

Development of reading competence through gamification in elementary school students

Desarrollo de la competencia lectora mediante la gamificación en el subnivel elemental

Autores:

Catagña- Simbaña, Jenny Paola
UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN JERÓNIMO
MSc. en Neuropsicología y Educación
Docente de Educación Básica



Quito – Ecuador
jenny.catagna@educacion.gob.ec



<https://orcid.org/0009-0001-7302-6004>

Alulema-Alulema, Lourdes Isabel
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL CALICUCHIMA
Licenciada en Ciencias de la Educación
Docente



Quito – Ecuador
lourdesalulema151@gmail.com



<https://orcid.org/0009-0002-0800-9109>

Fechas de recepción: 28-JUL-2024 aceptación: 28-AGO-2024 publicación: 15-SEP-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo principal analizar la herramienta de la gamificación y su contribución para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo del Cantón Quito, año lectivo 2023-2024. Se optó por una metodología con enfoque mixto, de tipo descriptiva, documental y de campo para asistir al lugar en el que se desarrolla el problema objeto de estudio, identificar y describir la praxis pedagógica docente y el uso las TIC para el desarrollo de la competencia lectora de los alumnos. Para la recolección de datos se emplearon las técnicas de la encuesta y entrevista. La muestra la integraron 167 alumnos, 82 docentes de la institución y 8 docentes del área de Lenguaje y Literatura. Los resultados se mostraron en tablas y gráficos estadísticos donde se evidencia que gran parte del personal académico está informado sobre la metodología de la gamificación en la enseñanza y su impacto positivo en cautivar el interés de los alumnos en su proceso de aprendizaje, aunque unos pocos la han implementado. Se concluye que la gamificación contribuye al desarrollo de la competencia lectora en los alumnos del subnivel elemental.

Palabras clave: gamificación; alumnos; competencia lectora

Abstract

The main objective of this article is to analyze the gamification tool and its contribution to the development of reading skills in students of the elementary sub-level of the Alfonso Laso Bermeo Educational Unit of the Quito canton, school year 2023-2024. A methodology with a mixed approach, descriptive, documentary and field methodology was chosen to go to the place where the problem under study is developed, identify and describe the teaching pedagogical praxis and the use of ICT for the development of the students' reading competence. Survey and interview techniques were used for data collection. The sample consisted of 167 students, 82 teachers of the institution and 8 teachers of Language and Literature. The results were shown in tables and statistical graphs where it is evident that most of the academic staff is informed about the gamification methodology in teaching and its positive impact in captivating the interest of students in their learning process, although a few have implemented it. It is concluded that gamification contributes to the development of reading competence in students of the elementary sublevel.

Keywords: gamification; students; reading competence

Introducción

En la presente investigación se estudia la gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes del subnivel elemental. Hoy en día, lo digital ha mutado el punto de vista que se poseía de la educación en todo el mundo ya que ha planteado varios desafíos por afrontar, además de requerimientos en los alumnos que deben suplirse a tiempo (García L. , 2019).

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020) la emergencia sanitaria conllevó al cierre de los centros educativos, por ende, cerca de 165 millones de alumnos no tuvieron acceso a clases presenciales en América Latina.

Varguillas y Bravo (2020) indican que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han transformado en insumos clave frente a la crisis mundial, ya que según Carneiro et al. (2021), mientras las actividades presenciales se pusieron a reflexionar en su desplazamiento a la virtualidad, las TIC generaban la opción de seguir en el proceso enseñanza aprendizaje a través de una gama de mecanismo y recursos que otorga como respuesta a la carencia del contacto físico.

En cuanto a la gamificación, Flores et al. (2021), señalan que es un hecho reciente dentro del campo de la educación que se plantea como el uso de actividades y elementos basadas en el juego en variados entornos, el cual para Candela y Benavides (2020) se enfoca en la enseñanza aprendizaje con el fin de optimizar la responsabilidad de los alumnos ya que cautiva su interés.

Calderón (2022) menciona que la educación se halla en un cambio permanente donde sus necesidades también han cambiado con el transcurso de los años, por eso, Gómez et al. (2019), plantean que es fundamental que los docentes estén al tanto de estas nuevas metodologías y estrategias que den lugar a un aprendizaje de valor, que sea significativo para los alumnos y se ajusten a dichas transformaciones.

Entre los aspectos que se trabaja en la academia está la comprensión lectora, la cual es esencial en el desarrollo integral de los alumnos, no obstante, no ha logrado desarrollarse adecuadamente en los centros de educación debido a diversos motivos entre los que sobresale la carencia de aplicación de acciones propicias (González, 2019).

