



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4110>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

Gamification tools for reading comprehension among third-year students

Ferramentas de gamificação para a compreensão do leitor pelos alunos do terceiro ano

Luis Raúl Benavides-Naranjo ^I

rbr@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-6947-1948>

Érica Mariuxi Villamar-Liberio ^{II}

emvillamarrl@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-7462-258X>

Yadyra de la Caridad Piñera-Concepción ^{III}

ydpinerac@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>

Wilber Ortiz-Aguilar ^{IV}

wortiza@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>

Correspondencia: rbr@ube.edu.ec

***Recibido:** 22 de septiembre de 2024 ***Aceptado:** 08 de octubre de 2024 * **Publicado:** 19 de noviembre de 2024

- I. Estudiante de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación General Básica, Ecuador.
- II. Estudiante de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Licenciada en Ciencias de la Educación, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Doctor en Ciencias Pedagógicas, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405, Doctor en Ciencias Pedagógicas, Durán, Ecuador.

Resumen

La comprensión lectora, es una competencia esencial que los estudiantes deben de desarrollar a lo largo de su formación educativa, pues les permitirá el desarrollo de destrezas como son el razonamiento, análisis crítico, comparación, entre otras; por ello se planteó como objetivo el diseñar herramientas de gamificación para mejorar la comprensión de la lectura en los estudiantes del tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Alejo Lascano Bahamonde, con una metodología de tipo mixta, usando métodos teóricos, empíricos y estadísticos matemáticos, en una población de 3 docentes de nivel elemental y 53 estudiantes del tercer año de básica. Luego de aplicado los instrumentos diagnósticos se tuvo como resultado que los docentes tienen dificultades en el nivel de comprensión lectora, lectura fluida y clara, entre otras, en cuanto a los docentes se determinó la falta de estrategias dinámicas que incentiven a estudiantes, a conseguir dicha competencia, para lo cual se planteó como alternativa de solución la propuesta: el uso de herramientas de gamificación para la comprensión lectora de los estudiantes tercer año de EGB, la cual está estructurada en fundamentación, principios, objetivo general y herramientas digitales como: Escape Room, Genially, Minecraf. La propuesta fue validada por consulta de especialistas, quienes la consideraron como funcional, cumple con los objetivos y factible para ser aplicado por los estudiantes.

Palabras clave: Comprensión lectora; gamificación; pensamiento crítico; competencia; recursos digitales.

Abstract

Reading comprehension is an essential skill that students must develop throughout their educational training, which will allow them to develop skills such as reasoning, critical analysis, comparison, among others; Therefore, the objective was to design gamification tools to improve reading comprehension among students of the third year of basic general education, at the Unidad Educativa Alejo Lascano Bahamonde, with a mixed methodology, using theoretical, empirical and mathematical statistics, in a population of 3 elementary level teachers and 53 third year basic students. The struggle to apply diagnostic instruments results in teachers experiencing difficulties at the level of reading comprehension, fluid and clear reading, among others, while teachers are faced with the lack of dynamic strategies that encourage students to achieve learning competence, for which the proposal

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

was proposed as an alternative solution: the use of gamification tools for the teacher understanding of students third year of EGB, which is structured in foundations, principles, general objective and digital tools such as: Escape Room , Geniusly, Minecraft. The proposal was validated by consultation with experts, which considered it as functional, fulfilling objectives and feasible to be applied by students.

Keywords: Reading comprehension; gamification; critical thinking; competence; digital resources.

Resumo

A compreensão do leitor, é uma competência essencial que os estudantes devem desenvolver ao longo da sua formação educativa, permitindo-lhes desenvolver o desenvolvimento de competências como o seu raciocínio, análise crítica, comparação, entre outras; por ele foi planeado como objetivo o projeto de ferramentas de gamificação para melhorar a compreensão da palestra nos estudantes do terceiro ano de educação geral básica, da Unidade Educativa Alejo Lascano Bahamonde, com uma metodologia de tipo misto, usando métodos teóricos, empíricos e estadísticos matemáticos , numa população de 3 professores do nível elementar e 53 alunos do terceiro ano do básico. Luego de aplicar os instrumentos diagnósticos se tuvo como resultado de que os docentes tiveram dificuldades no nível de compreensão leitora, leitura fluida e clara, entre outras, no que diz respeito aos docentes se determinou a falta de estratégias dinâmicas que incentivam os estudantes, para conseguir dicha competência, para o que foi planeado como alternativa de solução para a proposta: o uso de ferramentas de gamificação para a compreensão do leitor dos estudantes do terceiro ano de EGB, o que está estruturado em fundamentos, princípios, objetivo geral e ferramentas digitais como : Escape Room , Genialmente, Minecraf. A proposta foi validada por consulta de especialistas, quienes la consideración como funcional, cumple con los objetivos e factible para ser aplicada por los estudiantes.

Palavras-chave: Compreensão leitora; gamificação; pensamento crítico; competência; recursos digitais.

Introducción

La educación, al ser un derecho universal, se convierte en un requisito primordial para el crecimiento del individuo, por lo que se requiere que la misma sea íntegra que permita el desarrollo del aprendizaje

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

significativo en los niños, niñas y adolescentes de todos los niveles de educación, para ello se plantea un currículo que tiene como fin el de implementar estrategias y metodologías activas e innovadoras, que conlleven a desarrollar el perfil de salida que propone el currículo nacional.

