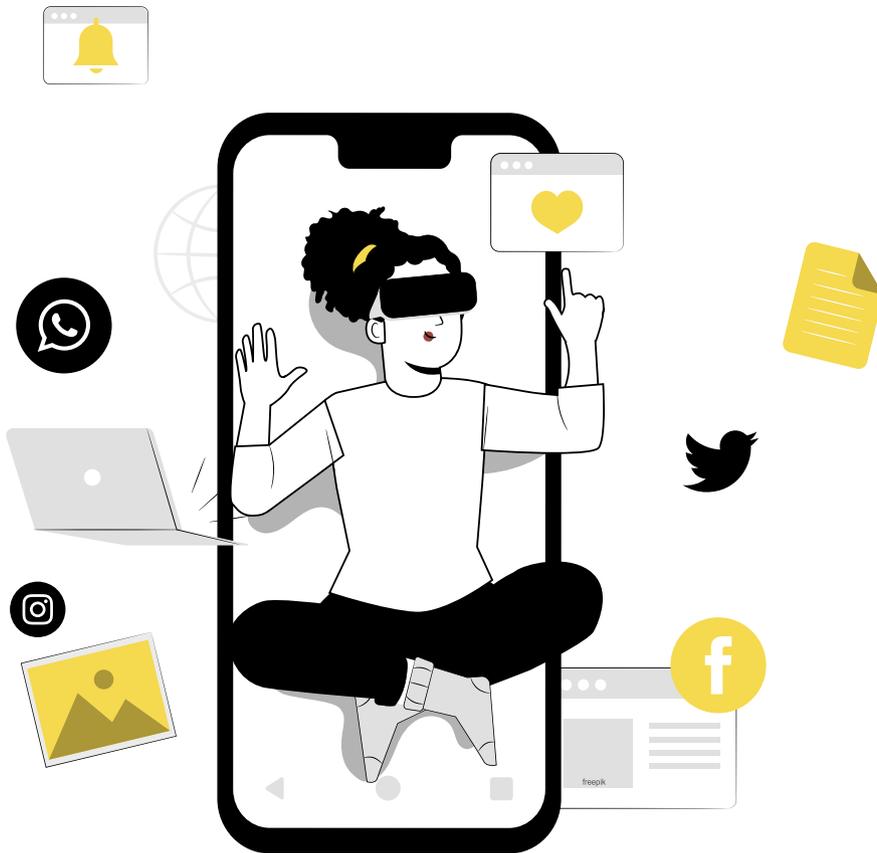


**ESTRATEGIAS
LÚDICAS PARA LA
COMPRENSIÓN DE
TEXTOS MEDIANTE
HERRAMIENTAS DIGITALES
EN ESTUDIANTES DE QUINTO
AÑO EGB**



RESUMEN

El presente modelo de intervención se desarrolló en la asignatura de Lengua y Literatura, con estudiantes de quinto año de Educación General Básica (EGB). En la etapa de diagnóstico, se identificaron las necesidades que presentan los estudiantes para comprender textos como cuentos, fábulas, entre otros; esto permitió definir como problema la comprensión de textos literarios y la formulación de reflexiones críticas a partir de un escrito. En este subnivel de la EGB, es fundamental que los estudiantes dominen la lectura y comprendan un texto, debido a que, al leer, tienen la oportunidad de estimular la reflexión crítica y

generar sus propias ideas, para poder expresarlas con sus palabras. El diseño del modelo de intervención se fundamentó en concepciones didácticas virtuales. Asimismo, la metodología utilizada asumió el paradigma naturalista e interpretativo y un enfoque cualitativo acompañado de un estudio de caso, al que se integraron técnicas e instrumentos de la investigación cualitativa; para ello se propone una estrategia de intervención de modalidad virtual que permita contribuir con este aprendizaje.

