

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y
LITERATURA

TEMA:

HERRAMIENTAS DIGITALES Y COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN UNA ECUADOR

Autor:

LUGMAÑA ACHIG BLANCA FANNY
ARGOTTY CORDOVA IVAN GUILLERMO

Tutor:

SALINAS PALMA ALEXANDRA ESPANA

Milagro, 2024

Tema: Impacto de herramientas digitales y la comprensión lectora de los estudiantes de nivel media en el Ecuador.

RESUMEN

La investigación propone analizar el impacto 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

ABSTRACT

The research aims to analyze the impact of digital tools on improving reading comprehension among middle school students in Ecuador. The study emphasizes that reading comprehension is essential for student's academic and cognitive development. However, challenges such as the lack of reading habits, the wide disparities between urban and rural institutions and the limited application of innovative methods have contributed to the low reading levels in the country, which has one of the most worrying rate in the region. This methodology of this research was based on a literature review, supported by the analysis of articles published in several indexed journals; among which the topics of study, reading comprehension, digital tools, reading challenges and standards, gamification associated with reading comprehension, were taken into account. The results indicate that, although digital tools show their great potential to stimulate reading in a dynamic way, their success depends on the integration of ICT as instructional material in the educational context, since it could be an effective tool to overcome the current barriers in the teaching of reading, as well as its 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 requieren 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 & 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 & 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 & 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 competencias 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 más de la mitad de los niños y niñas del mundo no son capaces de comprender un cuento sencillo a los 10 años. 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 (INVEVAL) 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 & 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 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) manifiesta 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 (Barreto & Herrera, 2020; Calderón et al., 2020) han demostrado que los recursos tecnológicos promueven resultados académicos satisfactorios y motivadores en los estudiantes. Las aplicaciones (app) educativas, sostiene

García & 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) indica 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 de 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 & López, 2022; Toledo & 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 promueve el refuerzo académico y evita el rezago escolar. Implementar estrategias metodológicas y herramientas ayudan a mejorar la problemática existente como lo establece González & 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 & 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, puzles 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. Esta herramienta tecnológica Genially coloca al estudiante como protagonista de su aprendizaje aplicando metodologías constructivistas que logren mitigar las falencias que se encuentran en las aulas en el momento de identificar ideas principales, realizar resúmenes, parafrasear, ampliar vocabulario entre otras. Mencionada aplicación permite la creación de contenido animado y con efectos de sonido de manera gratuita con imágenes infográficas, micrositios, mapas, entre otras.

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. ¿Qué características de las herramientas digitales contribuyen de manera significativa al mejoramiento de la comprensión lectora? El presente estudio tiene como objetivo, analizar el impacto de las herramientas digitales en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes de Básica Media en Ecuador, analizando su efectividad en el contexto educativo.

Es fundamental analizar el impacto de las herramientas tecnológicas para mejorar las prácticas educativas, aplicar la metodología de esta aplicación basada en la gamificación es transcendental 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.

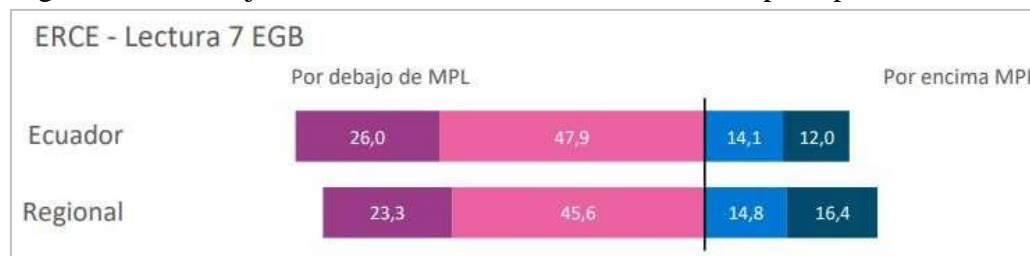
Grado	Área curricular	Puntaje promedio	Comparación con promedio del países ERCE 2019	Brechas de género	Comparación con el TERCE 2013
4 EGB	Lectura	699	+2	A favor de las niñas	+1
	Matemática	709	+11*	Sin diferencias	+6
7 EGB	Lectura	684	-12*	A favor de las niñas	+1
	Matemática	720	+23*	Sin diferencias	+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), sobre la brecha de aprendizaje y lo que se espera que los estudiantes alcancen en 2030 según los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) tal como

se muestra en la Figura 2.

Figura 2: Porcentaje de estudiantes en cada nivel de desempeño por área en 7 EGB



Fuente: UNESCO (2021), Estudio Regional Comparativo y Explicativo 2019.