El nivel de aprendizaje se evalúa en el Ecuador cada año, con el fin de establecer los avances o retroceso que tienen la misma en el tiempo determinado, es así que se analiza las pruebas Ser estudiante aplicadas por el INEVAL 2023, en donde según el informe se tiene que los estudiantes de nivel General Básica cumplen con los mínimos requeridos y los estudiantes de Bachillerato no alcanzan los mínimos requeridos en la asignatura de Lengua y Literatura. (Universo, 2024)

Este informe refleja la falta de un análisis crítico por parte de los estudiantes, es decir la falta del desarrollo de la lectura comprensiva, que afecta en el desarrollo de las demás asignaturas. De allí la importancia de ejecutar investigaciones que conlleven a mejorar esta dificultad de aprendizaje, usando las tecnologías educativas para motivar al estudiante, desarrollar su creatividad y captar su atención al momento de desarrollar una lectura.

Es por tal situación que en la LOEI (2023), en el Art. 3 de los fines de la educación en el literal t, se habla sobre la promoción del desarrollo científico y tecnológico, en donde se usa la tecnología para crear un aprendizaje significativo. También se considera el Art. 27 de la Constitución Política del Ecuador (2008), en donde se establece que es el Estado el responsable de brindar una educación centrado en el desarrollo del ser humano y su desempeño holístico, es decir el implementar acciones y políticas que permitan conseguir los estándares de la calidad educativa, para entregar a la sociedad individuos capaces de solventar sus necesidades y con competencias en el uso de los avances tecnológicos.

Los estudiantes tienen que tener desarrolladas las macro destrezas básicas como la comprensión lectora, que inicia desde el nivel inicial y se complementa de forma efectiva en el nivel elemental, la comprensión lectora es un proceso básico que permite la ejecución de las demás áreas básicas en lo social y académico.

Según el Currículo Nacional Ecuatoriano (2016), se concibe a la comprensión lectora como aquel proceso que implica acciones alternas para garantizar la comprensión del mismo. Por lo que el docente deberá de trabajar el tema de la lectura no solo con un texto que se leyó, sino como algo que el estudiante interiorice y comprenda.

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

Según Guillen, (2019), en su investigación se mencionan 3 fases de la lectura comprensiva siendo: la prelectura, mismas que le permite al lector leer el texto de forma individual y conjunta, luego al lectura, en donde el lector analiza la información del texto, define aspectos esenciales es decir va estructurando en su mente una idea de lo que está leyendo y la pos lectura, en donde se da las etapas de la comprensión, es decir pone en juego el analizar, razonamiento y cuestiona lo que está leyendo. Las dificultades que puede presentar un individuo para desarrollar los problemas en la destreza de la comprensión lectora, es variada, pues se han realizado varios estudios y se han aplicado varios instrumentos de test para definir las dificultades de comprensión lectora y se han establecido algunos que se van según el nivel que el lector tenga sobre la lectura.

Es así que se analiza lo que menciona Palazón, (2020), quien determina que las dificultades están en los posibles inconvenientes en el proceso de interpretación de textos, entre los que se encuentran la falta de desarticulación de códigos, la imposibilidad de realizar la lectura de manera fluida, el escaso conocimiento de léxico, desconocimiento de herramientas de comprensión y la falta de conocimientos en torno al tema de la lectura.

Para Hernández y Benavidez, (2021), en su investigación desarrollada en el país de Colombia, la cual se titula Desarrollo de habilidades de lectura de los estudiantes de 3er año de EGB, para favorecer el proceso de aprendizaje a través de la implementación de Wiki exploradores del mundo y sus aventuras, en donde se tuvo como objetivo el desarrollar las habilidades de lectura de los estudiantes de 3ero de primaria, para lo cual se aplicó un enfoque mixto, en donde se recolectó los datos de manera cuantitativa y cualitativa, ya que se aplicó a 25 estudiantes y docentes sobre el nivel de lectura que tienen los estudiantes y el definir las falencias de este problema. Por lo que se aplicó la herramienta digital de wiki exploradores del mundo, del cual se tuvo una mejora del 60% la lectura en los estudiantes.

En lo que respecta al Ecuador se han desarrollado varias investigaciones relacionadas a la temática de lectura comprensiva y su relación con la tecnología educativa como estrategias de apoyo para mejorar la destreza de la comprensión lectora.

De acuerdo a Marcia Torres y Saca, (2022), en su investigación realizada en la ciudad de Cuenca, sobre las actividades lúdicas para la comprensión lectora, en los estudiantes del 3er año de EGB, dicho trabajo tuvo como fin el mejorar la comprensión lectora, mediante la implementación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes. Para lo cual se aplicó una metodología

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

centrada en el paradigma socio crítico y basado en un enfoque cualitativo que permitió concluir que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

De igual forma se analiza el trabajo de Cedeño, (2021), realizada en la ciudad de Riobamba, la cual se titula Talleres de comprensión lectora mediante la aplicación de estrategias metacognitivas, para los estudiantes del quinto año de EGB, en donde se tuvo como objetivo el determinar la importancia de la aplicación de las estrategias metacognitivas, para mejorar la comprensión lectora, en dicha investigación se aplicó una metodología con un enfoque cualitativo, que permitió observar y describir el fenómeno social, tanto sus causas y consecuencias. Para tener como resultado que las estrategias metacognitivas ayudan a mejorar la lectura comprensiva de los estudiantes.

El nuevo modelo educativo exige el uso de recursos tecnológicos para poder desarrollar una educación innovadora, es así que los docentes deben de utilizar una serie de recursos tecnológicos que desarrolle la motivación, la atención y sobre todo permitan que los estudiantes sean lo que desarrollen su aprendizaje significativo.