Para identificar la realidad de los alumnos en el ámbito de la comprensión lectora resulta conveniente citar al Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2020), el cual evaluó a alumnos de 10 años e identificó que alcanzaron un promedio de 409 en lectura, hecho posiciona al país en el nivel 02 de 05. Esto se tradujo en que las competencias de lectura de los alumnos ecuatorianos son básicas: identifican la idea más básica de los textos, vinculan e interpretan significados, no obstante, no tiene la capacidad de generar un pensamiento con criterio.

Dichos resultados, Chuqui et al. (2022), mencionan que es labor del sector educativos, educadores y padres de familia intervenir para que los alumnos forjen un hábito lector ya que esta actividad es una herramienta fundamental para el alumno porque les concede el acceso a diversas fuentes de información, incluso, cuando el alumno tiene interés por leer sus metas en el aprendizaje son más fuertes y, consecuentemente, su desempeño académico es favorecido.

Esto se apoya en estudios de medición del comportamiento lector realizados por el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en 2012, en el que intervinieron 11 países evidenciaron que es alto el porcentaje de no lectores en la región, las encuestas en cuanto a la lectura de libros al menos una vez al año por persona, muestran a Colombia con 2,2%, México con 2,9%, Brasil con 4,4%, Argentina con 4,6% y Chile con 5,4%; aunque Ecuador no participa en el estudio, es evidente la necesidad de contribuir al tema (Pérez, Rosales, & Espinoza, 2018).

En el caso particular de Ecuador, el 26,5% de los alumnos no tiene el hábito de leer, dentro de las razones se encuentran la falta de interés, no les hace falta, no tienen tiempo, problemas de concentración, entre otros. En relación con el tiempo dedicado a la lectura el 50,3% lee entre 1 a 2 horas semanales, mientras que el 13,5% lo hace de 3 a 4 horas (INEVAL, 2020). Si bien el Currículo Nacional (2016) de Básica del Ecuador, propone una enseñanza aprendizaje abierta y flexible, que brinda herramientas para la atención a la diversidad de los estudiantes en los diferentes contextos educativos de todo el país, en el área de Lengua y Literatura del Currículo Nacional de Lengua y Literatura (2019) específicamente en el bloque de Lectura, los estudiantes requieren un trabajo profundo de esta destreza como proceso cognitivo y metacognitivo, en el cual se usan diversas estrategias para desarrollar las habilidades que intervienen en el acto de comprender en los distintos niveles de lectura.

Esta problemática ha despertado el interés de varios investigadores en comprender la gamificación y su asistencia en la lectoescritura. Por ejemplo, Pazmiño Sánchez (2021) identificaron que el uso de estrategias de gamificación, ayudan en el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas en los educandos e influye directamente en su aprendizaje, dado que mantienen una participación activa y mejorando su motivación.

Para Orejudo (2019), la gamificación concede la generación de rutinas favorables y es un complemento importante para toda tarea de lectura, dicho de otro modo, es un insumo de gran valor que los docentes tienen que considerar al momento de motivar a los alumnos en el proceso enseñanza aprendizaje de la competencia lectora. Por eso, según Polisgua et al. (2022), existe un nexo estadísticamente significativo entre el grado de aprendizaje de la lectura y el empleo de la gamificación cuando se pretende captar el interés estudiantil.

Además, Candanoza y Segovia (2022) reconocieron la importancia de integrar procesos didácticos tecnológicos mediados por la gamificación en los nuevos escenarios educativos, que permitan una articulación digital a la práctica pedagógica y el logro del desarrollo integral de los estudiantes a través del diseño de propuestas interesantes.

Esto ya que, según Lojano y Peñafiel (2019) existe una relación fuerte y estable entre la comprensión lectora y la gamificación educativa, puesto que la gamificación ha permitido potenciar el nivel de la destreza lectora por medio de la motivación y creación del interés de los estudiantes hacia la lectura.

Con esto concuerdan, Ortiz et al. (2018), para quienes son varios los beneficios de la gamificación en educación como por ejemplo la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como también propicia el uso de una variedad de elementos, lo que hace que la actividad educativa sea más estimulante para los alumnos. Entonces, toda estrategia que se aplique en las tareas de lectura impacta de manera positiva, donde el educador tiene la facilidad de aumentar el nivel de atención y el ánimo por aprender por parte de sus discentes (Pin & Carrión, 2022).