En este diagrama de barras la UNESCO (2021) exhibe que, en el desempeño de Lectura los estudiantes de 7mo de básica, solo el 26,1% alcanzó el Nivel III; así como también muestra una mayor índice alcanzan el Nivel I o bajo desempeño; estos resultados sostienen que Ecuador mantiene promedios inferiores en referencia a la región; para obtener estos resultados se ha evaluado los dominios de: comprensión de una diversidad de textos y conocimiento textual; además examinó tres grupos de habilidades: comprensión literal, inferencial y crítica.

Por otra parte, a nivel nacional, el INEVAL (2023) manifiesta que, los niveles de logro en los estudiantes del subnivel Básica Media alcanzaron el nivel de logro mínimo de

competencia (700 puntos), mientras que el 26,5% superó el mismo; pues predominó el Nivel Elemental en el campo de la Lengua y Literatura en la cual se evaluó dos estándares (escritura y lectura). A continuación, se muestra los resultados del nivel de desempeño en el estándar de Lectura expuesto en la Figura 3.

Figura 3: Niveles de desempeño por estándares de aprendizaje de Lengua y Literatura.



Fuente: Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2023)

Para el INEVAL (2023), en sus resultados expuestos en el año 2022 – 2023, en el estándar de aprendizaje E.LL.3.3 predomina el Desempeño Intermedio (DI), con un total del 47.5%. claramente se puede evidenciar que este nivel en los años anteriores presenta una

variación relativa; no obstante, en el año 2020 – 2021 alcanza el mayor logro; mientras que en el estándar E.LL.3.7, predomina el Desempeño Elemental (DE), con un total de 39,8%, este resultado es inferior en referencia a los años pasados, siendo que en el año 2021 – 2022 alcanza su mayor nivel, de esta manera, establece este informe en sus consideraciones finales que, las dificultades aún persisten y se requiere atención inmediata en el desarrollo de la lectura crítica.

Seguidamente, se toma en cuenta los datos establecidos por Calderón et al., (2020) en la encuesta aplicada en su investigación para medir el nivel de frecuencia con que los estudiantes de educación básica media desarrollan el gusto por la lectura en una institución educativa, lo cual se evidencia en la Tabla 1.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	1	1,7	1,7	1,7
	A veces	20	34,5	34,5	36,2
	Casi Siempre	14	24,1	24,1	60,3
	Siempre	23	39,7	39,7	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Tabla 1: Gusto por la lectura

Fuente: Calderón et al., (2020)

De acuerdo con la Tabla 1, en la encuesta aplicada indica que un 60,3% no tiene afición por la lectura; siendo la principal causa para el déficit de comprensión lectora que existe en los estudiantes. En el estudio de Calderón (2020) revela que el 85,7% de los estudiantes no logran desarrollar esta habilidad de manera adecuado, así lo mencionan los docentes encuestados en su indagación. En este sentido, el docente considera posible la implementación de acciones para mejorar este proceso tal como se muestra en la Tabla 2.

Tabla 2: ¿Cree usted importante que se brinde información sobre el uso adecuado de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Mucho	15	83,3%
Poco	3	16,7%
Nada	0	0%
Total	18	100%

Fuente: Chacon Pallasco, 2023

La Tabla 2 sugiere que el 83,3% considera de gran importancia tener información precisa sobre el manejo adecuado de la gamificación, mientras que el 16,7% la considera poco necesaria para sus prácticas pedagógicas. De esta manera se evidencia un interés considerable en implementar herramientas tecnológicas que fomenten el hábito de la lectura y con ello mejorar las habilidades de comprensión lectora.

Según 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, asimismo comprendieron el contenido con mayor rapidez. 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.

Discusión

La revisión bibliográfica revela la pertinencia y necesidad de implementar herramientas tecnológicas, para mejorar la comprensión lectora. Los autores citados en la presente investigación, coinciden en que 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 & 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, lo cual dificulta que los educandos adquieran conocimientos y desarrollen esta destreza de comprensión lectora.

Expone 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 & 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, Kahoot, Educaplay o Salas de escape ya que 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), sustenta 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, las herramientas tecnológicas como IRead, Kahoot, Educaplay, Genially, mejoran considerablemente la comprensión lectora, pues 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. El uso de los elementos interactivos en las aulas, permite el aprendizaje significativo y 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, si no, 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 herramientas tecnológicas, depende tanto de sus características versátiles como de la preparación adecuada de los docentes en el uso y aplicación de las TIC, mismas que deben adaptarse a las necesidades pedagógicas institucionales. Es imperativo que las políticas internas de 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 Uzho, A., Paucar Guayara, C. & Quintero Barberi, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2).
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3798/3980>

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://www.worldbank.org/en/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>

