

Caracterización de las herramientas digitales y la comprensión lectora de los estudiantes de nivel media en el Ecuador

Characterization of digital tools and reading comprehension of middle school students in Ecuador

Blanca Fanny Lugmaña Achig, Iván Guillermo Argotty Córdova, Alexandra Salinas-Palma

Resumen

La investigación propone analizar las características de las herramientas digitales en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de Básica Media en Ecuador. El estudio manifiesta que la comprensión lectora es fundamental para el desarrollo académico y cognitivo en los estudiantes; no obstante, los desafíos como la falta de hábito de lectura, las brechas significativas entre instituciones urbanas y rurales y la escasa aplicación de métodos innovadores han contribuido a los niveles bajos de lectura en el país, mismo que registra uno de los índices más preocupantes en la región. La metodología de esta investigación se basó en la revisión bibliográfica, sustentado por el análisis de artículos divulgados en varias revistas indexadas; entre los cuales se tomó en cuenta los tópicos de estudio, comprensión lectora, herramientas digitales, desafíos y estándares de lectura, gamificación, asociados con la comprensión lectora. Los resultados indican que, aunque las herramientas digitales muestran su gran potencial para estimular la lectura de manera dinámica, su éxito depende en la incorporación del uso de TIC como material didáctico en el contexto educativo, pues podría ser una herramienta efectiva para superar las barreras actuales en la enseñanza de la lectura, así como su comprensión.

Palabras clave: Lectura; Comprensión lectora; Herramientas digitales; Gamificación; Educación en Ecuador.

Blanca Fanny Lugmaña Achig

Universidad Estatal de Milagro | Milagro | Ecuador | blugmanaa@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-1988-3734>

Iván Guillermo Argotty Córdova

Universidad Estatal de Milagro | Milagro | Ecuador | iargottyc@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-8651-0361>

Alexandra Salinas-Palma

Universidad Estatal de Milagro | Milagro | Ecuador | asalinasp@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5411-6100>

<https://doi.org/10.46652/runas.v5i10.202>
ISSN 2737-6230
Vol. 5 No. 10 julio-diciembre 2024, e240202
Quito, Ecuador

Enviado: agosto 13, 2024
Aceptado: octubre 30, 2024
Publicado: noviembre 21, 2024
Continuous Publication

Abstract

The research aims to analyze the characteristics of digital tools on enhancing reading comprehension among students in Basic Education in Ecuador. The study highlights that reading comprehension is essential for student's academic and cognitive development. However, challenges such as poor reading habits, significant disparities between urban and rural institutions, and the limited use of innovative methods have contributed to the country's low reading levels, which are among the most concerning in the region. The research methodology was based on a literature review, supported by the analysis of articles published in various indexed journals; focusing on topics such as reading comprehension, digital tools, reading challenges and standards, gamification in relation to reading comprehension. The findings suggest that while digital tools show great potential to dynamically promote reading, their success relies on the integration of ICT as teaching material in the educational setting, as this could be an effective way to overcome current barriers in the reading instruction and comprehension.

Keywords: Reading; Reading comprehension; Digital tools; Gamification; Education in Ecuador.

Introducción

La comprensión lectora, según las investigaciones de Armijos et al. (2023) y Cantos et al. (2023), es fundamental en el desarrollo académico de los estudiantes, pues está vinculada con el rendimiento escolar y directamente con el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. La capacidad de entender, interpretar y reflexionar los textos escritos requiere de habilidades como lectura y su comprensión, pues estas destrezas están presentes en todos los niveles educativos y se convierte en una competencia escolar imprescindible para comprender las demás disciplinas escolares, así lo revela Chávez et al. (2021), en su investigación.

Sustenta Tapia y Zambrano (2023, citado por Barzola et al., 2020), el hábito de la lectura permite que el lector sea crítico, analítico, competitivo a nivel personal y profesional. Sin embargo, históricamente el enfoque tradicional de la enseñanza de la lectura ha dependido en gran medida de métodos tradicionales y memorísticos. Para Tapia y Zambrano (2023), en su investigación exponen que, la lectura en niños se centraba en asegurar que pronuncien las palabras de manera clara y correcta, otorgando menos importancia a la comprensión del contenido. Aunque estos métodos tienen su valor, no son suficientes para desarrollar una medición eficaz de la comprensión profunda y crítica de la lectura.

Expresa Tapia y Zambrano (2023), para mejorar el proceso de comprensión se deben desarrollar tres niveles: literal, inferencial y crítico: el nivel literal, se enfoca en recapitular información explícita del texto, como personajes, ideas principales y escenarios, y se verifica con preguntas específicas; el nivel inferencial, permite al lector interpretar el texto usando conocimientos previos, que lo ayuda a identificar causas, consecuencias y diferencias entre fantasía y realidad. El nivel crítico faculta al lector la habilidad de emitir opiniones sustentadas, organizar ideas, y hacer juicios de valor.

