta o silenciosa, por medio de la activación progresiva de estrategias para el desarrollo de habilidades de decodificación y comprensión que permitan disfrutar de la lectura, acceder al conocimiento del mundo y aumentar la capacidad lectora, así como ampliar el vocabulario y fijar la ortografía. Se pretende verificar que el alumnado, por medio de un trabajo previo a la lectura, durante la lectura y posterior a esta, es capaz de localizar información explícita y concreta de textos cercanos a su experiencia o de la vida cotidiana, ya sea en formato papel o digital, a partir de la lectura en voz alta o de la lectura silenciosa; y que empieza a adquirir distintas estrategias de comprensión (activación de conocimientos previos, relectura, identificación de términos o conceptos confusos, formulación de preguntas...), de manera que sea capaz de comprender y utilizar la información de los mismos para profundizar en sus conocimientos previos y acceder a otros nuevos, aumentar su capacidad lectora y disfrutar de la lectura, utilizándola como recurso para ampliar su vocabulario y fijar la ortografía natural.

PLCL01C05 y PLCL02C05. Aplicar conocimientos de la lengua adecuados a la edad (gramática, vocabulario, ortografía) para favorecer y desarrollar progresivamente una comunicación oral y escrita creativa y adecuada en contextos cercanos al alumnado. Con este criterio se pretende verificar si el alumno o la alumna identifica y usa algunas categorías gramaticales (el nombre, el adjetivo...), y expresa acciones o estados usando verbos con la finalidad de mejorar en el uso de la lengua, tanto en lo referido a la producción como a la comprensión de textos orales o escritos cercanos a la experiencia personal o escolar del alumnado, reconociendo algunas de las características del español hablado en Canarias.

PLCL01C08 y PLCL02C08. Leer textos literarios, tanto en la práctica escolar como por propia iniciativa, mostrando gusto e interés por los mismos para desarrollar su sensibilidad y creatividad, e iniciarse en la construcción de la experiencia literaria y del propio plan lector. Con este criterio se pretende constatar que es capaz de escuchar, de leer de manera expresiva y de interpretar distintos tipos de textos literarios adecuados a su edad (en distintos formatos, lectura estática o dinamizada por las TIC), tanto de la tradición oral como de la escrita (poemas, cuentos, canciones, adivinanzas, etc.) con la finalidad de disfrutar de ellos y explorar sus propias capacidades expresivas, iniciándose en el conocimiento de la experiencia literaria y en la construcción del propio plan lector a través de la lectura compartida en el aula.

- Para el tercer y cuarto curso: (pp. 28 y 34)

PLCL03C03 y PLCL04C03. Comprender textos de diversa índole, según su tipología, a través de la lectura en voz alta o silenciosa, por medio de la activación progresiva de estrategias para el desarrollo de habilidades de comprensión que permitan interpretar la información textual y paratextual, disfrutar de la lectura, acceder al conocimiento del mundo y aumentar la capacidad lectora, así como ampliar el vocabulario y fijar la ortografía. Se pretende verificar que el alumnado, por medio de un trabajo previo a la lectura, durante la lectura y posterior a esta, es capaz de obtener información explícita y hacer inferencias directas en diferentes tipos de textos propios del ámbito personal, escolar o social, con diferentes propósitos (expositivos, narrativos, descriptivos, publicitarios, etc.), a partir de la lectura en voz alta (con una velocidad, fluidez y entonación adecuadas) o de la lectura silenciosa; que aplica distintas estrategias de comprensión (activación de conocimientos previos, relectura, parafraseo, visión general del texto, identificación de términos o conceptos confusos, formulación de preguntas, identificación de ideas principales o palabras clave, deducción del significado de palabras y expresiones con ayuda del contexto o del diccionario...), integrando la información contenida en el título, en ilustraciones o fotografías, en la tipografía de los titulares o de las portadas, en gráficos...; y que interpreta esquemas de llave, números, mapas conceptuales sencillos...; asimismo, se verificará que el alumnado interpreta el lenguaje figurado (personificaciones, juego de palabras, etc.), de manera que sea capaz de comprender y utilizar la información de los textos en la elaboración de resúmenes guiados, de valorar los textos leídos y de disfrutar de la lectura, utilizándola como recurso para ampliar su vocabulario y fijar las reglas ortográficas.

PLCL03C08 y PLCL04C08. Crear textos literarios en prosa o en verso partiendo de la lectura expresiva y comprensiva de distintos tipos de textos literarios, tanto en la práctica escolar como en la lectura por propia iniciativa, iniciándose en el reconocimiento y la interpretación de algunas de sus convenciones, con la finalidad de apreciar el valor de los mismas y construir significativamente el propio plan lector, buscar una mejora progresiva en el uso de la lengua y descubrir cauces que le ayuden a desarrollar la sensibilidad, la creatividad y el sentido estético. Con este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de crear textos literarios a partir de la escucha y la lectura expresiva e interpretativa de distintos tipos de textos literarios adecuados a su edad, tanto de la tradición oral como de la escrita (poemas,

cuentos, canciones, refranes, adivinanzas, fragmentos teatrales, literatura actual, etc.), empezando a reconocer e interpretar algunos recursos literarios (comparaciones, juegos de palabras, etc.), aspectos formales de la narración, el teatro y la poesía (estructura básica de la narración, aspectos básicos del género dramático, rima...), con la finalidad de disfrutar de la experiencia literaria y explorar sus propias capacidades expresivas; asimismo se quiere evaluar que el alumnado es capaz de construir de manera progresiva su propio plan lector (selección de lecturas con un criterio personal, programación de un tiempo semanal de lectura, exposición de los argumentos de las lecturas realizadas, expresión de una opinión personal sobre el texto literario...), iniciándose para ello en las posibilidades que le ofrecen la biblioteca escolar o los medios digitales para el acceso a la experiencia literaria.