La gamificación, como recurso educativo para desarrollar los aprendizajes, es mencionada por García, et al., (2021), quienes conceptualizan a la gamificación como el manejo del juego en el ámbito de la educación con el objetivo de favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades.

Según Parra-Gonzales y Segarra-Robles (2019), la gamificación es la técnica propia del juego, en donde el estudiante aprende mediante retos y desafíos que lo hacen desarrollar su atención y sobre todo analizar dichas situaciones para conseguir ganar los premios propuestos. También se destaca en el documento que los juegos como estrategia de aprendizaje garantiza la diversión o emocionarse mientras se aprende.

Al plantearse la gamificación como estrategia de aprendizaje “tiene la finalidad de que el proceso de aprendizaje se realice utilizando la lúdica y el juego de forma tal que el estudiante obtenga motivación en el desarrollo educativo”. (García, et al., 2021, p.231).

Investigaciones actuales sobre la problemática que presentan los estudiantes en la comprensión lectora, han planteado como estrategia didáctica la gamificación, y como herramienta de aprendizaje que ayuda al estudiante a mantener la motivación y el interés por aprender, es así que se analizan los trabajos de varios autores.

Tenesaca y Criollo (2020), realizaron su investigación titulada la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva en el nivel literal, en los niños del quinto

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

año EGB, se plantearon el uso de dicha herramienta innovadora lúdica, la cual permitió mantener el interés de los estudiantes, comprometiéndose a desarrollar todo el proceso de aprendizaje, y a que se desarrolle la parte de análisis y razonamiento de cada una de a las actividades planteadas en el juego, por lo que se concluye que dicha herramienta es eficaz para fomentar la lectura.

Otro trabajo analizado es el de Aldana (2021), quien en su investigación propone a la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes del quinto grado, del cual se destaca que la gamificación permite la inclusión, ya que está diseñada de acuerdo a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, así como el hecho de que permite vivenciar, experimentar y equivocarse, lo que permite la retroalimentación de forma inmediata.

Según Alarcón y Beltrán (2021) en su trabajo de titulación sobre la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado, se indica que para el desarrollo de este proyecto se aplicó de forma individual y una metodología virtual, con el fin de probar los diferentes recursos de gamificación como son: Inshot, y Viva Video, Geneally, Puzzle.org y Kahoot, de cual se destaca que se tuvo un impacto positivo en los niños, ya que se pudo evidenciar el interés, la motivación, la concentración y la atención misma al momento de ejecutar los juego, con lo que se logró fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes.

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Alejo Lascano Bahamonde de la ciudad de Guayaquil y provincia del Guayas, en donde se pretende analizar la problemática de las dificultades de la lectura comprensiva que presentan los estudiantes del tercer año de EGB, misma que se desencadena por el uso de una metodología tradicionalista y conductista, que no genera en los estudiantes la motivación, la atención y el interés por aprender, así como el uso de recursos comunes, dejando de lado la aplicación de una metodología innovadora y activa, que permita el uso de recursos digitales innovadores al momento de dar una clase por parte de los docentes de la institución.

En el curso 2024, en el trimestre primero, se efectuó un estudio de tipo exploratorio, que consistió en analizar el tipo de lectura que tienen los niños del tercer año de EGB de la Unidad Educativa Alejo Lascano Bahamonde, para lo cual la docente aplicó una prueba de lectura tanto oral como escrita, en donde se pudieron evidenciar una serie de dificultades que presentan los estudiantes. También se analizó el informe presentado por la docente del año anterior, en donde se indicó cómo algunos estudiantes no consiguieron desarrollar las destrezas requeridas para que puedan tener una correcta

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

lectura comprensiva, lo cual se reflejó en sus regimientos académicos en el área de Lengua y Literatura. Igualmente, se analizó el Informe presentado por el INEVAL 2023, en el cual se declara que los estudiantes de nivel General Básica cumplen con los mínimos requeridos y los estudiantes de Bachillerato no alcanzan los mínimos requeridos en la asignatura de Lengua y Literatura, sobre todo en lo referido a la comprensión lectora. (Universo, 2024)

Fortalezas

1. Tratamiento de la lectura comprensiva dentro de la malla curricular, con la asignatura de animación a la lectura.
2. Planificación interdisciplinar y transversalizada de la lectura en las demás áreas.
3. Carga horaria alta, destinada para trabajar en la lectura comprensiva y la escritura.

Debilidades

1. Falta de motivación hacia la lectura y escritura.
2. Problema de lectura que entorpecen la comprensión lectora: problemas de articulación de las letras y palabras, lectura lenta y silábica.
3. Falta de comprensión de textos cortos y largos, evidenciando dificultades para transitar de lo literal, a lo inferencial y crítico reflexivo.

Por todo lo anterior, se plantea como problema científico, cómo contribuir al desarrollo del proceso de la lectura comprensiva en tercer año, siendo el objeto de investigación el proceso de la lectura comprensiva en tercer año. En consecuencia, es objetivo de esta investigación diseñar herramientas de gamificación para mejorar la comprensión de la lectura en los estudiantes del tercer año de educación general básica, de la Unidad Educativa Alejo Lascano Bahamonde.

Esta investigación pertenece al proyecto de investigación Gestión didáctica y calidad educativa en la Educación Básica, de la Universidad Bolivariana del Ecuador y la línea de la innovación educativa.