Incluso, Santamaría y Díaz (2021) aseveran que la utilización de estrategias gamificadas en el aula como recurso didáctico desde una perspectiva multimodal, contribuye al fortalecimiento de los procesos de lectura, comprensión, aprendizaje, motivación e interés en los estudiantes. Así se identificó en el estudio de Calle y Castro (2022) quienes apreciaron que la gamificación fomentó la atención de los alumnos hacia la lectura, hecho que permite una mejor retención de los saberes.

Más allá de la literatura, esto se ha denotado en la práctica, tal es el caso de García y Mogollón (2020) , quienes lograron mejorar la comprensión lectora mediante la aplicación del entorno de la gamificación a partir de un OVA para el fortalecimiento de los procesos cognitivos y de comprensión lectora en sus distintos niveles.

Asimismo, Castañeda et al. (2020), evidenciaron el interés del grupo de estudiantes frente al tema de los videojuegos y la posibilidad de utilizarlos con estrategias lúdicas para promover la lectura, el análisis simbólico y mejorar la comprensión. Verificaron el desarrollo de habilidades básicas como: comunicación, adaptabilidad, creatividad, persistencia y pensamiento crítico, también apreciaron que los videojuegos a través de la gamificación favorecen el desarrollo de habilidades de pensamiento complejo.

Complementariamente, Beleño (2021) concluyó que la gamificación aporta positivamente en los procesos cognitivos de los estudiantes, proporciona elementos motivadores, fortalece la didáctica para la aplicación de los aprendizajes, estimula los conocimientos previos para liberar en cada estudiante el potencial que posee.

Por eso, Chorro y Ortega (2020) confirman que la experiencia gamificada permite el incremento de la asistencia a las sesiones síncronas y también la participación voluntaria en las actividades de evaluación continua. De ahí que para Malvasi (2022) sea necesario el ofrecimiento de una formación sólida que sienta las bases del juego, de la gamificación y las oportunidades que ofrece para el diseño de experiencias de aprendizaje y escenarios de juego. No obstante, se reconocen limitaciones al momento de implementar la gamificación en las actividades de lectura, la más sobresaliente es el contexto tecnológico del lugar en el que se desenvuelven los centros educativos ya que, por ejemplo, aquellos que son parte del área

rural tienden a carecer de los recursos económicos indispensables para la virtualización de la formación académica de sus alumnos (Tenorio, Tenorio, & Carrera, 2022).

Bajo este panorama se efectúa el presente artículo destinado a evaluar dicho fenómeno en estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo de Quito, donde existe gran cantidad de estudiantes que tienen su rendimiento académico bajo, y una de las principales razones es el bajo nivel de comprensión lectora.

Además, porque el área de lengua y literatura ha detectado que los estudiantes tienen un vocabulario pobre, falta de dominio de estrategias de comprensión, antes, durante y después de la lectura, escaso control de comprensión por falta de estrategias metacognitivas, baja autoestima e inseguridad, falta de motivación, deficiencia en la codificación por no poder procesar y almacenar en la memoria. Esto hace que al momento de que el estudiante se presente a una evaluación los resultados académicos sean negativos debido a su bajo nivel de competencia lectora.

Por eso, los objetivos que sigue el artículo son: identificar el nivel de la praxis pedagógica docente del uso TIC para el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo del cantón Quito, año lectivo 2023-2024, determinar el nivel de desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los estudiantes, y aplicar la gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en los bloques curriculares, en el segundo trimestre propuestos por el currículo nacional 2016 en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo, año lectivo 2023- 2024.

Referencias conceptuales

Competencia lectora

La competencia lectora se define como: “La capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad” (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), 2019, pág. 14).

Por ello, la competencia lectora ha ganado importancia en los últimos años, siendo uno de los temas más trabajados en la didáctica de la Lengua y Literatura ya que las actividades de aprendizaje que la persona desarrolla a lo largo de su vida están estrechamente relacionadas con la competencia lectora.

Gamificación

Para Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012 citado en (Oriol Borrás, 2018) “La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas”. Así mismo, (Kapp, 2019) en su investigación junto a Zichermann y Cunningham: *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training*



and Education manifiesta que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (pág. 9).

Las definiciones presentadas por estos investigadores permiten tener un panorama claro de lo que es la gamificación, indicando que, a través de juegos lúdicos con distintas mecánicas, elementos, técnicas y la innovación, motiva a las personas a que el aprendizaje en los diferentes campos laborales o áreas específicas sea de mayor desarrollo, promoviendo el aprendizaje y sobre todo que las personas sean capaces de resolver sus propios problemas que se les presente en la vida cotidiana.