- Para el quinto y sexto curso: (pp. 48 y 56)

PLCL05C03 y PLCL06C03. Interpretar textos de diversa índole y en diferentes soportes según su tipología, a través de la lectura en voz alta o silenciosa, por medio de la activación progresiva de estrategias para el desarrollo de habilidades de comprensión que permitan interpretar, resumir y valorar las ideas y opiniones contenidas en estos, disfrutar de la lectura, acceder al conocimiento del mundo y aumentar la capacidad lectora, así como ampliar el vocabulario y fijar la ortografía.

Se pretende verificar que el alumnado, por medio de un trabajo previo a la lectura, durante la lectura y posterior a esta, es capaz de interpretar la información e ideas explícitas e implícitas, y de comprender de manera global diferentes tipos de textos propios del ámbito personal, escolar o social, en diferentes soportes y con diversos propósitos (expositivos, narrativos, descriptivos, periodísticos, publicitarios, redes digitales, hipertextos etc.), diferenciando su intención comunicativa (información, opinión...), a partir de la lectura en voz alta (con una velocidad, fluidez y entonación adecuadas) o de la lectura silenciosa; que aplica distintas estrategias de comprensión (activación de conocimientos previos, relectura, parafraseo, visión general del texto, identificación de términos o conceptos confusos, formulación de preguntas, identificación de palabras clave, identificación de las ideas principales y secundarias, realización de inferencias, deducción del significado de palabras y expresiones con ayuda del contexto o del diccionario, formulación de hipótesis...), integrando la información contenida en el título, las ilustraciones o las fotografías, la tipografía en los titulares o en las portadas,

gráficos...; y que interpreta esquemas de llave, números, mapas conceptuales sencillos...; asimismo, se verificará que el alumnado interpreta el lenguaje figurado (metáforas, personificaciones, juego de palabras, etc.), de manera que sea capaz de sintetizar e integrar la información de los mismos en la elaboración de resúmenes, valorar de manera crítica los textos leídos y disfrutar de la lectura, utilizándola como recursos para ampliar su vocabulario y fijar las reglas ortográficas.

PLCL06C09 y PLCL06C09. Crear textos literarios de géneros diversos, en prosa o en verso, partiendo de la lectura expresiva, comprensiva y crítica de distintos tipos de textos literarios, tanto en la práctica escolar como en la lectura por propia iniciativa, reconociendo, interpretando y utilizando algunas de sus convenciones, y adecuándose a las características del género, con la finalidad de apreciar el valor de los mismos y construir de forma significativa el propio plan lector, buscar una mejora progresiva en el uso de la lengua y explorar los cauces que le ayuden a desarrollar la sensibilidad, la creatividad y el sentido estético. Con este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de crear textos literarios a partir de la escucha y la lectura expresiva, interpretativa y crítica de distintos tipos de textos literarios, tanto de la tradición oral como de la escrita (poemas, cuentos, canciones, refranes, adivinanzas, fragmentos teatrales, adaptaciones de obras clásicas, literatura actual, etc.), reconociendo, interpretando y utilizando las convenciones propias de los principales géneros literarios, así como recursos: literarios (lenguaje figurado, metáforas, comparaciones, personificaciones, juegos de palabras, etc.), léxicos (aumentativos, diminutivos, sinónimos, etc.), sintácticos, fónicos, rítmicos, etc., con la finalidad de disfrutar de la experiencia literaria y explorar sus propias capacidades expresivas; asimismo, se quiere evaluar que el alumnado es capaz de construir su propio plan lector (selección de lecturas con un criterio personal, programación de un tiempo semanal de lectura, exposición de los argumentos de las lecturas realizadas, aportación de algunas referencias bibliográficas acerca de la autoría del texto o las ilustraciones, el género, la editorial, expresión de una opinión personal sobre el texto literario...), utilizando, para ello, las posibilidades que le ofrecen la biblioteca escolar o los medios digitales para el acceso a la experiencia literaria.

3. Justificación.

Actualmente, una de las incógnitas a investigar que más llama la atención, a los investigadores especializados en el ámbito educativo [e.g Vázquez, et al. (2019); Moreno, et al. (2017) y Melguizo (2019)] es si “las/los más pequeñas/os poseen un hábito lector”. Pero ¿qué abarca leer?

Leer es ser capaces de construir por sí mismos el sentido de un mensaje, por lo que es importante resaltar que no solo se leen los libros sino también las imágenes, los gestos, los paisajes naturales y los hechos históricos (Ahmed, 2011). Además, muchas personas ignoran el potencial que se adquiere al tener un hábito lector debido a que, el acto de leer o hasta el de ojear un libro, estimula la inteligencia, la imaginación y la creatividad de la persona lectora (Bahena, 2012).

Por otro lado, el aprendizaje de la lectura es un proceso complejo ya que para desarrollar la habilidad lectora se necesita la implicación de numerosos componentes. Es por ello, por lo que el National Institute of Child Health and Human Development (NICHD) creó un panel llamado National Reading Panel (NRP), en el que se recogen los cinco componentes esenciales del aprendizaje de la lectura que son: el vocabulario, la conciencia fonológica, el conocimiento alfabético, la fluidez y la comprensión (Jiménez et al., 2019).

