



# Aplicación móvil para el aprendizaje de la lectura.

Angel Andrei González Domínguez, Pilar Gómez Miranda y Martha Jiménez García

[agonzalezd1600@alumno.ipn.mx](mailto:agonzalezd1600@alumno.ipn.mx) [pgomezm@ipn.mx](mailto:pgomezm@ipn.mx)  
[majimenez@ipn.mx](mailto:majimenez@ipn.mx)

## Resumen

Debido a la pandemia por Covid-19 y a la falta de recursos tecnológicos, los estudiantes de comunidades rurales han tenido muchos obstáculos para poder continuar con sus estudios, sobre todo en el aprendizaje de la lectura. El objetivo del presente es el desarrollo de una aplicación móvil interactiva que facilite el aprendizaje de la lectura, así como la recopilación de datos que permitan el análisis del impacto del aprendizaje en la lectura de estudiantes de comunidades rurales.

## Palabras clave

Rezago educativo, Nivel Básico, Lectura, Aplicación móvil, Aprendizaje.

## Diseño

Para el diseño de la aplicación consta de un diseño instruccional amigable y se basa en el método de lectura de los 20 días, en el que cada 4 días el estudiante trabaja con plantillas de sílabas de la misma vocal y cada 5 días cambia a otras vocales. Es un método silábico y se basa en plantillas de las consonantes con las vocales por ejemplo ba, barco. Se fomenta el aprendizaje memorístico, visual, auditivo y lúdico. La aplicación registra a los estudiantes y seguidamente presenta las opciones para iniciar, se tienen las opciones del menú para elegir si desean aprender o jugar figura 1. Si se elige el apartado de aprendizaje se encuentran con un menú para elegir la vocal en la que están estudiado actualmente figura 2, al elegir esta opción entran en el proceso de aprendizaje, en el cual, se les presenta una imagen de algún objeto junto con una sílaba y escuchan un audio en donde se pronuncia la sílaba figura 3, por otro lado, si elige el apartado de jugar, pasa a una pantalla en donde se muestran 4 palabras y 4 imágenes, las cuales, tienen que relacionar como corresponde figura 4 y al terminar el juego se ve una pantalla en donde se muestra su evaluación basada en estrellas figura 5, con esto se da seguimiento al aprendizaje y al mismo tiempo se evalúa su avance.