De este modo se establece que, la comprensión lectora no solo aporta al desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico, sino también favorece el desarrollo de habilidades y com-

petencias comunicativas que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje. Una forma de cultivar la comprensión es enseñar a desarrollar estrategias de lectura, según lo refiere García (2024). En este sentido Armijos et al. (2023), la comprensión lectora se convierta en una prioridad dentro de las reformas educativas para mejorar las habilidades de lectura desde los niveles iniciales hasta los más avanzados. Sin embargo, en la actualidad el ámbito de la lectura enfrenta importantes desafíos a nivel mundial, regional y local.

El Banco Mundial (2022), señaló que, “datos actualizados y revisados revelan que el 57% de los niños de 10 años en países de ingresos bajos y medios no podían leer ni comprender un texto sencillo”. Así como también, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022) en su informe publicado estima que un 80% de los alumnos de sexto grado en América Latina y el Caribe no logran alcanzar el nivel básico de comprensión lectora. Igualmente, el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) realizado en el año 2019, por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en su reporte mostró que, los estudiantes de 7mo de básica en Ecuador reflejan algunos desafíos importantes en comparación con el promedio regional (Centroamérica y América Latina).

El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) para el año 2023 en la Prueba Ser Estudiante 2022 – 2023 emitió en su Informe Nacional de Resultados que, los estudiantes que cursan el subnivel Básica Media en el área de Lengua y Literatura alcanzan un promedio de 671 puntos sobre los 1000; es decir, que están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos por estándar académico.

A causa de lo antes citado, alcanzar un estándar de calidad adecuado sigue siendo una brecha significativa y de género, pues la UNESCO (2021), en 7mo de Básica, las niñas obtuvieron mejores resultados en Lectura. Ahora bien, la enseñanza de la lectura y su comprensión enfrenta desafíos en la escolaridad debido a varios factores: la falta de hábito de lectura en los estudiantes, ya que se lee por obligación o por cumplir las tareas escolares más no por interés. De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (2022), citado por el INEC (2012), indica que, en varias ciudades del Ecuador el 26.5% de las personas aseguraron no tener hábitos de lectura, el 56,8% desinterés y el 31.7% falta de tiempo.

Zhapa y Toledo (2022), mencionan que, el entorno socioeconómico y cultural, también tiene un impacto propio, pues se puede distinguir claramente el nivel de habilidad lectora entre instituciones educativas urbanas y rurales; siendo que, los sectores más vulnerables o rurales o pertenecientes a poblaciones indígenas presentan niveles más bajos en el desempeño de habilidades lectoras, así lo emite la UNESCO (2021). Otro de los factores importantes es la escasa formación de los docentes en actualización de competencias tecnológicas, debido al rol tradicional que se manejan en la didáctica de la comprensión lectora, así lo menciona Chacón (2023), en su indagación.

Según el déficit de comprensión lectora que persiste a nivel nacional, las instituciones educativas deben orientar a tomar decisiones e implementar políticas educativas innovadoras, ya que, existe una necesidad urgente de implementar estrategias encaminadas al uso de la gamificación

y competencias tecnológicas del Siglo XXI para que el aprendizaje sea constructivista y elevar los estándares de calidad educativa a través de estas metodologías activas.

En el contexto educativo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de tecnologías digitales que respaldan los procesos didácticos y permiten el desarrollo de competencias para la vida (Chimbolema et al., 2024). Ulloa et al. (2023, citado por Zambrano et al., 2020), manifiestan que, la integración de las TIC es fundamental en todos los niveles de formación ya que generan transformaciones significativas en los procesos educativos, siendo estos más innovadores y adaptados a las necesidades actuales en la praxis educativa.

La educación del siglo XXI promueve prácticas educativas con la implementación de las llamadas herramientas tecnológicas que pretenden mejorar e innovar el proceso continuo de comprensión lectora. Varias investigaciones han demostrado que los recursos tecnológicos promueven resultados académicos satisfactorios y motivadores en los estudiantes (Barreto y Herrera, 2020; Calderón et al., 2020). Las aplicaciones (app) educativas, sostiene García y Chancay (2023), enfocadas a la gamificación se han convertido en un recurso innovador para el proceso de enseñanza aprendizaje debido al acceso instantáneo, interactivo y personalizado dentro y fuera de las aulas.

Chimbolema et al. (2024), indican que, países como Chile, México, Brasil y Argentina han sido pioneros en impulsar el uso de tecnologías en las escuelas mediante programas gubernamentales y proyectos educativos que buscan mejorar la calidad de la enseñanza a través del acceso a recursos digitales y la capacitación docente en TIC (citado en Vértiz et al., 2019). De esta manera el buen uso de los dispositivos móviles promete crear un enfoque diverso y atractivo para el estudiante.