Gamificación para la lectura

El aprendizaje que se fundamenta en los juegos, o también conocidos como técnica de gamificación, ha tomado fuerza en el área de la educación al presentarse como un mecanismo eficaz para conseguir que los estudiantes se interesen por aprender. Bajo este propósito, dicha técnica se aplica para motivar el gusto por leer en el alumnado, sobre todo desde sus primeras etapas de vida, y lograr que cultiven esta destreza en cantidad y calidad (Cedro, 2020).

De acuerdo con Santander (2022), la palabra gamificación responde a un anglicismo que surge del término *game*, de tal manera que, *Gamificar* se concibe como la adopción del juego en espacios poco comunes, como en la academia, con el apoyo de recursos como el talento humano.

Entonces, para la puesta en marcha de la gamificación en beneficio del desarrollo de la lectura en los alumnos se tiene que considerar su dinamismo ya que depende del contexto mismo en el cual se la práctica y, asimismo, parte de la identidad de quienes la ejecutan (Chávez, 2021).

TIC en la competencia lectora

La asociación de la tecnología en la lectura integra una sistematización dinámica, de saberes, de administración de los entornos de aprendizaje de naturaleza digital con el fin de vincular las acciones lectoras a través de tareas que motiven al alumno a emplear las TIC para el aprendizaje de esta destreza (Medellín, 2018).

La innovación en el campo de la educación es un fenómeno contemporáneo en Ecuador puesto que cada uno de los actores del sistema de formación académica es parte de los avances tecnológicos. Su uso en esta arista social es trascendental para mantenerse al tanto de las exigencias que demanda la sociedad. Como producto de esta realidad, la lectura también asume el compromiso de adaptarse a estos cambios en la medida en la que el maestro asimila la tecnología en el salón de clases en beneficio de la enseñanza y mejoramiento de la lectura (Villamarín, 2021).

Material y métodos

Para esta investigación se asumió un enfoque mixto porque se pretende valorar tanto las cualidades del fenómeno de investigación, así como sus particularidades de manera estadística con el fin de obtener una cifra considerable de datos que asistan a la comprensión de su comportamiento. Entonces, se trabajó con la entrevista y encuesta como técnicas de recolección de datos, la primera se aplicó a los docentes del área de Lenguaje y Literatura, mientras que la segunda fue tanto para los estudiantes como para los docentes del subnivel elemental de La Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

La implementación de la gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en los bloques curriculares, en segundo trimestre propuestos por el currículo nacional 2016 en los alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo, año lectivo 2023- 2024 partió de la generación de actividades que suplan dicha meta.

Además, la investigación se llevó a cabo en las siguientes fases:

FASE 1. Diagnóstico

- Elaboración del diagnóstico de la comprensión lectora
- Aplicación de la encuesta con preguntas cerradas
- Aplicación de la evaluación en un lapso de 1 hora de forma individual

FASE 2. Diseño

- Elección de las herramientas
- Se elige la herramienta Kahoot para la gamificación de las actividades, reglas, tiempos, premios y los recursos tecnológicos
- Elección de los textos a leer
- Determinación de objetivos, narrativa, perfil de los estudiantes

FASE 3. Ejecución

- Presentación de la actividad a realizar
- Socialización de las reglas y aspectos importantes
- Desarrollo de la actividad

FASE 4. Evaluación

- Aplicación de la prueba final

Tabulación e interpretación de los hallazgos

Resultados

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Pregunta 1 ¿Considera usted que el método empleado por el docente para el desarrollo para las clases de lengua y literatura es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	20	12.0	12.0	12.0
	En desacuerdo	28	16.8	16.8	28.7
	Me es indiferente	38	22.8	22.8	51.5
	Totalmente de acuerdo	81	48.5	48.5	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Como se aprecia en la tabla de resultados, gran parte del alumnado aprueba el mecanismo aplicado por su maestro en beneficio del aprendizaje.

Pregunta 2 ¿El profesor en la clase utiliza medios tecnológicos, para mejorar tu comprensión lectora?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	3.0	3.0	3.0
	Casi siempre	8	4.8	4.8	7.8
	A veces	58	34.7	34.7	42.5
	Casi nunca	36	21.6	21.6	64.1
	Nunca	60	35.9	35.9	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Se aprecia que, desde el punto de vista de los alumnos, el docente aún no se ha comprometido, a cabalidad, con el uso de las herramientas actualizadas en pro de la comprensión lectora.