Palabras clave: estrategias lúdicas, comprensión de textos, herramientas digitales

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con lo que se estipula en el Modelo Pedagógico de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), las prácticas preprofesionales se deben realizar por cinco semanas. Las que son el motivo del análisis de este estudio se desarrollaron en la Unidad Educativa Víctor Gerardo Aguilar, que se encuentra ubicada en la Plaza del Arte, ubicada entre las calles Gaspar Sangurima y José Morocho, de la ciudad de Cuenca, en Ecuador. Estas prácticas preprofesionales ocurrieron entre los meses de mayo y junio de 2021, en el paralelo A del quinto año de Educación General Básica (EGB); este estaba conformado por veintinueve estudiantes. A lo largo de estas prácticas y a través de la observación participante, se identificaron situaciones que evidenciaban la dificultad de los educandos para comprender textos en la modalidad virtual, como, por ejemplo, no les era posible asimilar lo leído, lo que impedía o dificultaba la reflexión; o no les era posible decodificar palabras o frases, lo que impedía la comprensión de estas o su significado en la lectura. Todo esto ocasionaba que los alumnos perdieran la concentración. Además, se llegó a evidenciar que la docente desarrollaba sus clases de manera tradicional. En esta línea, se constató la monotonía de las mismas, pues solo se utilizaban presentaciones en PowerPoint, lo que daba como resultado aburrimiento y desinterés al momento de dar lectura a los textos.

Al realizar la entrevista, por su parte, la docente manifestó que existían tres problemas en sus estudiantes: (1) que no reconocían las ideas principales y secundarias de un texto, únicamente los personajes y acciones, pero en su totalidad; (2) que se les dificultaba realizar resúmenes, pues no comprendían la estructura de este tipo de texto; (3) que no podían comentar o exponer lo que leían.

En este contexto, se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿cómo las estrategias lúdicas, mediante herramientas digitales,

contribuyen a mejorar las destrezas de la comprensión de textos en estudiantes de quinto año de EGB? Para responder a esta inquietud, se determinó el objetivo general del proyecto que es proponer estrategias lúdicas, mediante herramientas digitales, para el aprendizaje de la comprensión de textos en estudiantes de quinto año de EGB. Para abordar este propósito se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Investigar referentes teóricos que tengan relación con estrategias lúdicas dirigidas al aprendizaje de la comprensión de textos en estudiantes de quinto año de EGB.
- Analizar herramientas digitales para el fomentar aprendizaje de la comprensión de textos en los estudiantes mencionados.
- Diseñar estrategias lúdicas, mediante herramientas digitales, que promuevan el aprendizaje de la comprensión de textos en el nivel mencionado.
- Aplicar estas estrategias en el año mencionado.

REVISIÓN DE LITERATURA

Este apartado permite analizar las perspectivas de diferentes autores sobre las estrategias lúdicas, comprensión de textos y herramientas digitales, para dar una solución al problema planteado. Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que los estudiantes mantienen mediante sus clases, se evidencia que la mejor manera para aprender es divirtiéndose; por ello, se decidió tener en cuenta las estrategias lúdicas como una parte fundamental del aprendizaje. Desde el punto de vista de Zuluaga y Gómez (2016), estas estrategias propician la construcción del aprendizaje significativo, lo que permite que los alumnos sean los creadores de su propio conocimiento; es decir, que sean capaces de pensar al momento de trabajar en las actividades planteadas por sus docentes.

En el ámbito educativo, para que los educandos sean capaces de comprender los

diferentes textos, cada docente debe ser quien los motive con el fin de que, de una u otra forma, sean capaces de entender lo que están aprendiendo. Como Romo (2019) menciona, la comprensión de textos es aquella en la que intervienen los conocimientos, destrezas y estrategias que los estudiantes desarrollan a lo largo de su vida. Esta habilidad en la modalidad virtual se vuelve factible al tomar en cuenta las herramientas digitales, pues estas sirven como apoyo pedagógico y están en beneficio del aprendizaje. Por otro lado y desde la línea de pensamiento de Pezo (2016), las herramientas digitales son recursos fundamentales para el aprendizaje de los estudiantes y deben incorporar varios temas de aprendizaje. Asimismo, las herramientas digitales deben adquirir una gran importancia dentro del ámbito educativo, porque son esenciales para el aprendizaje y porque proporcionan información para trabajar sin ninguna dificultad (Sánchez, 2017). Recurrir a estas tiene como propósito que los alumnos tengan la oportunidad de intercambiar varios conocimientos.



Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, se requiere saber qué tipos de herramientas digitales utilizar para la comprensión de textos. Las herramientas propuestas para desarrollar esta destreza y el aprendizaje significativo son: (a) una biblioteca digital que contenga libros donde se puedan señalar las ideas principales y secundarias, (b) Mundo primaria, que permite mejorar la comprensión individual de textos, y Orientación Andújar, que se ha planteado para fomentar la memoria y atención al ordenar lecturas (Pineda, 2020; Fera, 2018; Almestar y Esperanza, 2014). Dentro de las actividades es necesario recomendar que se reconozcan los personajes principales, tiempo y lugar que aparecen en el texto, para ello cada docente debe tener presente algunos lineamientos, como los que mencionan Naranjo y Ávila (2012):

- **Clave semántica:** localización e identificación.
- **Identificación de secuencia:** recordar el orden de lo que sucede, es decir, las acciones que presenta el texto.
- **Descripciones:** comprender las similitudes o diferencias que describe el autor en los textos.
- **Relación causa-efecto:** identificar las acciones, por ciertos incidentes, que ejecutan los personajes de los textos.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación mantiene un paradigma interpretativo o naturalista que permite estudiar cómo actúa un docente en la enseñanza de la comprensión de textos; este paradigma se centra en la dificultad para comprender la realidad social desde la lógica cuantitativa, al dar cavidad a todo lo que observa el investigador (Miranda y Ortiz, 2020). Es así que, el enfoque de esta indagación es cualitativo, pues describe la información que se obtiene sobre la comprensión de textos en estudiantes, con la finalidad de saber las dificultades de aprendizaje. Según Flores (2019), este

enfoque sustenta las evidencias que se organizan mediante la descripción profunda de lo que se está investigando.

Por otra parte, la investigación de caso único es aquella que apunta al estudio de un individuo, grupo, comunidad o sociedad (Stoppiello, 2009); en este caso, la que se describe en este texto se concentra en un grupo de estudiantes que presentan situaciones de complejidad al comprender textos, debido al empleo monótono de herramientas en las clases. Para el desarrollo de la investigación, las técnicas e instrumentos empleados fueron:

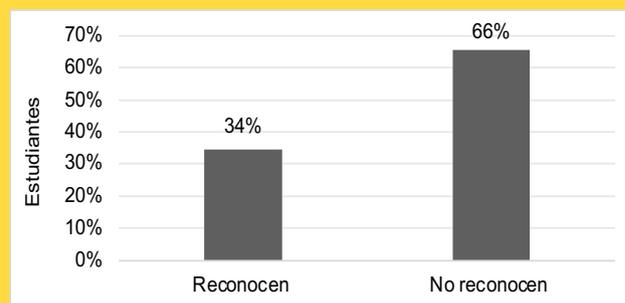
- La observación participante, pues posibilita observar la interacción entre el investigador y el sujeto (esta se centra en las dificultades que presentan los estudiantes para comprender textos) (Retegui, 2019).
- La entrevista, ya que se considera un conversatorio entre el entrevistado y el entrevistador. Esta se utilizó para dialogar con la docente sobre qué estrategias y herramientas maneja durante en desarrollo de la habilidad mencionada (Grados y Sánchez, 2017).
- Un test de conocimiento que incluía ítems para analizar el avance de cada estudiante (Yela, 2014). Este se aplicó a los educandos, para conocer cómo desarrollaban realmente la comprensión de textos.
- Otros instrumentos como la guía de observación, diarios de campo y entrevista, para obtener información acerca de los problemas referentes a la comprensión de textos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Al realizar el test de conocimiento, se pudo identificar que el 66 % no reconocía los personajes principales y secundarios de un cuento; y que el 34 % los identificaban, es decir que, la mayor

parte de estudiantes no lograron desarrollar una lectura con máxima concentración y, así, comprender lo que transmite un texto.