Materiales y métodos

La población a investigar son los 35 estudiantes del tercer año de EGB y los 3 docentes del nivel elemental de la Unidad Educativa Alejo Lascano Bahamonde.

De manera general, el enfoque mixto de la investigación es el que se toma como guía en este trabajo. En cuanto al enfoque de tipo mixto, permitió describir la problemática detectada mediante la

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

aplicación de los instrumentos de recolección de información. A partir de este presupuesto, se usaron los siguientes métodos de investigación.

Entre los métodos a considerar para el desarrollo de la investigación están los siguientes:

Método análisis síntesis. - que permitió el análisis de los documentos como textos, libros, artículos científicos, investigaciones, etc., que ayudaron a conformar la parte de los antecedentes de la investigación y el marco teórico de la misma, pues es importante justificar teóricamente la investigación, ya que la lectora comprensiva es un tema actual que al presentar dificultades en los estudiantes a nivel internacional y nacional se ve prioritario trabajarlo para buscar una solución viable y efectiva.

Método histórico lógico: se empleó para hacer la historia cronológica de la evolución del objeto de investigación, en este caso la comprensión lectora.

Método de enfoque de sistema: se utilizó para dar forma, en un contexto abstracto ajustado al real, de la propuesta de herramientas de gamificación que se diseñó como parte de la investigación, teniendo en cuenta el carácter sistémico de la misma.

Encuesta a docentes: Las encuestas son un tipo de instrumentos de recopilación de información, que consisten en un conjunto prediseñado de preguntas normalizadas, dirigidas a una muestra socialmente representativa de individuos, con el fin de conocer sus opiniones o visiones respecto de alguna problemática o asunto que les afecta. En el caso de la investigación, se usó para recoger información sobre el estado actual del proceso de comprensión lectora en tercer año.

Observación de clases. - Las fichas de observación son esenciales en la investigación científica para recoger datos de manera sistemática. En este caso, se revisaron clases de Lengua y Literatura con el objetivo de valorar la comprensión lectora en tercer año.

Prueba de comprensión lectora: Se utilizó para recoger datos acerca del proceso de comprensión lectora en el grado citado.

Consulta de especialistas: posibilitó la validación teórica de las herramientas de gamificación.

Métodos estadísticos - Puede describir y analizar datos tanto cuantitativos como cualitativos, y de esta manera hacer inferencias acerca de una población, además de ofrecer una medida de

Se plantea aplicar una metodología de investigación científica, que permite integrar los conocimientos del aprendizaje de los estudiantes, para definir hallazgos de la problemática investigada. Para ello se pretende usar un Paradigma de tipo Lógico que según (Albornoz, et al., 2023), en su texto sobre la

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

Metodología de la Investigación este paradigma permite aplicar las matemáticas, pues se inicia de una investigación inductiva en donde se analiza la problemática para deducir las causa y consecuencias, así mismo establecer la posible solución.

Según (Barreto et al., 2003), en su investigación menciona que existen varios tipos de investigación que se pueden usar para viabilizar la investigación, que en este caso es la Investigación Aplicada de tipo Tecnológico que “Se utiliza para generar nuevo conocimiento y ponerlo en práctica con el propósito de favorecer la vida de las personas” (p.198). Con lo que se permite solucionar problemas educacionales prácticos. Es decir, busca conocer la problemática de los estudiantes, el ¿por qué no se tiene desarrollado la comprensión lectora? y a su vez, definir una solución a la misma que este caso sería la Gamificación será una buena estrategia para solucionar dicho problema.

Resultados

Una vez aplicados los instrumentos de diagnóstico, se declaran, a continuación, los resultados más relevantes.

Observación de clases de Lengua y Literatura. - En este instrumento se obtuvieron los siguientes resultados:

Dimensión lectora. - Los estudiantes en un 47%, presentan problemas para leer de forma fluida y clara, así como el hecho de que necesitan ayuda para pronunciar algunas palabras del texto en un 38%. Lo que permite establecer que algunos estudiantes tienen problemas de lectura.

Dimensión de comprensión lectora. - Se puede observar que el 48% de los estudiantes presentan problemas para comprender el texto y no pueden expresar con sus propias palabras de que podrí tratar la lectura, lo que demuestra los estudiantes no leen y por eso tienen problemas de fluidez de palabras. En otro caso el 64% de los estudiantes no pueden solucionar el cuestionario de la lectura de forma autónoma, piden ayuda al docente y a los compañeros, o en su caso vuelven a leer varias veces los textos para hallar las respuestas a las preguntas.

Entrevista a los docentes. - Una vez que se aplicó el instrumento de recolección de información como es la entrevista a los 3 docentes de la Unidad Educativa Alejo Lascano Bahamonde, se obtuvieron los siguientes resultados.

Dimensión 1. Desarrollo de la lectura comprensiva. - En la pregunta 1 del cuestionario el 100% de los docentes indican que ellos en la hora clase enseñan a los estudiantes la lectura comprensiva.

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

Dimensión 2. Tipos de textos. - Según la pregunta 2 se tiene que el 93.33% de los docentes mencionan que usan los cuentos para desarrollar la lectura comprensiva, a diferencia de un 40% que se inclina por los mitos y leyendas para desarrollar este tipo de lectura

Dimensión 3. Evaluación. - En este apartado se tiene que el 80% de los docentes en la parte de la evaluación de la lectura usa las preguntas como estrategia para saber si se desarrolló la lectura comprensiva.