Del mismo modo en Ecuador, el uso de herramientas tecnológicas en la educación básica ha sido incorporado en las políticas educativas con el fin de innovar y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en todas las áreas académicas; además, de promover la formación docente en el uso pedagógico de las TIC para integrarlas efectivamente en el currículo escolar, según lo refiere Chimbolema et al. (2024, citado por Fernández Delgado, 2022).

I Read o Yo Leo, es una aplicación educativa para mejorar las habilidades de lectura comprensiva a través de lecciones interactivas en niños y niñas. Este juego educativo ha sido concebido por Sierra Chica Software SL, quienes conforman un estudio de desarrollo de software y generan aplicaciones educativas en Málaga (España). Sierra Chica (2023), menciona que, esta app ha sido diseñada para motivar a los niños para captar su atención y comprender la lectura mediante diversas actividades interactivas con la finalidad de avanzar niveles progresivos y desarrollar habilidades cognitivas a través de la gamificación. Esta herramienta digital de uso de dispositivos móviles propone, lecturas interactivas, para mejorar la fluidez lectora, así como también, quizizz didácticos para demostrar la capacidad de comprensión con niveles de puntuación para demostrar la habilidad en comprensión lectora. Esta aplicación está dividida en dos secciones: Yo Leo–Primeras Lecturas y Yo Leo–Animales. Sierra Chica Software (2023), sugiere las siguientes características de esta herramienta:

En la colección, Yo Leo–Primeras Lecturas, describe cinco (5) niveles de lectura comprensiva, en cada avance el nivel de dificultad de lectura aumenta; a continuación, se describe los niveles:

- Nivel 1: es un juego que muestra una frase y varias imágenes; el usuario debe seleccionar la imagen relacionada con la frase.
- Nivel 2: se debe leer las 3 frases y relacionar con imágenes.
- Niveles 3-5: se muestra un relato con una imagen; al finalizar el usuario deberá responder a las preguntas planteadas.

La colección, Yo Leo – Animales, incluye cuatro (4) secciones de lectura comprensiva basado en los siguientes temas:

- Animales terrestres
- Animales acuáticos
- Aves
- Reptiles y anfibios

Ahora bien, promover estrategias innovadoras a través de herramientas tecnológicas como la gamificación son trascendentales para favorecer el desarrollo de la comprensión lectora, varias investigaciones (Timbila y López, 2022; Toledo y Zhapa, 2022; Chávez et al., 2021) demuestran que las nuevas estrategias de material didáctico promueven un aprendizaje eficaz estimulando las habilidades cognitivas convirtiendo a los estudiantes en entes críticos de su proceso académico; de esta manera, las herramientas digitales motivan a los estudiantes a comprometerse con su aprendizaje, mejorar sus habilidades lectoras; del mismo modo evitan el rezago escolar. Implementar estrategias metodológicas y herramientas ayudan a mejorar la problemática existente como lo establecen González y Palta (2023).

Para Ulloa et al. (2023), el uso de la gamificación en el aula presenta varias ventajas, como la posibilidad de mejorar la educación a través de la adaptación de ambientes escolares activos y colaborativos que permiten el desarrollo de destrezas como la memoria, coordinación y atención. Con base en lo antes mencionado Barreto y Herrera (2023), sostienen que aprovechar la gamificación a través de las plataformas como Kahoot y Educaplay permite que los estudiantes desarrollen el hábito de leer, para llevar a cabo los retos que proponen estas apps se debe desarrollar lecturas previas. Kahoot es una herramienta digital que genera cuestionarios interactivos en la cual discentes aprenden y refuerzan los aprendizajes adquiridos; mientras que, la plataforma educativa Educaplay el docente puede crear actividades interactivas multimedia como cuestionarios, crucigramas, puzzles, entre otros, basadas en las necesidades y temáticas trabajadas en el aula, esta herramienta digital estimula la concentración y la atención de los alumnos.

Por otra parte, para Chacón (2023), las Salas de escape virtual en la comprensión lectora proponen la resolución de retos, a través de acertijos, puzzles y misiones con la finalidad de alcanzar un objetivo en un determinado tiempo; promueve la motivación intrínseca, la imaginación, el pensamiento crítico y la comunicación entre estudiantes. Del mismo modo, el Flipped Classroom o modelo de aula invertida, es una técnica pedagógica constructivista que fomenta la participación activa del estudiante, a través del uso de recursos interactivos y audiovisuales, de tal forma que se estimula un aprendizaje autónomo, involucra el desarrollo cognitivo lector para lograr mejorar la comprensión lectora, así lo establecen Calderón et al. (2020).

La implementación de herramientas educativas innovadoras, como las herramientas digitales, posee el potencial para mejorar la comprensión lectora y, por ende, el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica de una institución educativa del mismo cantón. ¿Qué características de las herramientas digitales contribuyen de manera significativa al mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de Básica Media en Ecuador? El presente estudio tiene como objetivo, analizar las características de las herramientas digitales en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de Básica Media en Ecuador.