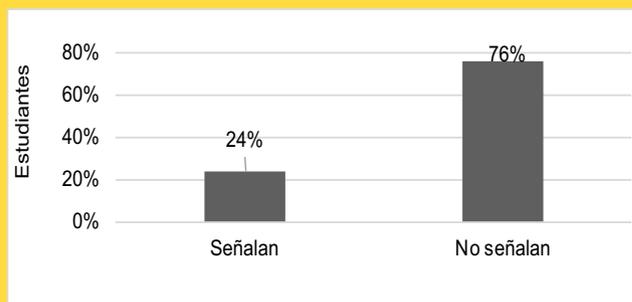
Figura 1. Reconocimiento de personajes principales y secundarios



Fuente: elaboración propia

En las preguntas cuyas consignas consistían en señalar las ideas principales y secundarias del texto, el porcentaje de estudiantes que no logró hacerlo fue del 76 %; mientras que el 24 % cumplió satisfactoriamente con la tarea.

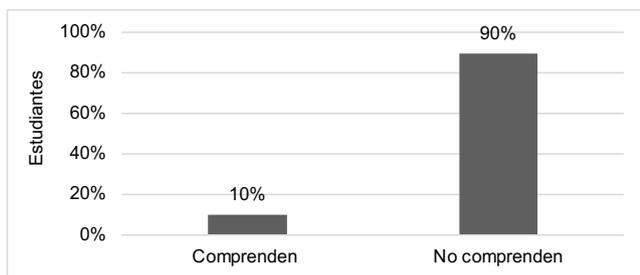
Figura 2. Reconocimiento de ideas principales y secundarias



Fuente: elaboración propia

Para abarcar la comprensión lectora a través de la reflexión, se consideró la última pregunta que consistía en vincular lo leído con las opciones pertinentes. Al analizar los datos obtenidos, se evidenció que el 90 % no comprendía el texto leído, pues solo el 10 % logró establecer las relaciones correctamente.

Figura 3. Comprensión de textos



Fuente: elaboración propia

Después de obtener estos datos y para continuar con la investigación se hizo la siguiente propuesta.

PROPUESTA LÚDICA: APRENDAMOS JUNTOS A LEER DE MANERA DIVERTIDA

El objetivo de esta iniciativa era mejorar el aprendizaje de la comprensión de textos mediante estrategias lúdicas y a través de herramientas digitales en los estudiantes de quinto año de EGB de la unidad educativa previamente mencionada, para ello, se propuso trabajar la destreza LL.3.3.4. “Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales” (Mineduc, 2016, p. 112). Esta selección ocurrió puesto que es necesario contribuir a que los estudiantes puedan leer de manera factible, de forma crítica, comprensiva y reflexiva, para su adecuado desarrollo integral. Según Vygotsky, la comprensión de textos se otorga como un sistema privilegiado de signos que permite consolidar la unidad del pensamiento verbal y se puede hallar en el aspecto interno de cada palabra; a través de su significado. Durante este proceso, en el pensamiento y en el habla, se construye el pensamiento verbal (Muñoz, 2013). En esta misma línea, la comprensión de textos se concibe como un proceso cognitivo que involucra operaciones

mentales en las que cada lector edifica significados y da sentido a cada texto; por ende, leer es comprender a partir del uso de diversas estrategias de lectura (Mineduc, 2016).