En primer lugar, el componente denominado vocabulario hace referencia al conjunto de palabras que son necesarias conocer para expresarse de una forma efectiva. En segundo lugar, la conciencia fonológica es una habilidad que posibilita la distinción de las fases auditivas del lenguaje oral. Este componente presenta varios niveles que son: la conciencia léxica, la conciencia silábica, la conciencia intrasilábica y la conciencia fonémica. En tercer lugar, el conocimiento alfabético abarca el aprendizaje del nombre de las letras y de las correspondencias grafema-fonema (CGF). En cuarto lugar, la fluidez es la habilidad de leer siguiendo un ritmo adecuado, con precisión y expresividad. Finalmente, la comprensión es la habilidad para entender lo que se lee y ser capaz de interpretarlo (Jiménez et al., 2019).

Asimismo, la frecuencia con la que se leen libros, influye en el desarrollo de los componentes que intervienen en el aprendizaje de la lectura (Peña y Barbosa, 2009). Por lo que, solo el alumnado que presente un hábito lector continuo podrá convertirse en un lector competente y, por lo tanto, será capaz de interiorizar el proceso de transformar un texto escrito en significado, es decir, solo el estudiantado que lea de manera habitual conseguirá comprender lo que lee (Cerrillo et al., 2002).

Por otro lado, numerosos autores han resaltado la importancia de la lectura en la educación primaria, como un determinante del aprendizaje y de los resultados del alumnado (Artola, et al. 2017) y como condicionante para adquirir conocimientos y desarrollar el espíritu crítico (Esteban, 2017). Además, como Goodman (1996) afirma: “las/los niñas/os que aprenden a disfrutar la lectura, llegado el momento de elegir, elegirán leer. Aquellos que aprenden a leer, pero no a disfrutar de la lectura, rara vez elegirán leer durante su tiempo libre” (p. 46).

Además, cabe resaltar que la carencia de interés por la lectura se debe a los siguientes motivos. En primer lugar, la ausencia de estímulos lectores en el ámbito familiar lo que propicia que no se tenga un ambiente o lugar adecuado para leer. En segundo lugar, la presencia de actividades de ocio que realiza el alumnado de manera prioritaria, quitando así el tiempo de concentración que requiere la lectura. En tercer lugar, el exceso de actividades escolares y extraescolares dificulta encontrar tiempo para leer. En cuarto lugar, el tipo de libro interfiere en la falta de interés por la lectura, ya sea por el tipo de letra, el tamaño de la misma, la extensión del libro, las ilustraciones o el contenido, este último es el más fundamental para atraer la atención del alumnado. Y, en quinto lugar, el esfuerzo intelectual, es decir, el libro frente a otras formas de recepción de la información supone un esfuerzo reflexivo que exige mayor concentración (Carratalá, 2008).

De este modo, siendo la lectura un elemento fundamental del aprendizaje, ¿cómo se puede fomentar?

Pues tal y como afirman Rondon y Ramos (2018) “para despertar el interés del niño por la lectura es necesario que el docente incluya en sus clases algún elemento motivador, como lo es la gamificación, que busca un acercamiento entre el juego y el mundo literario, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar” (p. 40). Del mismo modo, estos autores definen a la gamificación como una técnica de aprendizaje que mezcla los juegos con el ámbito educativo profesional con el objetivo de lograr mejores resultados académicos.

De igual manera, podemos afirmar que tanto los juegos como los videojuegos facilitan la acción de crear y estrechar vínculos, desarrollar la creatividad y estimular procesos cognitivos, entre otras, por lo que son un claro ejemplo de herramienta lúdica para desarrollar la comprensión lectora y, por tanto, mejorar el interés por la lectura según (Castañeda, et al., 2021).

Asimismo, la gamificación se debe aplicar para mejorar el hábito lector ya que activa la motivación por el aprendizaje, permite una retroalimentación continua, proporciona aprendizajes más significativos, se genera en los estudiantes un aprendizaje más autónomo, por ello, a través de las mecánicas de juego y todos los componentes que se aplican con la gamificación, los docentes posibilitarán que la lectura sea vista por el alumnado como una actividad fundamental de uso cotidiano y que, además, adquieren jugando (Gené, 2015).

A pesar de la importancia que tiene la lectura en nuestro día a día, los resultados del último informe PISA España relacionados con la comprensión lectora siguen estando muy por debajo del promedio de la OCDE llegando a retroceder hasta 14 años en lectura (Perdomo, 2020). Por ello, los docentes debemos contribuir a mejorar estos datos realizando propuestas didácticas innovadoras (Salazar y Ponce, 1999). Teniendo en cuenta que al alumnado que no comprende lo que lee no le gusta la lectura. Sin embargo, el alumnado que consiga comprender lo que lee sentirá ese gusto por la lectura, y a su vez leerá un gran número de libros (Aller, 1998).

Es por todo lo anteriormente mencionado por lo que se propone este proyecto de innovación, ya que se pretende la mejora del hábito lector por medio de la gamificación. Para ello, se creará un colegio virtual implementado en formato web, en el que cada alumna/o dispone de un avatar propio. De esta manera, se pretende crear un juego interactivo en el que cada vez que el alumnado lea un libro y suba un vídeo explicativo de su opinión acerca de éste, recibirá bonificaciones (monedas), que podrá utilizar para comprarse accesorios virtuales (ropa, zapatos, juguetes, gafas, etc).