Barreto Zúñiga, W. W., & Herrera Peña, B. J. (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., & Navarrete, Y. (18 de 10 de 2020). Impact of reading comprehension on research attitudes in Higher Education students. *Educación Médica Superior*, 34(4). Recuperado el 12 de 5 de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412020000400013

Calderón-Jiménez, L. E., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (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 Chiriap M. & Tacuri Reino D. (2023). Comprensión lectora en estudiantes de educación básica superior: Estudio de caso de una unidad educativa del cantón Cuenca. *PSIDIAL. Revista PSIDIAL Psicología y Diálogo de Saberes*, 2(2), 48-66. <https://doi.org/10.33936/psidial.v2i2.6092>

Chacon Pallasco, E. A. (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 Lucas, T. Zambrano Acosta, J. & Quiroz Fernández L. (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 Sinapsis*, 2(20). <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/515/1063>

Chimbolema Curichumbi , C. A., Lema Pomaquero , F., & Chimbolema Curichumbi , G. A. (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 Delgado, 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. (UNICEF) (2022, 22 de junio). Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple. <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>

- García-Cajape, N. (2024). La comprensión lectora como técnica de expresión: Revisión de estudios de Ecuador. *Multidisciplinary Latin American Journal*, 2(2), 35-51. <https://mlaj-revista.org/index.php/journal/article/view/14/42>
- García-Macías, A. M., & Chancay-García, L. (2023). La gamificación: Un estudio teórico para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes. *MQRInvestigar*, 7(3), 4496–4515. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4496-4515>
- González-Pichisaca, J. C., & Palta-Valladares, N. I. (2023). Herramientas digitales para disminuir el rezago escolar en estudiantes de educación básica en la asignatura de lengua y literatura. *MQRInvestigar*, 7(4), 686–702. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.686-702>
- Hernández De la Torre, E. & González Miguel, 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-Subnivel Básica Media Año Lectivo 2022 – 2023. https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2022-2023_7.pdf
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2023). Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes, PISA 2025. <https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/pisa/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Política educativa “Juntos leemos”. https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/juntos_leemos/Politica-Juntos-leemos.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). Estudio regional comparativo y explicativo ERCE 2019. https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm_uploads/2022/03/Estudio-Regional-Comparativo-y-Explicativo-ERCE-2019.pdf
- Quintana, L., Hermida J. (2019). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 16(2). <https://www.redalyc.org/journal/4835/483568603007/html/>
- Tapia Tamayo, A. & Zambrano Rodríguez, J. (2023). La Importancia de la Comprensión Lectora: Un Análisis en Alumnado de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 9988-10009. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7760/11757>
- Timbila Vaca, W. E., & López Cepeda, I. E. (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. ISSN 2588-0578, 8(3), 114–132.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v8i3.3582>

Toala Castro, U., Yépez Cedeño, S. & Vergara Ruiz, E. (2018). La comprensión lectora y sus estrategias para el desarrollo de destrezas en los estudiantes: un estudio de caso. Redalyc. Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales, 17(4), 120-125.
<https://www.redalyc.org/journal/5891/589167642013/589167642013.pdf>

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. Google Play Store.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sierrachica.iread2&hl=es_EC

Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (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., & 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), 83–94. <https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N1.266>

Zhapa bravo, m. & toledo Moncayo, C. (2022). Storytelling como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión lectora. CIENCIAMATRIA. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, 8(3), 930-953.
<https://doi.org/10.35381/cm.v8i3.810>

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Dominio de Las Ciencias, 6(3), 349–369.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

Declaración

Conflicto de interés

No tenemos ningún conflicto de interés que declarar.

Financiamiento

Sin ayuda financiera de partes ajenas a este artículo.

Notas

El artículo es original y no ha sido publicado previamente

Carta de **Aceptación**

Quito, DM., 30/10/24

Estimado/a

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

Tengo el placer de informar que; finalizado el proceso de revisión por pares (doble ciego), el artículo de su autoría ha sido aceptado por el Consejo Editorial para su publicación en **RUNAS. Journal of Education & Culture (ISSN 2737-6230)**.

Título de artículo:

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

Número: 10

Volumen: 5

Periodo: julio-diciembre

Año: 2024

La versión final está sujeta a cambios menores de estilo y será enviada a usted para su aprobación. Revista RUNAS, agradece el envío de su artículo y espera volver a servirle en el futuro. Ante cualquier pregunta o solicitud, por favor, contactar al equipo editor.

Eduardo Díaz R.
Atención a Prensa
cn=Eduardo Díaz R.,
ou=Religación Press, ou=Editor
Jefe,
email=press@religacion.com,
c=ES
Eduardo Díaz R.
Editor Jefe
RUNAS. Journal of Education & Culture
<https://runas.religacion.com>