Dimensión 4. Estrategias metodológicas. - En la pregunta 3 sobre las importancias de la estrategia metodológica para desarrollar la comprensión lectora los docentes en un 100% indican que es importante que se use una estrategia adecuada para los estudiantes, la misma que desarrolle la motivación y la atención del estudiante por leer, que permita reflexión, el análisis y sobre todo que comprenda lo que va leyendo.

En cuanto al uso de recursos básicos para esta temática, los docentes en un 73.33% de los docentes indican que son los recursos didácticos como libros, cuentos, fábulas, que son lo que los estudiantes tienen a la mano y les ayuda en la lectura, mientras que en un 66.67% de los docentes también optan por los recursos tecnológicos que pueden ayudar a los estudiantes como son; los audio libros, los cuentos en you tube, juegos de lectura entre otras herramientas que son importante para enseñarles a leer y comprender a los estudiantes en la actualidad.

Por lo que se concluye con la pregunta 5 sobre los aportes de la lectura comprensiva en los estudiantes se tiene en un 100% que los docentes indican que ayuda a mejorar el vocabulario y la parte de análisis, reflexión y razonamiento.

Prueba de comprensión lectora. - La prueba se aplicó a 35 estudiantes del tercer año de EGB, del cual se tiene los siguientes resultados:

Dimensión lectora. - El 47% de los estudiantes presentan problemas de lectura fluida y no pueden pronunciar las palabras de forma correcta, así como que buscan ayuda de la docente para comprender algunas palabras nuevas en el texto.

Dimensión lectura comprensiva. - En la pregunta 1, el 57% contestan correctamente la pregunta, pero el resto menciona otras abejas que está en el texto lo que se puede evidenciar que hay una confusión para contestar. En la pregunta 2, el 46% de los estudiantes contesta correctamente y el 54% contestan mal la pregunta pues colocan que son enjambre, recolectoras de miel, e insectos, lo cual hace definir que los niños no comprenden bien lo que leen

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

En la pregunta 3, el 40% contesta correctamente y el 60% no lo hace, esto puede ser porque no comprenden la pregunta, demostrando con ello que falta desarrollar la comprensión de órdenes y textos. En la pregunta 4, el 57% contesta bien y el 43% contesta mal, colocando, todas las abejas, las abejas y la colmena, con lo que se repite la falta de comprensión lectora.

En la pregunta 5, el 34% contesta bien y el 66% contesta mal, colocan las demás partes del cuerpo menos el olfato y luego escriben que lo usan para comer. En la pregunta 6, el 12% de los estudiantes contesta bien y el 88% contesta mal, pues escriben un solo tipo de abeja como abeja reina, macho, fértil, faltando otro tipo de abejas, es decir contestan a medias la pregunta.

En la pregunta 7 solo el 48% de los estudiantes pudieron resolver esta pregunta, ya que los mismos contaban con un diccionario y el resto no cuenta con el mismo. Valiendo destacar que existe un 18% de estudiantes que no contestaron algunas preguntas porque no comprendían y prefirieron entregar el cuestionario en blanco.

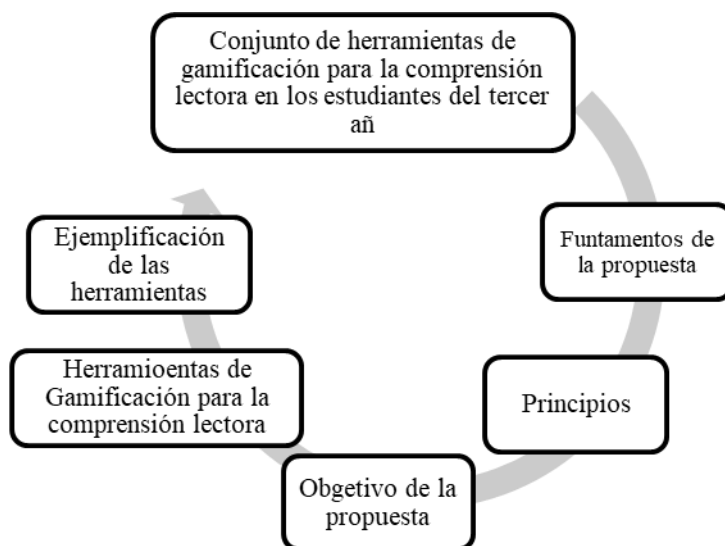
Inventario de dificultades. - En esta etapa de aplicación del instrumento se ha podido detectar las siguientes dificultades.

1. Falta de comprensión lectora en todos los niveles, sobre todo en los niveles inferencial y crítico reflexivo, pues exigen una comprensión inteligente, profunda y creativa.
2. La lectura comprensiva se desarrolla en fragmentos, no en su totalidad.
3. El uso de recursos tradicionales, obviando los recursos tecnológicos
4. El uso de una metodología conductista para evaluar, no enfatizando en el desarrollo del pensamiento lógico y el razonamiento profundo.
5. Carencia de recursos innovadores y contextualizados a las condiciones de vida del estudiante, sus intereses y motivaciones.
6. Desconocimiento de parte de los docentes sobre el abordaje teórico y metodológico de la comprensión de la lectura.

Cómo alternativa de solución a la dificultad detectada se plantea la Propuesta, misma que trata de un conjunto de herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año.

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

Figura 1: Estructura de la propuesta



Nota: Elaboración propia

Fundamentación de la propuesta. - La comprensión lectora es un aspecto importante que el docente debe de desarrollar en sus estudiantes cuando realiza una lectura, para ello el docente debe de tener en claro que acciones debe de ejecutar y que recursos puede utilizar. Es por eso que Solís (2021), indica que la lectura comprensiva, se ha vuelto en un proceso cognitivo, que permite al estudiante comprender lo que está leyendo y por ende el mundo que lo rodea, así mismo aclara que este tipo de lectura tiene que tratarse como un eje transversal o de forma interdisciplinar en todas las áreas.