Analizar las características de las herramientas tecnológicas para mejorar las prácticas educativas basada en la gamificación es imperativo para motivar a los estudiantes a promover la comprensión lectora desde una perspectiva dinámica. Esta investigación bibliográfica pretende demostrar cómo las herramientas digitales superan los métodos tradicionales pedagógicos conductistas e incentivan a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas constructivistas; de este modo, este estudio contribuirá al campo de la educación y la lingüística al ofrecer una investigación de cómo las herramientas digitales pueden servir como un modelo de intervención educativa en la mejora de la comprensión lectora.

Metodología

La presente investigación se basa en la metodología de la revisión bibliográfica para identificar el uso herramientas digitales para fomentar el proceso de comprensión lectora en estudiantes de básica media en Ecuador, siendo que es uno de los países con más bajo índice en el desarrollo de estas destrezas en la región. Este estudio se realiza a través de la revisión de artículos publicados sobre la temática propuesta bajo el siguiente procedimiento: 1) selección de artículos académicos y demás estudios relacionados con el tema, 2) identificación de estudios relevantes para la problemática planteada, 3) síntesis de la información recopilada sobre el impacto del uso de las herramientas tecnológicas en la comprensión lectora, 4) la clasificación de artículos con información similar para facilitar su análisis, 5) identificación de variables y factores clave como el uso de herramientas digitales como la gamificación, la interacción de los docentes y las habilidades lectoras desarrolladas por los estudiantes.

El análisis de contenido fue la técnica empleada que permitió evaluar la eficacia de las herramientas digitales este estudio pretende analizar los beneficios del uso de las TIC para el desarrollo de estas habilidades cognitivas en el contexto educativo. De esta manera para determinar el objeto de estudio, se eligieron 40 artículos mediante las fuentes documentales recopiladas en las bases de datos como ScIELO, Redalyc, Dialnet, ResearchRabbit, ErihPlus y Google Scholar. Para la indagación de los artículos se emplearon palabras clave: herramientas tecnológicas, gamificación, comprensión lectora de los cuales se eligieron 21 artículos que cumplan con los criterios de selección por su relación como estrategias pedagógicas en el proceso de comprensión lectora prestando especial énfasis en el contexto educativo ecuatoriano durante los últimos 5 años, mientras que los artículos restantes no se encontraban alineados con el propósito de estudio. Los análisis de contenidos fueron organizados en una matriz para obtener una visión comprensiva del aprendizaje de la comprensión lectora y el uso de herramientas educativas en contextos similares que sirvieron para formular los resultados, la discusión y conclusiones.

Resultados

De acuerdo a las investigaciones realizadas por la UNESCO (2021), en su reporte nacional de resultados ERCE realizado en el 2019, nos menciona que los estudiantes de 7mo de básica en Ecuador obtuvieron un promedio de 684 sobre 1000 puntos. Este resultado estadísticamente es inferior al promedio regional en la prueba de Lectura y al comprobar los datos con los del Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo TERCE (2013), se evidencia un rendimiento inferior de los estudiantes en Ecuador, lo cual se demuestra en la Figura 1.

Figura 1. Resultados de Ecuador en el ERCE 2019 por área y grado: comparación con el promedio regional y con el TERCE.

Grado	Área curricular	Puntaje promedio	Comparación con promedio del países ERCE 2019	Brechas de género	Comparación con el TERCE 2013
4 EGB	Lectura	699	+2	A favor de las niñas	+1
	Matemática	709	+11*	Sin diferencias	+6
7 EGB	Lectura	684	-12*	A favor de las niñas	+1
	Matemática	720	+23*	Sin diferencias	+18*
	Ciencias	720	+18*	Sin diferencias	+9*

Fuente: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021).

Mediante esta tabla se puede corroborar el nivel bajo de comprensión lectora, mismo que no avanza en calidad; es decir, este nivel se mantiene en referencia a los años anteriores; igualmente, este estudio logró evidenciar una brecha de género a favor de las niñas en el desarrollo de esta habilidad. Ahora bien, los porcentajes por nivel de desempeño permitió caracterizar lo que los estudiantes saben y son capaces de hacer, esto ha permitido diagnosticar a la UNESCO (2021), la brecha de aprendizaje y lo que se espera que los estudiantes alcancen en 2030 según los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el contexto educativo actual.

Es así que, la aplicación de herramientas tecnológicas como estrategia didáctica en la educación del siglo XXI, pretende estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de recursos innovadores. De este modo, Chimbolema et al. (2024); Barreto y Peña (2023), sostienen que, la integración de las TIC en la educación media y superior, requieren la formación docente, recursos tecnológicos y participación comunitaria para el desarrollo de la comprensión lectora y pensamiento crítico en los estudiantes.