Para el desarrollo de la propuesta, se fomentó el desarrollo de actividades lúdicas a través de herramientas digitales que lograran despertar el interés por aprender. Mediante el aprendizaje basado en juegos (ABJ) se posibilita el desarrollo de los procesos cognitivos del estudiante a través del juego y del trabajo colaborativo (Cornellà *et al.*, 2020). Todo esto con el propósito de que, mediante las herramientas digitales, los educandos profundicen sus aprendizajes, para mejorar el desarrollo de la comprensión lectora. Además, cabe acotar a que las herramientas digitales son aquellas que realmente apoyan el aprendizaje significativo y cognitivo, debido a que facilitan que los estudiantes sean capaces de sobrellevar su desenvolvimiento académico y, así, poder solucionar las dificultades que se presentan en su aprendizaje (García, 2015). A continuación, se describen tres actividades basadas en estrategias lúdicas:

1. Juego de comprensión de textos mediante la biblioteca digital (90 minutos)

Su objetivo era desarrollar la comprensión de textos en los estudiantes, mediante la reflexión crítica. Para ello, se creó un juego de comprensión de textos, mediante la utilización de una biblioteca, esto permitió que los alumnos escogieran su propia lectura y que fueran capaces de sentirse libres para leer lo que les gustaba.

Para la organización de esta actividad, se facilitó a los estudiantes un enlace a la plataforma en donde tenían que escoger un texto y hacer una lectura silenciosa.

2: Juego de palabras (90 min)

La meta de esta actividad era reconocer el significado de las palabras que contienen los textos literarios para mejorar la comprensión.

Para lograrlo, se propuso un juego de palabras que incentivaba a los alumnos a buscar nuevos términos y, de esta manera, entenderlos dentro de un texto.

Para realizar esta actividad, se utilizó la herramienta Mundo primaria; esta permite dar lectura al significado de las palabras que contienen los textos. Cabe mencionar que se debió proyectar lo que se debía leer a través de la plataforma Zoom.

3: Juego de ordenar secuencias (90 min)

Su propósito era comprender las ideas principales y secundarias de los textos literarios, para esto se llevó a cabo el juego de secuencias que ofrece la herramienta Orientación Andújar, esta permite que los estudiantes observen y analicen los párrafos, para, de esta manera, ordenarlos con sus respectivas ideas principales y secundarias.

CONCLUSIONES

Con base en todo lo anterior, se puede concluir que las estrategias lúdicas mediadas con herramientas digitales resultan importantes dentro del ámbito educativo, pues generan interés, atención, creatividad e innovación cuando se trabaja la comprensión de textos. Asimismo, se considera que estas son una necesidad que tienen los estudiantes en la educación del siglo *xxi*, ya que el aprender con juegos hace que su conocimiento propicie el desarrollo nuevas habilidades mediante las lecturas. Por ende, el presente artículo aporta al desarrollo del aprendizaje de los educandos, al proponer el uso de estrategias lúdicas acompañadas de herramientas digitales, para trabajar la comprensión de textos de manera innovadora y creativa.

En relación al primer objetivo específico, es necesario recordar que cada docente debe contribuir al fomento de aprendizajes significativos, para que los estudiantes lleguen a establecer su propio criterio de manera reflexiva, tras la comprensión de los textos. De igual manera, cada profesor debe hacer hincapié en que sus

estrategias y metodologías sean lúdicas, en esta línea, se debe considerar al estudiante como el centro del contexto educativo y motivar, con ello, la construcción del criterio propio, a partir de la práctica lectora. De esta manera, todo lo leído contribuirá al desarrollo personal y profesional.

A partir de lo propuesto en el segundo objetivo específico y al analizar las herramientas digitales, se evidenció que las mismas son más entretenidas. Por ello, al buscar varias plataformas que ofrecieran juegos infantiles de lectura, se eligió una biblioteca digital, Orientación Andújar —que sirve para ordenar las ideas de los textos—, Mundo Primaria, entre otras. Estas resultan de mucha ayuda para que un docente pueda desarrollar una clase más llamativa, aún más si se presentan casos de emergencia que, como se ha visto en los últimos años, obligan a los maestros a planificar clases virtuales y a usar estas herramientas.