De allí la importancia de la lectura, de que el alumno aprenda a leer, pues la misma es la base para las demás áreas, ya que, si el estudiante sabe ejecutar una lectura comprensiva, le será fácil razonar en problemas matemático, solucionar desafíos que la maestra le ponga, etc., es decir cómo se mencionó anteriormente el estudiante estará listo para afrontar los retos que el mundo le prepara.

Principios. - La presente investigación asume los principios didácticos dados por Lee (2022) acerca del tratamiento de la lectura y su comprensión: Decodificación, Fluidez, Vocabulario, Razonamiento y conocimiento previo y la memoria funcional y racional.

Objetivo general. - Contribuir al desarrollo de la comprensión de la lectura mediante la implementación de herramientas de gamificación en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Alejo Lascano Bahamonde”

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

Herramientas de Gamificación para la comprensión lectora. - Las herramientas de gamificación permiten a los estudiantes mejorar su proceso de comprensión lectora, pues al tener herramientas interactivas, se tiene la atención, motivación y sobre el interés por desarrollar cada una de las actividades que presente la plataforma para conseguir los objetivos propuesto. De allí la necesidad de implementar una educación innovadora por parte de los docentes.

Se declaran seguidamente las herramientas de gamificación diseñadas: Escape room, Clubs de lectura, Blogs, Sistema de recompensas, Creación de equipos, Juegos de mesa, Kahoot, ClassDojo, Play Buzz, Genially y Minecraft.

Ejemplificación de las herramientas de gamificación.- Se proponen 4 estrategias de aplicación de herramientas de lectura comprensiva innovadora en donde se emplea las herramientas digitales antes mencionadas, a manera de una planificación de clase, en donde se plantea un título, objetivo, descripción general de la herramienta, orientaciones metodológicas para su implementación, recursos, beneficiarios y evaluación.

Validación de la propuesta. - Para la validación, se tuvieron en cuenta un total de 12 especialistas. Todos reunían los siguientes requisitos: Estar graduados de una carrera universitaria de educación, Trabajar en Educación Básica en los últimos cinco años, Impartir Lengua y Literatura en los últimos tres años, Haber realizado alguna capacitación sobre tecnología y gamificación.

Cómo objetivo se plantea el Determinar la validez y fiabilidad de la propuesta por parte de los especialistas, para ser aplicada por los estudiantes del tercer año de EGB. La escala evaluativa considerada fue de muy adecuado, adecuado, poco adecuando e inadecuado. Considerando los siguientes aspectos: Actualidad y coherencia científica, Novedad de la propuesta, Factibilidad práctica de la propuesta, Abordaje teórico y metodológico de la propuesta, Ajuste al contexto de investigación, Adecuada estructura interna de la propuesta

Una vez encuestados los especialistas, el 85,12 % evaluaron la propuesta de muy adecuado, 14,86% de adecuado. Las sugerencias redundaron en torno a moderar los tiempos de aplicación de las herramientas, en función de poder realizar una evaluación más objetiva. Estos resultados avalan la propuesta y su pertinencia en el contexto de investigación declarado.

Discusión

Al analizar los diferentes estudios realizados sobre la lectura comprensiva desarrollada en el Ecuador, todavía existen falencias que demuestran que aún no se ha podido conseguir que los estudiantes de los niveles de educación primaria, secundaria y universitaria, pueda desarrollar una lectura comprensiva. Situación se viene evidenciado día a día, ya que se tiene alumnos carentes de reflexión, incapaces de analizar y razonar sobre situaciones que se presentan a diario. Es así que se analiza el informe presentado por la UNESCO (2021), en donde se menciona que los estudiantes del país, no llegan a 700 puntos sobre lectura comprensiva, lo cual sigue persistiendo ya que de acuerdo a la prueba realizada por el INEVAL (2023), se tiene que los estudiantes aun no llegan al puntaje mínimo en lectura, lo cual demuestra que aún se tiene problemas en esta destreza y que requiere de ser atendida.

De acuerdo a la prueba pedagógica aplicada a los estudiantes del 3ero de EGB, se tiene resultados que demuestran que en un 67% de los dicentes carecen de competencias lectoras, tanto en la lectura fluida y comprensión lectora, pues tienen problemas para desarrollar preguntas y analizar los textos. Lo cual es relacionado con la investigación realizada por Rodríguez y Guanopatin (2023), se establece que un 73% de los estudiantes tienen un nivel bajo de comprensión lectora y el 27% de los estudiantes tienen un nivel alto de comprensión lectora, lo que comparado con los resultados de las pruebas Ser bachiller del año 2023, se tiene los mismos resultados que demuestran una falta de comprensión lectora a nivel nacional. Situación que se relaciona con los resultados de la Ficha de observación en donde se tiene como resultados los problemas de falta de lectura fluida y clara, comprensión lectora y análisis de textos.

Según Pineda y Villazhagñay (2023), la comprensión lectora es un proceso fundamental que los estudiantes tienen que desarrollar en los centros educativos, pues al ser una destreza macro, le permite al estudiante tener un cúmulo de conocimientos y grandes habilidades como la reflexión, el análisis y el razonamiento que le servirán para toda la vida. Por lo que es importante que este sea desarrollado de forma eficaz dentro del proceso educativo.