De este modo, el objetivo principal del proyecto es conseguir que el alumnado se interese por la lectura y desarrolle un hábito lector, con la ayuda de este estímulo motivador. Además, como se trata de una actividad complementaria se pretende que el centro establezca un horario para que el alumnado lo dedique a la lectura. Finalmente, como el estudiantado puede seleccionar el libro que prefiera leer de la lista de libros disponibles se conseguirá que la temática y el contenido sean atractivos y, de este modo, sientan curiosidad de leerlo.

4. Objetivos del Proyecto.

Por un lado, el objetivo general de este proyecto es:

- Fomentar el interés por la lectura del alumnado haciendo uso de las nuevas tecnologías.

Por otro lado, los objetivos específicos son:

- Despertar y aumentar el interés del alumnado por la lectura.
- Formar lectores capaces de desenvolverse con éxito en el ámbito escolar.
- Introducir la gamificación y la ludificación en el proceso lector.

5. Metodología

Este proyecto consiste en la creación de un colegio virtual lector mediante la web programadora de juegos de realidad virtual llamada “Roblox”, este se encontrará dividido en 3 pisos (figura 1): en el primer piso se ubicarán los libros disponibles para el primer y segundo curso de educación primaria; en el segundo piso se localizarán los libros disponibles para el tercer y cuarto curso de educación primaria; y, finalmente en el tercer piso se hallarán los libros disponibles para el quinto y sexto curso de educación primaria (Anexo 1).

Figura 1. *Imagen pantalla principal.*



Además, en cada piso habrá un aula destinada para el estudiantado que presente un nivel de desarrollo lingüístico o comprensivo menor que el del resto de compañeras/os. Asimismo, esta aula estará disponible para el alumnado que presente dislexia, con trastorno del espectro autista y con déficit de atención con y sin hiperactividad.

En ella encontrarán libros elaborados en “Lectura Fácil”, estos tienen un lenguaje sencillo y directo, la historia se presenta en frases cortas, evitan conceptos abstractos, utilizan la voz activa frente a la pasiva, emplean vocablos cortos relativos al lenguaje cotidiano hablado, tienen cuidado con el lenguaje metafórico, no emplean palabras en otro idioma y evitan jergas, abreviaturas, iniciales y el uso de referencias. Además, en lo referido al diseño, son libros que utilizan imágenes y fotografías que pueden ayudar a comprender mejor el mensaje que se quiere transmitir en el texto, no utilizan dibujos como fondo de un texto, limitan el número de tipos de letra, utilizan un tamaño de letra grande y emplean la negrita para resaltar las ideas centrales del texto.

Lo que se pretende con este recurso web es que, cuando el alumnado haya leído un libro, suba un vídeo a la sección destinada para ello en el apartado “subir vídeo” (figura 2) que se encuentra en el aula de cada curso, realizando una valoración crítica acerca del libro leído. El alumnado del segundo piso, además deberá nombrar su parte favorita del libro. Y, el alumnado del tercer piso, deberá inventarse un final diferente para dicho libro.

Figura 2. *Imagen de una clase.*



Una vez hayan subido el vídeo de su crítica, les llegará una bonificación, es decir una cantidad de monedas virtuales (figura 3). El avatar es un personaje ficticio creado por cada alumna/o, éste puede ser un humano o un animal humanizado. Además, existe una tienda (figura 4) en la que pueden comprar accesorios, con las monedas virtuales obtenidas, para estos personajes como, por ejemplo, camisas, pantalones, juguetes, etc.

Figura 3. Imagen de bonificaciones.

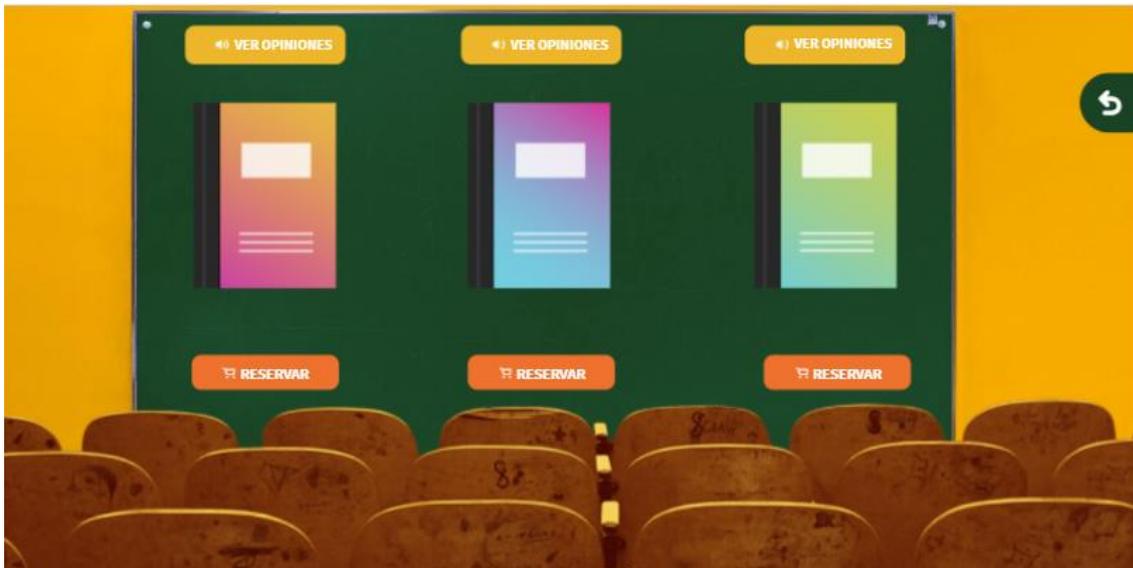


Figura 4. Imagen de tienda para comprar.