Pregunta 3. Al leer un texto ¿le resulta fácil comprender lo leído ?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

Válido	Siempre	14	8.4	8.4	8.4
	Casi siempre	50	29.9	29.9	38.3
	A veces	82	49.1	49.1	87.4
	Casi nunca	15	9.0	9.0	96.4
	Nunca	6	3.6	3.6	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Pregunta 4. Cuando comienzas a leer un texto ¿generalmente lo terminas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	27	16.2	16.2	16.2
	Casi siempre	42	25.1	25.1	41.3
	A veces	60	35.9	35.9	77.2
	Casi nunca	28	16.8	16.8	94.0
	Nunca	10	6.0	6.0	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Se aprecia que el nivel literal de la lectura aún no se ha desarrollado en el alumnado, además, una parte minoritaria del alumnado que pierde la motivación por la lectura por lo cual no acata esta responsabilidad académica de principio a fin.

Resultados de la encuesta aplicada a los docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Pregunta 1 ¿Con qué frecuencia la Unidad Educativa imparte capacitaciones a los docentes sobre la gamificación en la enseñanza?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	26	31.7	31.7	31.7
	Casi nunca	23	28.0	28.0	59.8
	Ocasionalmente	29	35.4	35.4	95.1
	Cada mes	3	3.7	3.7	98.8
	Una vez a la semana	1	1.2	1.2	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Es evidente que la institución no ha enfatizado en la formación periódica de los profesionales de la educación en términos de gamificación como parte de su labor de enseñanza.

Pregunta 2 ¿Considera usted que el método que emplea con sus estudiantes para el desarrollo de las clases es innovador, incluyendo el uso de herramientas tecnológicas, para el logro de los aprendizajes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algo importante	4	4.9	4.9	4.9
	Importante	38	46.3	46.3	51.2
	Muy importante	40	48.8	48.8	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Se aprecia que los profesionales de la educación pretenden que los recursos empleados en el proceso enseñanza aprendizaje estén a la vanguardia de la formación académica.

Pregunta 3 ¿Cree usted que el nivel de lectura afecta las calificaciones del estudiante?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	1.2	1.2	1.2
	En desacuerdo	3	3.7	3.7	4.9
	De acuerdo	48	58.5	58.5	63.4
	Totalmente de acuerdo	30	36.6	36.6	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Pregunta 4 ¿Qué tan complicado fue para usted optimizar las destrezas de comprensión lectora en sus alumnos después de la pandemia?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy difícil	14	17.1	17.1	17.1
	Difícil	35	42.7	42.7	59.8
	Regular	29	35.4	35.4	95.1
	Fácil	3	3.7	3.7	98.8
	Muy fácil	1	1.2	1.2	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Desde el punto de vista de los docentes, las notas de los alumnos guardan una estrecha relación con su capacidad de lectura. Por ello, el mejoramiento de la comprensión lectora después de la pandemia fue un reto con el cual lidiaron los profesionales de la educación, cuya labor fue compleja para muchos de ellos.

Pregunta 5 ¿Qué le parece el uso de medios tecnológicos para desarrollar habilidades de comprensión lectora?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	5	6.1	6.1	6.1
	Bueno	44	53.7	53.7	59.8
	Excelente	33	40.2	40.2	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Es evidente que los docentes aprueban las ventajas y beneficios del empleo de las TIC en el proceso formativo que pretende que su alumnado tenga la capacidad de comprender los textos leídos.

Pregunta 6 ¿Está de acuerdo con que la gamificación desarrolla el aprendizaje de los estudiantes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	1.2	1.2	1.2
	Me es indiferente	2	2.4	2.4	3.7
	De acuerdo	52	63.4	63.4	67.1
	Totalmente de acuerdo	27	32.9	32.9	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo.

Elaborado por: Autor

Se aprecia que, gran parte de los educadores aprecian en la gamificación beneficios para el proceso de aprendizaje del alumnado, sin embargo, todavía existen quienes no se han alineado a estos innovadores mecanismos que favorecen al proceso formativo de hoy en día.

Resultados de las entrevistas a docentes

Los docentes creen que los estudiantes si son nativos digitales ya que han adquirido destrezas tecnológicas muy avanzadas, pero que tengan aprendizajes significativos es muy cuestionable ya que en su mayoría los estudiantes no direccionan correctamente estas habilidades tecnológicas. Por eso emplean estrategias innovadoras que permitan el desarrollo del pensamiento crítico, a través de debates, discursos creaciones literarias y elaboración de ensayos.