En tal virtud y de acuerdo a los datos obtenidos de los resultados de la entrevista a los docentes se tiene como resultado que los docentes no tienen bien definida lo que es la comprensión lectora, así como que aún siguen usando recursos tradicionales que no permiten a los estudiantes desarrollar la atención y por ende la comprensión lectora. Situación que es aseverada por Milán (2022), pues los

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

docentes aún usan herramientas tradicionales, así como el hecho de que no aplican estrategias de enseñanza activa, lo que dificulta el desarrollo de la comprensión lectora.

Por todo lo antes expuesto, se puede indicar que la comprensión lectora sigue siendo una investigación **de novedad**, pues requiere que los docentes tomen conciencia sobre la importancia de desarrollar la misma en los estudiantes desde el nivel inicial hasta el nivel universitario, pues un estudiante con bases lectoras podrá competir ante un mundo que cambia de forma acelerada, y requiere de individuos capaces de afrontar los retos diarios.

Por lo que es un tema de **actualidad**, ya que, al establecer parámetros y niveles de formación, instaurados por el Ministerio de Educación, en el currículo nacional, en la parte del Perfil de salida de bachillerato, se pone como referente el ser individuos críticos y reflexivos, los cuales se consiguen con una lectura comprensiva.

En lo que respecta al **aporte práctico** se puede mencionar que se propone herramientas innovadoras que ayuden a implementar una educación de innovación educativa, en donde los docentes a través de la implementación de las mismas, desarrollen la lectura comprensiva en los estudiantes, y aspectos esenciales como la atención, motivación, razonamiento, entre otros aspectos que le permitirán desarrollar un aprendizaje significativo.

Al ser este un tema de actualidad, quedan **aristas por investigar**, siendo estos el aplicar las herramientas de gamificación no solo en la lectura comprensiva sino en otras temáticas más, el hecho de que se capacite a los docentes en lo que es la lectura comprensiva y su proceso para desarrollar, siendo el mismo tratado como un eje interdisciplinar.

Conclusión

Al concluir la investigación se establece que los estudiantes tienen problemas de lectura comprensiva, pues de acuerdo a los instrumentos aplicados como son la prueba pedagógica y la ficha de observación, se determina que un porcentaje alto de alumnos presentan dificultades lectoras, así como que los docentes, por lo general no aplican los tipos de lectura hasta llegar a la comprensión lectora, pues de acuerdo a la entrevista aplicada a los mismos, hay desconocimiento de este tema y por ende no se puede cumplir con el desarrollo de esta destreza.

Igualmente, se evidenció, que los docentes no aplican herramientas digitales para la enseñanza de la lectura comprensiva, lo cual es una dificultad didáctico-tecnológica, ya que se mantiene una

metodología tradicionalista. Se debe considerar que los maestros usen este tipo de recursos, para generar en los estudiantes la motivación y la atención, elementos importantes para conseguir un aprendizaje significativo.

Referencias

1. Albornozo, Elsa, Guzman, Marigina, Sidel, Kevin, Chuga, Jonathan, González, José, Herrera, Jorge, Zambrano, Lissette, Cañizales, Ana, Vera, Luz Mariana, Márquez, Ana, González, Ruth, Cruz, Karen, Luna, Heriberto, Masías, Azucena, Brice, Dewes y Arteaga Ramón. (2023). Metodologías de la Investigación aplicadas a las ciencias de la salud y la educación. MAWIL, publicaciones del Ecuador. 1-271. Primera Edición. DOI: <https://doi.org/10.26820/978-9942-622-59-4> URL: <https://mawil.us/repositorio/index.php/academico/catalog/book/51>
2. Aldana, G. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los proceso de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria. Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content>
3. Alarcón, N. y Beltrán, F. (2021). La gamificación como estrategia lúdica pedagógica para fortalecer la compresión lectora en los estudiantes de segundo grado. Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/a5f67958-258f-4abd-ab0d-b71bf49caf8e/content>
4. Asamblea Nacional del Ecuador (2008), Constitución Política del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
5. Asamblea Nacional del Ecuador (2017), Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
6. Barreto, C., Benavidez, J., Garavito, A., & Gordillo, N. (1976). Metodologías y métodos de trabajo social. Editorial ECRO. <https://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/pela/pl-000348.pdf>

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

7. Buitrago Bonilla Dr, Rafael Enrique. El aprendizaje, la enseñanza, los pensamientos y las interacciones en la escuela. *Prax. Saber* [online]. 2020, vol.11, n.25, pp.9-20. Epub Feb 21, 2021. ISSN 2216-0159. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.10580>.
8. Cabrera, I. (2009). Autonomía en el aprendizaje: direcciones para el desarrollo en la formación profesional. *Revista electrónica Actualidades investigativas en Educación*, vol. 9, num. 2, mayo-agosto, 2009. Universidad de Costa Rica. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058006>
9. Carvajal, L. (2013). Qué es la lectura- Definición, características y más. Lizardo Carvajal. Retrieved July 5, 2024, from <https://www.lizardo-carvajal.com/que-es-la-lectura/>
10. Cedeño, A. (2021, June 23). Talleres De Comprensión Lectora Mediante La Aplicación De Estrategias Metacognitivas. Repositorio Digital UNACH. Retrieved July 5, 2024, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8359/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-2021-000053.pdf>
11. Currículo Nacional Ecuatoriano. (2016). Currículo Nacional Ecuatoriano . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/>
12. Elvia De Gracia, Amarely Pinto, Alexander Sáez. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *SEMILLA CIENTÍFICA*. ISSN: 2710-7574 ISSN Electrónico: L2710-7574. Año 2. Número 2. 2021. <file:///C:/Users/userhp/Downloads/LECTIVO%202022%20-%202023/MONICA%20MATUTE/NOTAS%20DE%20TERCER%20TRIMESTRE/La+gamificaci%C3%B3n+como+estrategia+mediadora+del+proceso+de+ense%C3%B1anza+y+a+aprendizaje.pdf>
13. Guillen, C. (2 de abril de 2019). Fases de la lectura. Obtenido de <https://www.formacionyestudios.com/>
14. Guirado Ariza, Ana María, Gimenez Perez, Yanina, & Mazzitelli Lanzone, Claudia. (2022). La enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales. *Educación*, 31(60), 197-214. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.202201.009>
15. Hernández, W., & Benavidez, D. (2021, 10 1). Desarrollo de Habilidades de lectura en los Estudiantes de Tercer grado de Básica Primaria para favorecer el proceso de enseñanza y