Para poder reservar un libro, el alumnado deberá seleccionar el botón “reserva” (figura 5) del libro que desea leer, en caso de que este libro esté disponible le saldrá una notificación confirmando la reserva. Si, por el contrario, el libro está ocupado le saldrá una notificación advirtiéndole de la situación y aconsejándole, que seleccione otro libro hasta que ese se encuentre disponible. Además, para tener una reseña del libro puede ver las críticas realizadas por sus compañeras/os clicando en el apartado “opiniones” (figura 5).

Figura 5. *Imagen reserva de libros.*



El boceto del juego que se pretende crear, con ayuda de un ingeniero informático especializado en diseñar juegos y mundos virtuales mediante la web “Roblox”, se encuentra en el siguiente enlace [“Boceto de un colegio Lectúnico”](#), todos los libros incorporados en este boceto están referenciados al final del documento en el apartado 9 “referencias de material complementario”.

En cuanto a la temporalización del proyecto, abarcará un curso escolar completo, aunque se puede aplicar en varios cursos escolares ya que los libros pueden ser actualizados. Por otro lado, el tiempo que dedicará el alumnado a la lectura será el tiempo de lectura semanal establecido en su horario escolar más el tiempo de lectura diario que le deben dedicar en casa.

Asimismo, para este proyecto se necesita la colaboración de todo el profesorado ya que serán estos los encargados de realizar un seguimiento de los progresos, bonificaciones, etc del estudiantado. Además, del apoyo de las familias para que el alumnado lea también en casa. Finalmente, para llevar a cabo esta innovación se necesitarán dispositivos electrónicos para cada discente. Cuando el centro no disponga en cada clase de una tablet para cada alumno/a, se podrá tener un aula medusa que utilizará cada curso a diferentes horas programadas para la hora de lectura (Anexo 2).

Por último, es necesario nombrar las medidas sanitarias que se deben tomar ante la situación que se vive en la actualidad con respecto al Covid-19. En primer lugar, en lo referido a los libros, como son de uso compartido, cada vez que se devuelvan pasarán un periodo de 48 horas sin ser utilizados. Además, en el caso de que el centro haga uso del aula medusa para la utilización de dispositivos electrónicos, cada discente será responsable de desinfectar, antes de abandonar la clase, su silla, su mesa y el aparato electrónico utilizado. De la misma manera, antes de entrar al aula y al salir, todo el alumnado deberá desinfectarse las manos con gel hidroalcohólico. Finalmente, entre curso y curso se dejará una hora libre para ventilar el aula antes de que la siguiente clase entre.

6. Evaluación

La evaluación de este proyecto se divide por cursos de manera que, para el primer y segundo curso se empleará la técnica de encuestación, utilizando como herramienta e instrumento de evaluación un cuestionario que se realizará en el primer trimestre y en el tercer trimestre (Anexo 3); con el fin de comprobar si ha cambiado el interés por la lectura del alumnado. Además, a parte de los cuestionarios de evaluación, se empleará la técnica de análisis de producciones utilizando como herramienta de evaluación una rúbrica (Anexo 4) y como instrumento de evaluación el vídeo subido al juego.

Para el resto del alumnado, además de las herramientas e instrumentos de evaluación mencionados anteriormente (Anexo 5), se utilizará la técnica de análisis de documentos usando como herramienta de evaluación una rúbrica (Anexo 6) y como instrumento una prueba escrita corta e inicial (Anexo 7) para conocer el nivel competencial de cada alumna/o en lo referido a la ortografía, gramática, comprensión lectora y creatividad a la hora de crear una historia. Al final de cada trimestre, se le realizará una prueba parecida a la inicial (Anexo 8) para evaluar su progreso.

De este modo, tal y como se señaló desde la página 5 hasta la 9, los criterios a tener en cuenta para la evaluación del proyecto del área de Lengua Castellana y Literatura serán el 3, 5 y 8 de primero y segundo de primaria; el 3 y el 8 de tercero y cuarto de primaria; y el 3 y el 9 de quinto y sexto de primaria.

7. Presupuesto

Para el desarrollo de este proyecto se proponen dos presupuestos: el primero de ellos (tabla 1) está destinado a aquellos centros que dispongan de, al menos, 20 tablets de uso compartido para todo el alumnado, y el segundo presupuesto (tabla 2) está destinado a aquellos centros que dispongan de tablets para todo el alumnado.

Tabla 1

Desglose del primer presupuesto incluyendo tablets.

Objeto	Precio por unidad	Unidades necesarias	Precio de todas las unidades
Tablet WoxterX70	59,99€	20	1.199,8€
Fotocopias	0,03€	720	21,6€
Libros para la biblioteca	10€	159	1.590€
Ingeniero informático (mantenimiento)		12.000€	
Ingeniero informático (creación)		1.000€	
TOTAL		15.811,4€	

Tabla 2

Desglose del segundo presupuesto sin incluir tablets.

Objeto	Precio por unidad	Unidades necesarias	Precio de todas las unidades
Fotocopias	0,03€	720	21,6€
Libros para la biblioteca	10€	159	1.590€
Ingeniero informático (mantenimiento)		12.000€	
Ingeniero informático (creación)		1.000€	
TOTAL		3.811,4€	

8. Conclusiones

Actualmente, tener o mantener un hábito lector se ha vuelto una tarea que la mayoría del alumnado no lleva a cabo, esto se ve reflejado en los resultados relacionados con la comprensión lectora que recoge el último informe PISA España, ya que siguen estando muy por debajo del promedio que establece la OCDE (Perdomo, 2020).