También consideran que usar recursos tecnológicos no siempre hace más dinámica la clase pue esto depende de la creatividad, conocimientos del docente sobre el tema y motivación a la hora de enseñar. Sin embargo, reconocer la necesidad de capacitar a todos los docentes en el uso de las TIC porque tecnología debe ir a la par con la educación.

Más allá del juego, como elemento que incite el interés de los alumnos, creen que esto se incrementa cuando se emplea la motivación intrínseca del alumno para que aprenda sin necesidad de recompensas sino por el beneficio o significado que le brinde a mi vida. No obstante, aprecian a la gamificación como estrategia innovadora que entretiene y pone a leer al estudiante de manera inconsciente y se vuelve consciente a la hora de poner en práctica en su vida. Esto se convierte en un mecanismo que permita solventar el problema de baja comprensión lectora que presentan sus alumnos.

Discusión

Se conoce que, efectivamente, la gamificación contribuye al desarrollo de la competencia lectora del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo del cantón Quito, año lectivo 2023-2024.

Este panorama concuerda con Gallego, Molina y Llorens (2019) quienes argumentaron que la gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

Por ello, al identificar el nivel de la praxis pedagógica docente el uso TIC para el desarrollo de la competencia lectora en los niveles de educación objeto de estudio se conoce que gran parte del personal académico está informado sobre esta metodología de enseñanza, aunque unos pocos aún no han abordado la misma, no obstante, los profesionales de la educación pretenden que los recursos empleados en el proceso enseñanza aprendizaje estén a la vanguardia de la formación académica.

Todo esto se da porque gran parte de los docentes ven a las TIC como una herramienta favorable para mejorar la comprensión lectora de su alumnado, por ello, aprueban las ventajas

y beneficios del empleo de las TIC en el proceso formativo que pretende que su alumnado tenga la capacidad de comprender los textos leídos.

Es evidente que, la gamificación ha ganado terreno en la labor que ejercen los educadores de la institución objeto de estudio dado que motiva y estimula a los estudiantes a ser parte dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje, sobre todo por la existencia de premios o incentivos que ataren el interés de cada uno.

Dicho contexto favorable se basa en la perspectiva de Gaitán (2020), quien indica que está técnica de aprendizaje “traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas” (p.1).

Por ello, es necesario que, los docentes, más allá de aprobar el desarrollo y asimilación de esta herramienta de vanguardia, deben mantenerse en constante capacitación sobre la gamificación ya que, según Fernández (2019) “las estrategias pedagógicas tradicionales tienen una baja eficacia en la actual sociedad del conocimiento” (p.1). Dicho de otro modo, los docentes se ven obligados a transformar sus mecanismos de enseñanza aprendizaje a partir del panorama social de hoy en día.

En lo referente a la determinación del nivel de desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en el subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo se aprecia que la mayoría de los estudiantes carecen de la capacidad para criticar los textos, identificar contradicciones, falacias, distorsiones, ambigüedades y desviaciones.

Además, una parte importante de los estudiantes no valora el contenido explícito del texto con argumentos propios, pero se dificultan al contrastarlo con fuentes externas, incluso, los estudiantes analizados no autorregulan la comprensión de un texto a través del uso de acciones cognitivas y meta-cognitivas de comprensión.

A esto se suma que, los alumnos carecen de la valoración de las cuestiones formales y el contenido de los textos en relación a su fin comunicativo, el panorama sociocultural y el criterio del autor. Asimismo, no han desarrollado la capacidad de elegir fuentes de consulta que se ajusten al objetivo de la lectura y parámetros como la confiabilidad, criterio e interés al momento de consultar en las bases de datos digitales y demás recursos de internet.

Este problema, se da ya que los jóvenes, en la actualidad, carecen de una consulta basada en el análisis y la reflexión de los datos inmersos en el internet dado que se conforman con el primer link o vínculo que encuentran sin la necesidad de contrastar con otros sitios en la web, con variados autores, incluso sin reconocer si el contenido apreciado tiene o no calidad (Clarín, 2019).



Como producto de todas estas falencias se registró un bajo promedio de calificaciones en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo. Entonces, manifiestan que es emergente que los docentes aborden estrategias de motivación con base de que el deseo, gusto, incluso el hábito, por la lectura se puede cultivar en cualquier nivel de educación. Además, que, ante el empleo de las tecnologías se puede generar un acercamiento de los estudiantes hacia la lectura de manera diferente a la tradicional, pero con énfasis en una lectura analítica de los textos (Castillo, Briones, Espinosa, & Espinosa, 2020).