Chacón (2023), en su investigación expone que, el 83.3% de los docentes considera la importancia de tener información precisa sobre el manejo adecuado de las herramientas digitales; mientras que, en el mismo estudio se estima que el desconocimiento del uso óptimo de estos recursos dificulta el fomento de hábito de la lectura y no desarrolla el interés hacia la misma. Por tanto, el desafío para los docentes del siglo XXI, es incorporar las nuevas tecnologías y superar la educación tradicional, el uso de las TIC es crucial para transformar los procesos educativos hacia modelos innovadores y adaptados a las necesidades actuales, así lo expresan Chimbolema et al. (2024); Ulloa et al. (2023), en sus investigaciones.

Ulloa et al. (2023, citado por Mallitasing y Freire, 2020), sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa en estudiantes de Educación Básica en su investigación revelaron el impacto antes y después del uso de herramientas gamificadas. Los resultados demostraron que, el 64.97% de los encuestados se mostraron satisfechos tras la aplicación de estas técnicas, las clases se hicieron más atractivas generando interés y curiosidad en los estudiantes, y comprendieron el contenido con mayor rapidez; así como también, el 83.3% de los discentes prefiere el uso de la herramienta interactiva Kahoot debido a su composición mecánica.

Posteriormente, Chávez et al. (2021), en un estudio experimental en estudiantes de 6to de básica, sobre el uso de estrategias didácticas que utilizan TIC para fomentar la comprensión lectora, en términos generales tiene un impacto positivo en la motivación e interés por la lectura, permitiendo que al finalizar el curso se alcancen mejores habilidades e interpretación de las ideas explícitas e implícitas en los textos leídos.

Conforme a lo señalado anteriormente, una de las formas para incitar la lectura, es a través del uso de material didáctico virtual y plataformas interactivas; para Barreto y Peña (2023), mencionan que, el uso de audio lectura permite que los estudiantes puedan captar la información de forma rápida, pueden reproducir el audio tantas veces como lo necesiten, lo que ayuda a comprender el contenido de los textos. Del mismo modo, Chávez (2021), sustenta en su estudio que, las actividades realizadas en clase enfocadas a la comprensión lectora demuestran el compromiso que demuestra el estudiante con el aprendizaje, al utilizar herramientas y programas relacionados con las TIC, el cual permite mejorar la atención, así como también, las habilidades cognitivas necesarias para alcanzar un nivel adecuado de comprensión lectora.

Por otra parte, Chacón (2023), sostiene que los estudiantes son los protagonistas de su propio aprendizaje, pues el 43% de estos valora como bueno esta herramienta, la aplicación de la sala de escape virtual o escape room demostró gran satisfacción en la aplicación de este recurso didác-

tico; ya que permite la búsqueda oculta, genera exploración y curiosidad, fomenta la comprensión lectora, el pensamiento crítico, la resolución de problemas a través de los retos y misiones ocultas que ellos las resuelven; de este modo, se puede corroborar que el juego o la gamificación en el aprendizaje tiene un efecto significativo, interactivo y entretenido para el estudiante.

Calderón et al. (2020), establecen que, a pesar de que al 60.3% de los estudiantes demuestra no gustarle la lectura, debido a la falta de comprensión en los textos, así como también expone que en la práctica docente y su aplicativo de material didáctico tradicional aún sigue presentando falencias; por lo cual es indispensable buscar alternativas de estrategias metodológicas e incentivar a los estudiantes a leer; es por ello que, la aplicación del Flipped Classroom o aula invertida pretende integrar al estudiante de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje lo que a su vez mejora la comprensión lectora.

Desde esta perspectiva, la implementación de estrategias pedagógicas que integren las herramientas tecnológicas en las aulas, fomenta en los estudiantes atributos de responsabilidad, dedicación, colaboración lo que potencia el desarrollo de las habilidades lectoras para su comprensión. Al mismo tiempo promueven un ambiente divertido al realizar las actividades de comprensión lectora.

Discusión

El desarrollo de habilidades de comprensión lectora en etapas tempranas es fundamental para el éxito académico y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Múltiples investigaciones han abordado este tema para determinar su importancia, establecer niveles de desempeño, así como también estrategias para promover el desarrollo de esta habilidad.

Uno de los aspectos más críticos identificados en investigaciones de monitoreo gubernamental, evidencia que los estudiantes de educación básica media (7mo de básica) evaluados en el ERCE (2019), en la prueba de Lectura, muestran una desviación estándar de 103 puntos y en términos de dispersión, 8 puntos menor a nivel regional; del mismo modo, el grupo de estudiantes ubicados entre los percentiles 25 y 75 en Ecuador presentan una distribución de puntajes que varían en un rango de 148 puntos, con un mínimo de 609 y un máximo de 757; en comparación, a nivel regional el rango entre los percentiles 25 y 75 abarca 157 puntos, con un mínimo de 618 y un máximo de 775 puntos, así lo establece la UNESCO (2021), de modo que, la dispersión de los puntajes obtenidos a nivel nacional es inferior al promedio regional.