Por ello, una forma de mejorar la comprensión lectora, y a su vez, los resultados académicos del estudiantado de educación primaria, es innovado. Es decir, utilizando una metodología o dinámica que motive al alumnado, con el fin de conseguir que sienta gusto por la lectura hasta el punto de que se convierta en uno de sus hobbies.

De este modo, se plantea el siguiente proyecto de innovación, ya que es preocupante que gran parte del alumnado de educación primaria no comprenda lo que lee, según se presenta en el informe PISA España anteriormente mencionado (Perdomo, 2020), y con la intención de lograr que las/los estudiantes consigan ver la lectura como un proceso divertido, del que disfruten y lleguen a engancharse mediante la gamificación, creando un colegio virtual, en el que pueden cambiarse de avatar, conseguir bonificaciones, interactuar con el resto de alumnado, etc.

Además, al proporcionarle al estudiantado libre elección de libros (dentro de la lista de libros disponibles), se conseguirá un nivel de interés y motivación mayor que al marcarle un libro de lectura específico, debido a que cada discente tiene unos temas o gustos diferentes y, para conseguir que sientan ganas de leer, debe llamarles la atención el género o el tema del libro.

Finalmente, al tratarse de un colegio virtual, las reservas e interacciones entre estudiantes se volverían más sistemáticas de acuerdo con la actualidad que estamos viviendo en lo referido a la pandemia del Covid-19, ya que todas las reservas realizadas y las opiniones grabadas, se realizarían de manera telemática, sin necesidad de establecer contacto con los inmuebles o los libros de la biblioteca, ni con el resto de alumnado cara a cara.

9. Referencias Bibliográficas

- Ahmed, M. D. (2011). Importancia de la lectura en infantil y primaria. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 38, 1-9.
- Aller, C. (1998). *Animación a la lectura II. Juegos y actividades para después de leer*. Editorial Quercus. Sevilla.
- Artola, T., Sastre, S. y Barraca, J. (2017). Diferencias de género en actitudes e intereses lectores: una investigación con alumnos españoles de primaria. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 69(1), 11-26.
- Bahena, J. A. T. (2012). *La falta de interés por la lectura en la educación primaria* [Disertación doctoral, Universidad de los Andes]. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35631103015.pdf>
- Carchi Suquillo, J. E. (2020). *Estimulación lectora mediante el dispositivo makey-makey*. [Tesis de Master, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://n9.cl/51bkw>
- Carratalá, F. (2008). Motivación y desmotivación ante la lectura. *CDL Madrid*, 193, 11-16.
- Castañeda Campeón, D., Grajales Parra, M. Y., y Molano Giraldo, N. L. (2021). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*. [Trabajo obtención de título de Especialista en Pedagogía Lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://n9.cl/a3x91>
- Cerrillo, P., Larrañaga, E. y Yubero, S. (2002). *Libros, lectores y mediadores: La formación de los hábitos lectores como proceso de aprendizaje*. Cuenca, España: Universidad de Castilla La Mancha.
- Esteban, P, A. (2017). Estado actual de la comprensión lectora en Educación Primaria. *Revista Fuentes*, 19(1), 15-37.
- Gené, O. B. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. [Trabajo fin de grado, Universidad Politécnica de Madrid]. <https://n9.cl/8u8t>
- Goodman, K. (1996). *La lectura, la escritura y los textos escritos: una perspectiva transaccional sociopsicolingüística*. *Textos en contexto*, 2, *Los procesos de lectura y escritura*. Buenos Aires: IRA.

- Melguizo, E. (2019). Estudio sobre los hábitos lectores de alumnos granadinos de Educación Primaria. *Revista Espacios*, 40(05).
- Moreno, M, C., García J, E., y Guzmán S, F. (2017). Los hábitos de lectura y escritura en los estudiantes de Educación Primaria: un análisis Dentro y Fuera de la escuela. *Porta Linguarum*, 2, 117-137.
- Perdomo, D. (23 de julio, 2020). España retrocede 14 años en Lectura en el Informe Pisa con uno de sus peores datos. *El Español*. <https://acortar.link/G3tEz>
- Peña, J. y Barbosa, F. (2009). La formación de hábitos de lectura desde los inicios de la escolaridad. *Entre lenguas*, 14.
- Real Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. (2014). *Boletín Oficial de Canarias*, 156, el 13 de agosto de 2014, España.
- Rondón, G. N, y Ramos, E. G. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2).
- Salazar, S. y Ponce, D. (1999). Hábitos de lectura. *Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información, Biblios*, (2).
- Vázquez, J. S., Aparicio, M. E. C., y Cabanillas, F. J. J. (2019). Estudio de casos sobre el hábito de lectura entre los niños de 0 a 12 años en Extremadura. *Didáctica: Lengua y Literatura*, 31, 147.