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

- aprendizaje a través de la implementación de la Wiki Exploradores del Mundo y sus Aventuras. Universidad de Cartagena. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14573/TGF_Wendy%20Yohana_Herna%CC%81ndez%20Arenas%20Diana%20Patricia_Benavides%20Garce%CC%81s.pdf?sequence=1&isAllowed=y
16. James, V. (2019). La escuela y el dilema del aprendizaje. En S. Dubrovsky, P. Enright, N. Filidoro, C. Lanza, S. Mantegazza, B. Pereyra, B. y V. Rusler (comps.), III Jornada de Educación y Psicopedagogía Encuentros y desencuentros entre la escuela y la Psicopedagogía (pp. 211-218). Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Colección Saberes. Buenos Aires. <https://bit.ly/3hagseo>
17. Lee, A. (2022). 6 habilidades esenciales para la comprensión lectora. Understood. <https://www.understood.org/es-mx/articles/6-essential-skills-needed-for-reading-comprehension>
18. Marcia Torres, & Saca, L. (2022, 09). Actividades Lúdicas Para La Comprensión Lectora De Los Estudiantes De 3ro De EGB En El Área De Lengua Y Literatura. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación. Retrieved July 5, 2024, from <http://201.159.222.12:8080/bitstream/56000/2738/1/2%20%20%20TIC41EB.pdf>
19. Milán, N. (2022). El rendimiento académico en la lectura comprensiva de los estudiantes de primero Bachillerato General Unificado de la U. E. Río Guamboya, provincia de Chimborazo. Universidad Técnica de Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36845/1/Mil%C3%A1n_%20Informe%200investigaci%C3%B3n-JULIO%20FINAL-signed.pdf
20. Nuñez, C., & Delgado, A. (2023, August 1). “La lecto-escritura en el proceso aprendizaje en estudiantes de 3er año de EGB en la Escuela de Educación Básica “Sergio Quirola”. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. Retrieved July 5, 2024, from <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39122>
21. Palacios, I., Alonso, R., Cal, M., Calvo, Y., Fernández, F., García, L., López, P., Rodríguez, Y., & Varela, J. (2019). Definición de: Lectura | Dicenlen. Diccionario de enseñanza y aprendizaje de lenguas. Retrieved July 5, 2024, from <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/lectura>

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

22. Palazón, J. (12 de abril de 2020). Dificultades en la comprensión lectora. Causas e intervenciones desde la evidencia empírica. Obtenido de dificultades específicas del aprendizaje
23. Parra-González, M^a Elena Y Segura-Robles, Adrián. (2019). Análisis de las experiencias gamificadas de docentes y alumnos de Educación Secundaria. *Revista Espacios*. Vol. 40 (N^o 23) Año 2019. Pág. 15. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n23/19402315.html>
24. Pineda Tenesaca, E. L..., y Villazhañay Cuzca, M. C. (2023). Análisis de la comprensión lectora en estudiantes del subnivel de educación Básica Superior. *Revista InveCom / ISSN En línea: 2739-0063*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8381159>
25. Rodríguez, M. y Guanopatín, J. (2023). La comprensión lectora y su desarrollo del pensamiento crítico en el área de lengua y literatura con los estudiantes de básica superior. *Universidad Politécnica Salesiana*. [/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24188/1/UPS-CT010305.pdf](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24188/1/UPS-CT010305.pdf)
26. Rosales, L. (2020). La utilización de las estrategias de aprendizaje en el proceso educativo. *Universidad de San Carlos de Guatemala* 3(1) 117-123. DOI: <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.27>
27. Solís, E. (2021). Fundamentos de la comprensión lectora. *Word Press.com* <https://maternidadmoderna.home.blog/2021/03/16/fundamentos-de-la-lectura-comprensiva/#:~:text=La%20lectura%20comprensiva%20se%20ha,actividad%20constructiva%20interactiva%20y%20estrat%C3%A9gica>.
28. Tensaca,, M y Criollo, F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe. *UNAE*. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
29. Universo, (2024), Ser Estudiante 2022-2023: alumnos apenas sobrepasan el nivel mínimo de competencia en algunos campos. *INEVAL. Periódico el Universo*. <https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/ser-estudiante-2022-2023-alumnos- apenas-sobrepasan-el-nivel-minimo-de-competencia-en-algunos-campos-nota/>

Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los estudiantes del tercer año

30. Vásquez Sierra, A. J. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 618-633. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607

©2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).