Fig. 1 Menú principal

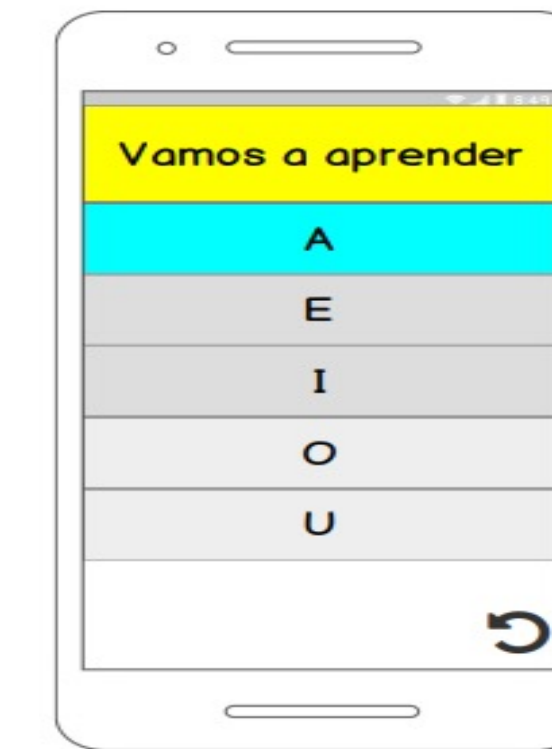


Fig. 2 Menú Aprender

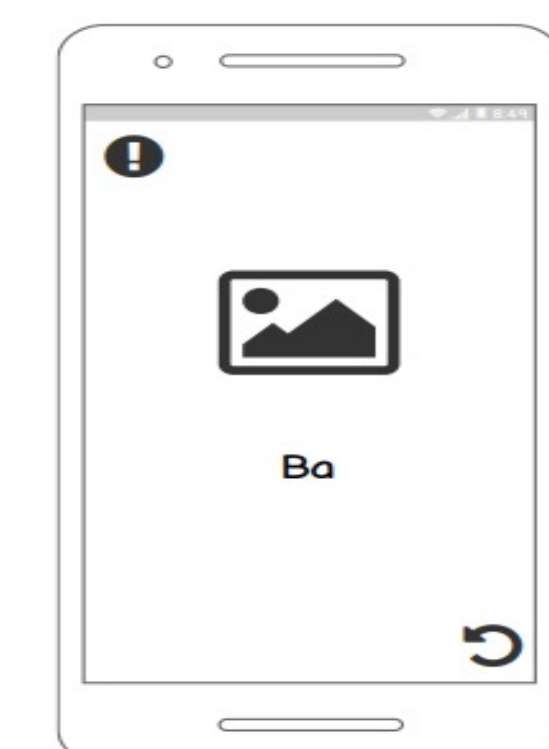


Fig. 3 Pantalla de sílaba e imagen

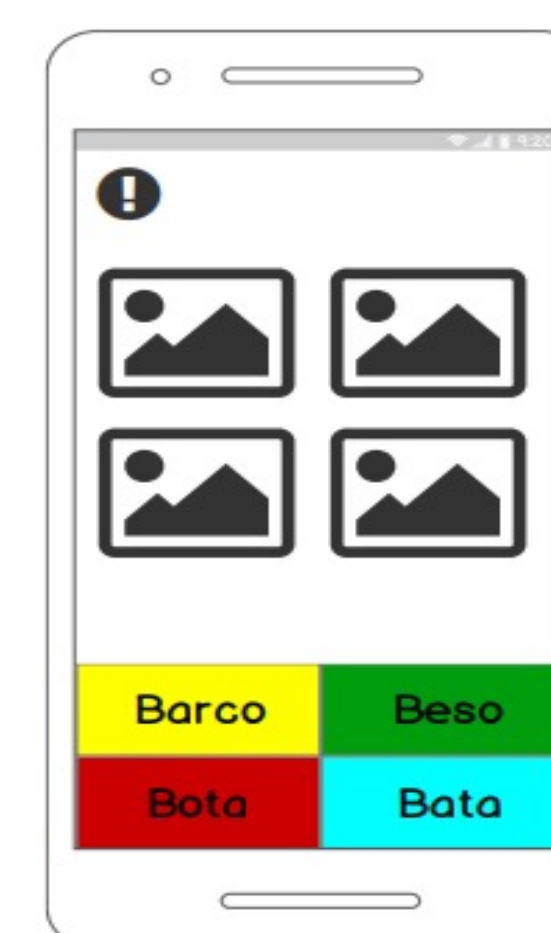


Fig. 4 Pantalla de juego



Fig. 5 Pantalla de evaluación

## Tecnologías

La aplicación se desarrollará con las siguientes tecnologías:

- Android Studio
- Java
- SQLite

## Conclusiones preliminares

La aplicación podrá tener cambios en el diseño y funcionalidad al entrar en una prueba piloto en donde determinará su pertinencia en el funcionamiento de esta y la facilidad de uso que tendrían los estudiantes.

Esta aplicación será de gran ayuda para los estudiantes de nivel básico y sobre todo en poblaciones rurales y les permitirá seguir aprendiendo a pesar de los problemas ocasionados por la contingencia sanitaria por COVID-19. Trabajo derivado del proyecto de investigación Clave SIP: 20210776.

## Agradecimientos

Al Instituto Politécnico Nacional, a la Comisión de Operación y Fomento de Actividades Académicas (COFAA) a la Dirección de Investigación y Posgrado del IPN que con su apoyo se desarrolla el proyecto de investigación educativa con clase SIP: 20210776.



EDUCACIÓN  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Instituto Politécnico Nacional  
"La Técnica al Servicio de la Patria"