10. Referencias de Material Complementario.

- Alcolea, A (2016). *El abrazo del árbol*. Anaya.
- Alcolea, A (2019). *El Abrazo de la Sirena*. Anaya.
- Alonso, A. (2017). *La momia despistada*. Anaya.
- Alonso, A. (2018). *Los Biblionautas en Egipto*. Anaya.
- Alonso, A. (2020). *Los Biblionautas y las emociones*. Anaya.
- Alonso, A. (2020). *Los Biblionautas y los dinosaurios*. Anaya.
- Alonso, A. (2018). *Los Biblionautas viajan a la prehistoria*. Anaya.
- Brotons, J. R. (2013). *Cada cuadro con su cuento. El mundo de la pintura*. Anaya.
- Carbayo., P. L. (2017). *El club de los raros*. Anaya.
- Casariego, M. (2014). *Las aventuras de Pisco*. Anaya.
- Cleary, B. (1965). *El ratoncito de la moto*. Anaya.
- Collins., S. (2008). *Los juegos del hambre*. Scholastic Press.
- Conejo, A. I. (2018). *Operación Cavernícola*. Anaya.
- Conejo, A. I. (2019). *La aventura del 8 de marzo*. Anaya.
- Constans, N. M. (2018). *Mucho Ruido y pocas nueces*. Anaya.
- Dahl, R. (1975). *Danny, el campeón del mundo*. Anaya.
- Drac, D. (2018). *Bichos raros*. Anaya.
- Díaz, I. R. (2018). *El fantasma de la casa de al lado*. SM.
- El Hematocrítico (2016). *Agente Ricitos*. Anaya.
- El Hematocrítico (2018). *El lobo con botas*. Anaya.
- El Hematocrítico (2014). *Feliz Feroz*. Anaya.
- Fabra, J. S. i. (2017). *El club de los raros*. Anaya.
- Favili, E. y Cavallo, F. (2016). *Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes*. Planeta, S.A.
- Ferris, J. L. (2017). *Mi Primer Libro de Poesía*. Anaya.
- Gaiman, N. (2013). *El galáctico, pirático y alienígena viaje de mi padre*. Anaya.

- Galán, A. (2019). *Las tres puertas*. Anaya.
- Grimm, J., Grimm W. (2012). *Blancanieves*. Anaya.
- Grimm, J., Grimm W. (2012). *Caperucita roja*. Anaya.
- Grimm, J., Grimm W. (2012). *El flautista de Hamelín*. Anaya.
- Harrold, A. F. (2014). *Los imaginarios*. Anaya.
- Husar, S. (2018). ·Cat and mousse, go to London! Anaya.
- Husar, S. (2018). ·Cat and mousse, go to space! Anaya.
- Husar, S. (2018). Cat and Mouse, Go under the sea! Anaya.
- Jijón, I. (2016). *Un marciano en la oreja*. Anaya.
- Kinney, J. (2007). *El diario de Greg*. RBA.
- Landa, M. (2001). *Elefante corazón de pájaro*. Anaya.
- Lewis., C. (1950). *Las Crónicas de Narnia. El león, la bruja y el ropero*. Geoffrey Bles.
- McDonald, M. (2010). *Judy Moody & Stink. La loca, loca búsqueda del tesoro*. Anaya.
- Monreal, V. (2012). *¿Qué animal te gustaría ser?* Anaya.
- Monreal, V. (2012). *¿Qué te gustaría inventar?* Anaya.
- Monreal, V. (2012). *¿Qué te gustaría ser de mayor?* Anaya.
- Munné, A. M. (2010). *La lista de cumpleaños*. SM.
- Muñoz, V. (2018). *Laura y el oso polar*. Anaya.
- Muñoz, V. (2003). *Ricardo y el dinosaurio rojo*. Anaya.
- Nik. (2008). *Gaturro y el misterio de las cinco Ágathas*. Anaya.
- Núñez, A., Díaz, A. y Can, M. (2018). *Carla Y Lechuga 1: ¡Maldito Ingenioso!* Anaya Infantil y Juvenil.
- Núñez, A., Díaz, A. y Can, M. (2018). *Carla Y Lechuga 2: Una Tarde Perdida*. Anaya Infantil y Juvenil.
- Núñez, A., Díaz, A. y Can, M. (2019). *Carla Y Lechuga 3: Mundo Piojo*. Anaya Infantil y Juvenil.
- Núñez, A., Díaz, A. y Can, M. (2014). *Lechuza detective*. Anaya.

- Núñez, A., Díaz, A. y Can, M. (2014). *Los frikijuegos de lechuza detective*. Anaya.
- Peiró, C. C. (2017). *El secreto del abuelo*. Anaya.
- Pradas, N. (2009). *El libro de la selva (lectura fácil)*. Anaya.
- Pritchett, G. (2015). *Wilf combate al pirata. Libro 2*. Anaya.
- Reviejo, C. (2018). *Lo que dice el viento*. Anaya.
- Rodríguez, I. (2014). *La maldición del hombre bobo*. Anaya.
- Rovira, Á. (2018). *Cuentos para quererte mejor*. Planeta.
- Rowling, J. K. (1997). *Harry Potter*. Salamandra.
- Roy, C., Mr Tan (2017). *Escuela de monstruos ¡Al ataque!* Anaya.
- Roy, C., Mr Tan (2017). *Escuela de monstruos. Flechazo en la escuela*. Anaya.
- Sánchez, P. (2009). *Pirata plin pirata*. SM.
- Schubiger, J. (1996). *Cuando el mundo era joven todavía*. Anaya.
- Sturniolo, N. (2015). *El león que quería tener amigos*. Anaya.
- Wynne D. (2014). *Huéspedes horripilantes*. Anaya.