Para la UNESCO (2021), los niveles de desempeño describen cualitativamente el análisis de textos literarios y no literarios (narraciones, poemas, cartas, notas, artículos informativos, noticias, relatos, afiches y comentarios), lo que permitió considerar y ubicar a los estudiantes en los Niveles I, II, III, IV en desempeño en Lectura. Según el ERCE (2019), en Ecuador los estudiantes que alcanzan el Nivel I con 611 puntos; es decir, el desempeño más bajo en la evaluación, muestra que los estudiantes son capaces de, identificar y diferenciar información explícita en el texto,

además de atraer conclusiones basadas en datos fácilmente accesibles, del mismo modo, los que alcanzaron o superaron el Nivel III entre 754 – 809 puntos, evidencian ser capaces de realizar inferencias complejas, conectar ideas de diferentes partes de un texto, interpretar lenguaje figurado, deducir y comparar el propósito del texto.

Ahora bien, en referencia a los niveles de desempeño referidos en Lectura por el INEVAL (2023), menciona que, el estándar E.LL.3.3. Comprende y valora los contenidos explícitos e implícitos, los aspectos de forma de dos o más textos, a partir de criterios establecidos, demuestra que los estudiantes son capaces de comprender los criterios crítico-valorativos a partir de textos literarios; es decir, alcanzan los aprendizajes requeridos en este estándar; por el contrario, el estándar E.LL.3.7. Reconoce en textos literarios escogidos por él, los elementos característicos que les dan sentido y desarrolla la lectura crítica, alcanzan el 64.7% entre los niveles de desempeño Necesita refuerzo (NR) y Desempeño Elemental (DE); pues requieren refuerzos académicos e intervenciones inmediatas para el desarrollo de este dominio y habilidad.

Es así que, estudios previos han demostrado consistentemente que la comprensión lectora presenta desafíos, especialmente en las áreas rurales, donde las brechas de género y las diferencias entre zonas urbanas y rurales son notables, pues el estudio INEVAL (2023), describe que existe una diferencia notable entre los estudiantes de estos sostenimientos, pues las instituciones ubicadas en el área rural obtuvieron un promedio de 665 puntos en la prueba Ser Estudiante en el campo de Lengua y Literatura y los del área urbana alcanzaron 673 puntos.

Abordar herramientas tecnológicas a través de aplicaciones de gamificación han demostrado ser efectivos en la motivación y mejora del rendimiento académico de los estudiantes pese a las limitaciones propias de zonas rurales debido al acceso reducido a servicios básicos como es el internet, sumado a la carencia de equipos tecnológicos necesarios para llevar a cabo procesos de enseñanza aprendizaje que permitan a docentes y estudiantes mejorar sus competencias digitales, así lo sostiene Barreto y Herrera (2023).

Varias investigaciones mencionan que el docente juega un rol trascendental en el fomento de la comprensión lectora principalmente al momento de abordar material didáctico sea como método tradicional o activo, en este contexto Chacón (2023) y Calderón et al. (2020), sostienen que, los docentes no están familiarizados con el uso adecuado de estrategias que incorporen recursos tecnológicos mediante las técnicas de gamificación por falta de conocimiento o por la aplicación incorrecta de estas metodologías activas como Flipped Classroom, lo cual dificulta que los educandos adquieran conocimientos y desarrollen esta destreza de comprensión lectora.

Exponen Calderón et al. (2020), que los estudiantes al no poseer el desarrollo de disfrutar esta habilidad de comprensión lectora, el docente debe buscar alternativas que generen la curiosidad e interés por optimizar el uso de herramientas digitales. Para Barreto y Herrera (2023), los docentes consideran que una forma de promover el gusto e interés por la lectura es a través de la implementación de las herramientas digitales como IRead o Yo Leo, puesto que los estudiantes son afines a la tecnología y hacer uso de estos recursos mejora el dinamismo en la clase, capta la atención e induce a los estudiantes a la automotivación.

Armijos et al. (2023), sustentan que, el uso de medios tecnológicos es indispensable para comprender cualquier información, y en la actualidad los estudiantes destinan gran parte de su tiempo en el uso de dispositivos electrónicos, por lo que los docentes deben aprovechar esta coyuntura tecnológica para fortalecer el desarrollo cognitivo y las habilidades esenciales que incrementen la comprensión lectora y el pensamiento crítico en los estudiantes. Cabe resaltar que, hacer rutina de los dispositivos electrónicos en el aula se debe promover las buenas prácticas de uso debido a que también este dispositivo puede considerarse un gran distractor al momento de prestar atención de los educandos.