Al aplicar estas adecuaciones, Castillo (2020) y su equipo de investigadores consideran que se logrará que “la lectura no solo sea una simple repetición de sonidos sin significado”, trabajo que se logra con la intervención oportuna de docentes, autoridades, ministerio de Educación, familia y demás organismos interesados en cultivar una actitud positiva en los alumnos frente a la lectura.

Para solventar lo identificado se diseñó una propuesta a modo de recurso interactivo integrado por actividades gamificadas con el fin de forjar las destrezas con criterio de desempeño propuestas por el currículo nacional 2016 en los estudiantes del subnivel elemental. Todo esto con énfasis en la lectura de textos que integren elementos de valor y aborden temas referentes al ámbito social, donde el lector obtenga la ampliación de su grado de criticidad ante las mismas y, consecuentemente, adquirir determinada postura ante el contenido leído.

¡La plataforma que se utilizó fue Kahoot! ya que posee una plataforma interactiva y fácil de comprender al momento de generar las dinámicas y generalmente se basa en cuestionarios. Tanto alumnos y docentes contaron con una guía donde se detalló el fin de esta estrategia, las reglas del juego y las recompensas. Es importante mencionar que cada actividad gamificada abordó los diversos niveles de lectura y la metodología de trabajo en equipo.

Además, la propuesta fue útil no solo para los estudiantes del subnivel elemental sino también para la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo en general porque el Ministerio de Educación plantea que los centros académicos se auto formen y orienten a sus educandos en pro del desarrollo de las competencias referentes a la comprensión lectora.

Conclusiones

La investigación constata que la gamificación contribuye al desarrollo de la competencia lectora en los alumnos que cursan el subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo del cantón Quito, año lectivo 2023-2024.

Si bien los docentes están al tanto de la gamificación y su impacto en la enseñanza, incluso reconocen su valor en el desarrollo de la comprensión lectora, en la praxis pedagógica con los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo del cantón Quito se da ocasionalmente debido al constante desarrollo tecnológico que les complica emplearlas. No obstante, desde el punto de vista de los alumnos, los docentes nunca aplican la gamificación como método de enseñanza para mejorar la comprensión lectora.

El nivel de desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo es bajo porque carecen de la capacidad para criticar los textos, no comprenden fácilmente la lectura y consecuentemente les resulta complejo argumentar sobre lo leído. Esta situación conlleva a que los alumnos no posean destrezas de comprensión lectora.

Por ello fue necesario aplicar la gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en los bloques curriculares, en el segundo trimestre propuestos por el currículo nacional 2016 en los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo, año lectivo 2023- 2024.

Referencias bibliográficas

- Beleño, D. (2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante Herramientas de Gamificación en Estudiantes de Primer Grado de Básica Primaria*. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6361>
- Calderón, N. (2022). *Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27642/1/UCE-FIL-PLL-CALDERON%20NATHALY.pdf>
- Calle, A., & Castro, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4).

- Candanoza, L., & Segovia, Y. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11323/9150>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86.
- Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).
- Castañeda, D., Grajales, M., & Molano, N. (2020). *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*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/3470>
- Castillo, N., Briones, E., Espinosa, G., & Espinosa, J. (2020). Factores que intervienen en el desinterés por la lectura e jóvenes bachilleres. *Revista Perspectivas*, 1(17). Obtenido de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/2134/1918#:~:text=Las%20causas%20de%20una%20agudeza,falta%20de%20inter%C3%A9s%20o%20habilidades>.
- Cedro. (16 de Abril de 2020). *Cedro.org*. Obtenido de Cedro.org: <https://www.cedro.org/blog/articulo/blog.cedro.org/2020/04/16/gamificacion-lectura-jovenes>
- Chávez, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta. *Universidad San Gregorio de Portoviejo*, 1-19. Obtenido de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2340/1/LA%20GAMIFICACION%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOL%C3%93GICA%20PARA%20FORTALECER%20LAS%20DESTREZAS%20DE%20COMPRENSION%20LECTORA%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20LA%20UNIDAD%20EDUCATIVA%20SAN%20JOSE%20DE%20MANTA>

Chorro, E., & Ortega, B. (2020). “La docencia en la Enseñanza Superior Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas”. *La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza universitaria a distancia*. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/110288>

Chuqui, R., García, D., & Erazo, J. (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia digital*, 6(4), 155 – 172. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>