11. Anexos

10.1 Anexo 1: Lista de Libros por Cursos.

<https://drive.google.com/file/d/1HFDGg4QgFOy6TBDSafIdQbUWx8UtgRny/view?usp=sharing>

10.2 Anexo 2: Horario del Aula Medusa.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:30-9:15	1°	4°	6°	3°	LIBRE
9:15-10:00	Ventilación	Ventilación	Ventilación	Ventilación	Ventilación
10:00-10:45	2°	5°	4°	1°	LIBRE
10:45-11:15	Ventilación	Ventilación	Ventilación	Ventilación	Ventilación
11:15-12:00	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
12:00-12:45	3°	6°	5°	2°	LIBRE
12:45-13:30	Ventilación y desinfección				

10.3 Anexo 3: Cuestionario.

<https://forms.gle/ubh1AcW5LquuQaZR6>

10.4 Anexo 4: Rúbrica Vídeos 1º y 2º Curso.

Teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables 13, 34, 48, 57, 59, 78, 89.

ÍTEM	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO
VOCABULARIO	No utiliza un vocabulario adecuado a su edad en sus expresiones.	Utiliza normalmente un vocabulario adecuado a su edad en sus expresiones.	Utiliza siempre un vocabulario adecuado a su edad en sus expresiones.
COMPRENSIÓN	No muestra comprensión de textos.	Muestra comprensión de textos, cometiendo algún error.	Muestra comprensión de textos, con cierto grado de detalle.
EXPRESIÓN	No conjuga ni usa con corrección todos los tiempos simples y compuestos en las formas personales y no personales de todos los verbos.	Conjuga y usa, cometiendo algún error, los tiempos simples y compuestos en las formas personales y no personales de todos los verbos.	Conjuga y usa con corrección todos los tiempos simples y compuestos en las formas personales y no personales de todos los verbos.
	No utiliza correctamente las normas de concordancia de género y número en la expresión oral.	Utiliza, cometiendo algún error, las normas de concordancia de género y número en la expresión oral.	Utiliza correctamente las normas de concordancia de género y número en la expresión oral.
LECTURA	No lee voluntariamente textos.	Lee, alguna vez, textos voluntariamente.	Lee voluntariamente textos.
	No utiliza la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía.	Utiliza, con ayuda, la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía.	Utiliza la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía.
	Expresa el gusto por la lectura de diversos géneros literarios como fuente de entretenimiento, pero no manifiesta su opinión sobre los textos leídos.	Expresa el gusto por la lectura de diversos géneros literarios como fuente de entretenimiento manifestando su opinión, cometiendo algunos errores, sobre los textos leídos.	Expresa el gusto por la lectura de diversos géneros literarios como fuente de entretenimiento manifestando su opinión sobre los textos leídos de forma correcta.

10.5 Anexo 5: Rúbrica Vídeos 3º, 4º, 5º y 6º.

Teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables 33, 34, 48, 57 y 59.

ÍTEM	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO
COMPRESIÓN	No entiende el mensaje, de manera global, ni identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos a partir de la lectura de un texto en voz alta.	Entiende el mensaje, de manera global, pero no identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos.	Entiende el mensaje, de manera global, e identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos.
	No muestra comprensión de textos.	Muestra comprensión de textos, cometiendo algún error.	Muestra comprensión de textos, con cierto grado de detalle.
LECTURA	No lee voluntariamente textos.	Lee, alguna vez, textos voluntariamente.	Lee voluntariamente textos.
	No utiliza la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía.	Utiliza, con ayuda, la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía.	Utiliza la biblioteca para localizar un libro determinado con seguridad y autonomía.
	Expresa el gusto por la lectura de diversos géneros literarios como fuente de entretenimiento, pero no manifiesta su opinión sobre los textos leídos.	Expresa el gusto por la lectura de diversos géneros literarios como fuente de entretenimiento manifestando su opinión, cometiendo algunos errores, sobre los textos leídos.	Expresa el gusto por la lectura de diversos géneros literarios como fuente de entretenimiento manifestando su opinión sobre los textos leídos de forma correcta.

10.6 Anexo 6: Rúbrica Pruebas Inicial y Final 3º, 4º, 5º y 6º.

Teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables 33, 34, 36, 41 y 71.

ÍTEM	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO
COMPRESIÓN	No entiende el mensaje, de manera global, ni identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos a partir de la lectura de un texto en voz alta.	Entiende el mensaje, de manera global, pero no identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos.	Entiende el mensaje, de manera global, e identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos.
	No muestra comprensión de textos.	Muestra comprensión de textos, cometiendo algún error.	Muestra comprensión de textos, con cierto grado de detalle.
	No interpreta el valor del título y las ilustraciones.	Interpreta, cometiendo algún error, el valor del título y las ilustraciones.	Interpreta correctamente el valor del título y las ilustraciones.
RESUMEN	Realiza lectura en silencio, pero copia el texto literal.	Realiza lecturas en silencio, pero copia algunas frases del texto.	Realiza lecturas en silencio resumiendo brevemente los textos leídos.
	No pone interés ni se esfuerza por escribir de forma personal.	Pone interés y se esfuerza por escribir correctamente de forma personal, pero comete algunos errores.	Pone interés y se esfuerza por escribir correctamente de forma personal.

10.7 Anexo 7: Pruebas Iniciales.

<https://drive.google.com/file/d/13uzaJgZMVSMvL9VTNQMcTck5w-JcNSPG/view?usp=sharing>

10.8 Anexo 8: Pruebas Finales.

https://drive.google.com/file/d/1DHcDy9ETmkBJSB2H8s_ihesMZkn62uDY/view?usp=sharing