Tras el diseño de las estrategias digitales y a partir del primer y segundo objetivo específico, se aplicaron las estrategias lúdicas acompañadas de herramientas digitales. Durante este proceso se evidenció que los estudiantes tienen interés por aprender, cuando se hace uso de herramientas lúdicas novedosas que posibiliten que los educandos se encuentren activos durante de las clases, pues esto les permite desarrollar sus habilidades, su creatividad, su reflexión crítica, entre otras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almestar, O. y Esperanza, M. (2014). *Aplicación de un programa con material de orientación Andújar para mejorar la memoria y atención de los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa de Bien Social Proyecto Perú, Monsefú-2014* [Tesis Maestría en ciencias de la educación]. Universidad Pedro Ruiz Gallo. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7085/Odar_Almestar_Marleny_Esperanza.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Cornellà, P.; Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Revista enseñanzas de las ciencias de la tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Feria, M. (2018). El uso de herramientas digitales [Tesis magistral]. Universidad Externado de Colombia. EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES MATEMÁTICAS - SAN JOAQUÍN - LA MESA (uexternado.edu.co)
- Flores, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 1(13), 1-21. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008
- García, A. (2015). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y aprendizaje. *Revista Gredos*, 6(1), 1-58. <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=2512FD096B35B-8F309EBBA9A24FA032F?sequence=1>
- Grados, J. y Sánchez, E. (2017). *La entrevista en las organizaciones* (3ra. ed). El manual moderno. http://biblio3.url.edu.gt/Libros/la_entrevista/4.pdf
- Ministerio de Educación [Mineduc]. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ministerio de Educación
- Miranda, S. y Ortiz, J. (2020). Los paradigmas de la investigación. *RIDE Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Muñoz, E. (2013). La comprensión lectora de textos científicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista SciElo*, 3(13), 1-20. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202013000300013
- Naranjo, E. y Ávila, K. (2012). La comprensión lectora desde una concepción didáctica cognitiva. *Revista Didasc*, 3(1), 1-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4228654>
- Pezo, J. E. (2016). *Uso de herramientas digitales y su influencia en el aprendizaje colaborativo* [Trabajo de grado]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/2945/UPSE-TEB-2015-0164.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pineda, J. M. (2020). Desentrañando las diferencias entre bibliotecas electrónicas. *Revista Desiderata*, (13), 51-52. <file:///C:/Users/ZONAIN~1/AppData/Local/Temp/Dialnet-DesentrañandoLasDiferenciasEntreBibliotecasElectro-7217934.pdf>
- Retegui, M. L. (2019). La observación participante en una redacción. Un caso de estudio. *Revista la trama*, 14(2), 103-119. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3239/323964237006/html/index.html>
- Romo, P. (2019). La comprensión y la competencia lectora. *Revista Anales*, 377(1), 1-17. https://www.google.com/search?q=que+es+la+comprension+de+textos&sxsrf=ALeKk010_5zfP00mJLTd2nQDo0D2fNbRzQ:1628783610958&ei=-kMVYzZxOaSy5NoP6LOeyA8&start=10&sa=N&ved=2ahUKewicvK_k66vyAhUkGVkFHeiZB_kQ8tMDegQIARA7&biw=1366&bih=657
- Sánchez, M. (2017). Las TIC en la educación superior. *Revista Latinoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(12), 1-18. <https://www.ricsh.org.mx/index.php/RICSH/article/view/135>
- Stoppiello, L. A. (2009). Estudio de caso único: vicisitudes en la selección de la muestra de una investigación doctoral. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 1(13), 224-246. <https://www.redalyc.org/pdf/3396/339630254007.pdf>
- Yela, M. (2014). Los Test. *Revista Journal Scholar Metrics*, 8(1), 249-263. <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=660>
- Zuluaga, R. y Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación. *Revista Entramado*, 12(1), 1-15. <https://www.redalyc.org/pdf/2654/265447025015.pdf>