Clarín. (5 de Diciembre de 2019). *Diario Clarín*. Obtenido de Diario Clarín: https://www.clarin.com/sociedad/problemas-comprension-adolescentes-causas-entienden-leen_0_p5T5VZ03.html

Currículo Nacional de Lengua y Literatura. (2019). *Bachillerato General Unificado*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

Fernández, Y. (2019). Capacitación docente en gamificación. *Instituto Politécnico de Leiria*. Obtenido de https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2975/1/UPTIC-%20Relatorio%20Final%20Yessica%20Armijos_GAMIFICACI%C3%93N%20EN%20LA%20CAPACITACI%C3%93N%20DOCENTE_24julho2017.pdf

Flores, D., Limaymanta, C., & Uribe, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), 1-13. doi:<https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>

Gaitán, V. (2020). *Blog*. Obtenido de Blog: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>.

Gallego, F. J., Molina, R., & Llorens, F. (2019). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Obtenido de



[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 9-22.
doi:<https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23911>

García, M., & Mogollón, M. (2020). *Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado*. Obtenido de <https://doi.org/10.25214/issn.2711-4406>

Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(2), 118-131.

González, L. (2019). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 12(36), 33-45.

INEVAL. (2020). *Instituto Nacional de Evaluación Educativa*. Obtenido de <http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/nacional/>

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2020). *Examen de Grado, año lectivo 2019-2020*. Obtenido de <https://n9.cl/52cq5>

Kapp, K. M. (2019). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. (p.9).

Lojano, J., & Peñafiel, G. (2019). *Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>

Malvasi, V. (2022). *Perception of gamification strategies in Italian secondary school. La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado*. (Vol. 17). Obtenido de <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>

- Medellín, M. (2018). Uso de las tic como estrategia de mediación para el aprendizaje de la lectura en educación primaria. *Gestión Competitividad E Innovación*, 12-21. Obtenido de <https://pca.edu.co/editorial/revistas/index.php/gci/article/view/35>
- Ministerio de Educación Ecuador. (2016). *Currículo Nacional*. Quito.
- Orejudo, J. (2019). Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua: un Estudio Preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36). doi:<http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO. (24 de Marzo de 2020). *1.370 millones de estudiantes ya están en casa con el cierre de las escuelas de COVID-19, los ministros amplían los enfoques multimedia para asegurar la continuidad del aprendizaje*. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/news/1370-millones-estudiantes-ya-estan-casa-cierre-escuelas-covid-19-ministros-amplian-enfoques>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2019). *Assessment Framework - Key Competencies in Reading, MathemATIC and Science*. (Pisa, Ed.) París. Obtenido de www.oecd.org/dataoecd/11/40/44455820.pdf.
- Oriol Borrás, G. (2018). *Fundamentos de la gamificación*. Obtenido de <http://www.flickr.com/photos/89458386@N07/16124943257>
- Ortiz, A., Jordan, A., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pazmiño, L. (2021). *La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato*. Amabato. Obtenido de La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato. [Tesis de Maestría]. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica. 133 p. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2308>

- Pérez, V., Rosales, M., & Espinoza, M. (2018). *Revista Universidad y Sociedad*. Retrieved from El hábito de la lectura: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000300180&script=sci_arttext&tlng=en
- Pin, M., & Carrión, J. (2022). Gamificación. Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 21(1).
- Polisgua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme. Revista De Ciencia, Tecnología E Innovación*, 9(2), 231-243.
- Santamaría, P., & Díaz, W. (2021). *Efecto de la estrategia de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la IE Juan Luis Londoño de la Cuesta del municipio de Mosquera-Cundinamarca*. Obtenido de <http://hdl.hand.net/11349/28494>
- Santander. (2 de Marzo de 2022). *Becas Santander*. Obtenido de Becas Santander: <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html#:~:text=de%20la%20mano.-,%C2%BFEn%20qu%C3%A9%20consiste%20el%20concepto%20de%20gamificaci%C3%B3n%20en%20el%20aula,el%20propio%20desempe%C3%B1o%20del%20trabajo.>
- Tenorio, S., Tenorio, W., & Carrera, R. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *LatinREV Red Latinoamericana de Revistas en Ciencias Sociales*, 3(5).
- Varguillas, C., & Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(1), 219-232. doi:<https://doi.org/10.31876/rcs.v26i1.31321>
- Villamarín, B. (2021). Análisis del uso de la gamificación en la enseñanza de la lectura en la Unidad Educativa “15 de diciembre”. *Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27495/1/UCE-FIL-PLL-VILLAMARIN%20BRYAN.pdf>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.