Una de las características fundamentales de las herramientas digitales, es su enfoque en la gamificación. Para Ulloa et al. (2023), el empleo de las TIC, herramientas o programas como estrategia didáctica tiene un efecto significativo en la adquisición de conocimientos, pues convierte al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje y el docente en estimulador de dicho aprendizaje; de igual manera, la gamificación promueve el trabajo colaborativo, resolución de conflictos y genera estimulaciones extrínsecas que progresivamente se convierten en intrínsecas, logrando que los estudiantes participen activamente y por voluntad propia.

De este modo, la aplicación de herramientas tecnológicas, a través del uso de lecturas interactivas permite que los estudiantes reconozcan personajes, ideas principales y secundarias, el contexto temático se adapta a la edad escolar de los estudiantes de Básica Media, estos recursos superan una de las brechas de la ruralidad. El uso de los elementos interactivos en las aulas permite la retroalimentación inmediata, pues ayuda a los estudiantes a identificar y corregir errores de manera autónoma, lo que permite que el aprendizaje sea profundo y duradero; y principalmente cree un hábito de lectura en el estudiante, mismo que es el inicio para el desarrollo de la lectura comprensiva.

Conclusiones

La comprensión lectora es una habilidad cognitiva fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación, pues está relacionada no solo con área de Lengua y Literatura, sino, que es primordial para desarrollar el éxito académico en las demás asignaturas del currículo vigente ecuatoriano; pese a que Ecuador presenta índices bajos en esta habilidad a nivel de regional (Centro y Sudamérica), es esencial implementar en las instituciones educativas propuestas pedagógicas basadas en herramientas digitales, para fortalecer esta habilidad desde los primeros años escolares.

Basándonos en las desigualdades que enfrenta el país, principalmente entre las instituciones educativas de áreas urbanas y rurales, las herramientas digitales pueden contribuir a disminuir estas diferencias, ofreciendo metodologías activas como la gamificación que permiten enfoques interactivos y dinámicos, especialmente en las áreas rurales donde la conectividad es limitada. La gamificación dentro del contexto educativo ofrece experiencias significativas y los docentes que

promueven estas herramientas didácticas estimulan y enriquecen la comprensión lectora en todos los niveles educativos.

La efectividad de las aplicaciones de gamificación depende tanto de sus características tecnológicas como de la preparación adecuada de los docentes en el uso y aplicación de las TIC, mismas que deben adaptarse a las necesidades pedagógicas locales. Es imperativo que las políticas internas en las instituciones educativas prioricen la formación continua de los docentes para optimizar el uso de estas herramientas y mejorar los estándares de comprensión lectora. Además, se necesita un enfoque integral que considere tanto, las particularidades socioculturales y económicas para alcanzar los Objetivos de Desarrollo en la Agenda 2030, que garantiza una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

Finalmente, es fundamental llevar a cabo estudios empíricos futuros que evalúen el impacto de las herramientas digitales en el proceso de comprensión lectora de los estudiantes de Básica Media. Tales investigaciones serán la clave para garantizar una implementación efectiva y significativa que mejore el rendimiento académico de los estudiantes en la habilidad y destreza de la comprensión lectora.

Referencias

- Armijos, A., Paucar, C., y Quintero, J. (2022). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 91-105. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Banco Mundial. (2022, 23 de junio). El 70% de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizaje y no pueden leer y entender un texto simple. https://lc.cx/qC_ge9
- Barreto, W., y Herrera, B. (2023). Kahoot como alternativa para potenciar la lectura crítica en estudiantes de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Jaime Roldós Aguilera del Cantón Montalvo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 3349-3368. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5577
- Barzola, V., Bolívar, O., y Navarrete, Y. (2020). Incidencia de la comprensión lectora en las aptitudes investigativas de los estudiantes de educación superior. *Educación Médica Superior*, 34(4).
- Calderón, L., García, D., Cárdenas N., y Erazo J., (2020). Flipped Classroom y el ADDL como estrategias didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora. *EPISTEME KOINONIA*, 3(1), 525-542. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.1024>
- Cantos D., Chacha Chacha, M., y Tacuri D. (2023). Comprensión lectora en estudiantes de educación básica superior: Estudio de caso de una unidad educativa del cantón Cuenca. *PSIDIAL: Psicología y Diálogo de Saberes*, 2(2), 48-66. <https://doi.org/10.33936/psidial.v2i2.6092>
- Chacon, E. (2023). Salas de escape virtual para mejorar la comprensión lectora en alumnos de educación general básica. *REVISTA ODIGOS*, 4(3), 31-47. <https://doi.org/10.35290/ro.v4n3.2023.905>

- Chávez, T. Quiroz, L., y Zambrano J. (2021). Estrategia didáctica y el empleo de TIC para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 6to año de la Educación Básica General en Ecuador. *Revista Científica Sinapsis*, 2(20). <https://doi.org/10.37117/s.v2i20.515>
- Chimbolema, C., Lema F., y Chimbolema G. (2024). Herramientas tecnológicas para potenciar el aprendizaje en la educación básica: una revisión crítica. *Revista Imaginario Social*, 7(2). <https://doi.org/10.59155/is.v7i2.183>
- Fernández, C. (2022). Las TIC y el aprendizaje cooperativo en el área de ciencias sociales: impacto sobre el rendimiento académico del alumnado que cursa cuarto de Educación Primaria. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, (12), 38–55. <https://doi.org/10.30827/UNES.I12.24012>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2022, 22 de junio). Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple. <https://lc.cx/Qk5Z2y>
- García, N. (2024). La comprensión lectora como técnica de expresión: Revisión de estudios de Ecuador. *Multidisciplinary Latin American Journal*, 2(2), 35-51.
- García, A., y Chancay, L. (2023). La gamificación: Un estudio teórico para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes. *MQR Investigar*, 7(3), 4496–4515. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4496-4515>
- González, J., y Palta, N. (2023). Herramientas digitales para disminuir el rezago escolar en estudiantes de educación básica en la asignatura de lengua y literatura. *MQR Investigar*, 7(4), 686–702. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.686-702>
- Hernández, E., y González, S. (2020). Análisis de datos cualitativos a través del sistema de tablas y matrices en investigación educativa. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(3), 115-132. <https://doi.org/10.6018/reifop.435021>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL. (2023). *Informe Nacional Ser Estudiante-Sub-nivel Básica Media Año Lectivo 2022 – 2023*. https://lc.cx/Topx_t
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL. (2023). Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes, PISA 2025. <https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/pisa/>
- Jiménez, J., Contreras, I., y López, M. (2022). Lo cuantitativo y cualitativo como sustento metodológico en la investigación educativa: un análisis epistemológico. *Revista Humanidades*, 12(2). <https://doi.org/10.15517/h.v12i2.51418>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Política educativa “Juntos leemos”*. <https://lc.cx/ELFG-gx>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (2021). *Estudio regional comparativo y explicativo ERCE 2019*. <https://lc.cx/57Iqfb>
- Quintana, L., y Hermida J. (2019). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 16(2), 73-80.
- Tapia, A., y Zambrano, J. (2023). La Importancia de la Comprensión Lectora: Un Análisis en Alumnado de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 9988-10009.

- Timbila, W., y López, I. (2023). Uso de las herramientas digitales TIC en el aprendizaje basado en proyectos en el nivel de la Educación Básica Media para la innovación educativa. *Revista Cognosis*, 8(3), 114–132. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8i3.3582>
- Toala, U., Yépez, S., y Vergara, E. (2018). La comprensión lectora y sus estrategias para el desarrollo de destrezas en los estudiantes: un estudio de caso. *REDALYC*, 17(4), 120-125.
- Sierra Chica Software. (2023). Sierra Chica: Aplicaciones educativas y de ejercicio físico. <https://www.sierrachica.com/>
- Sierra Chica Software. (2023). Yo Leo–Aplicación de lectura comprensiva para niños. <https://lc.cx/vyXG29>
- Ulloa, J., Arteaga, M., Arteaga, F., Martínez, S., Solórzano, M., y Moreira, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(5), 1020–1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Vértiz, R., Pérez, S., Faustino, M., Vértiz, J., y Alain, L. (2019). Tecnología de la Información y Comunicación en estudiantes del nivel primario en el marco de la educación inclusiva en un Centro de Educación Básica Especial. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 146-164. <https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N1.266>
- Vives, T., y Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación En Educación Médica*, 10(40), 97-104. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2021.40.21367>
- Zhapa, M., y Toledo, C. (2022). Storytelling como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión lectora. *CIENCIAMATRIA*. 8(3), 930-953. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i3.810>
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369.

Autores

Blanca Fanny Lugmaña Achig. Docente en una Institución educativa con modalidad de internado, obtengo el título de Licenciada en Ciencias de la Educación media, mención Lenguaje y Literatura en la Universidad Nacional de Chimborazo. Actualmente estudio una maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura en la Universidad de Milagro.

Iván Guillermo Argotty Córdova. Docente quiteño especializado en Lengua y Literatura. Completó su licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Lengua y Literatura en la Universidad Central del Ecuador. Actualmente, está cursando una maestría en Lingüística y Literatura en la Universidad de Milagro. Iván imparte clases en esta área y es apasionado por la música, dedicando su tiempo libre a tocar la guitarra y otros instrumentos de viento. Además, disfruta de viajar, la naturaleza y la lectura.

Alexandra Salinas-Palma. Master en Docencia Universitaria y Administración Educativa, Master en Psicología. Psicóloga. Docente universitaria. Docente investigador

Declaración

Conflicto de interés

No tenemos ningún conflicto de interés que declarar.

Financiamiento

Sin ayuda financiera de partes externas a este artículo.

Nota

El artículo es original y no ha sido publicado previamente.