



Junio 2017 - ISSN: 1989-4155

G-LEARNING COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA CORREGIR DIFICULTADES DE LECTURA EN NIÑOS DE ETAPA ESCOLAR, ECUADOR

Pcl. Cl. Betty Elizabeth Alarcón Chávez¹
Nimia Sophia Mendoza Valdiviezo²
Mg. María de los Ángeles Ormaza Pincay³

Universidad Técnica de Manabí
Avenida Urbina y Che Guevara

balarcon@utm.edu.ec, sophiayjesus@hotmail.es, angieormaza@hotmail.com*

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Betty Elizabeth Alarcón Chávez, Nimia Sophia Mendoza Valdiviezo y María de los Ángeles Ormaza Pincay (2017): "G-Learning como estrategia metodológica para corregir dificultades de lectura en niños de etapa escolar, Ecuador", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (junio 2017). En línea:

<http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/glearning-lectura-ecuador.html>

Resumen:

A partir de la problemática detectada por estudiantes en prácticas pre-profesionales de la carrera de psicología clínica de la Universidad Técnica de Manabí, realizadas en una unidad educativa del Cantón Portoviejo se observó a niños que presentaban dificultades lectoras, el estudio se desarrolló mediante el enfoque mixto. La población que se delimitó es de diez estudiantes que son intervenidos con la Escala Wechsler de Inteligencia para descartar o confirmar la existencia de inteligencia marginal o límite y deficiencia mental. Luego de que mediante diagnóstico WISC-IV se descartó problemas de coeficiente mental, se aplicó en un primer tiempo (pre-prueba) la Batería de Evaluación Neuropsicológica Infantil que proyectó resultados muy por debajo del promedio esperado en habilidades lectoras de precisión, comprensión y velocidad de los niños, es por esto que se decidió intervenir a los estudiantes con una técnica de aprendizaje basado en juegos que potencien las habilidades de lectura, el reconocimiento y construcción de sílabas, la conciencia fonológica y la coherencia lógica. Posterior a ello se aplica la post-prueba a corto plazo con resultados mejorados en todos los indicadores, mostrando un superior desempeño de los sujetos de estudio en el aprendizaje implícito de técnicas lectoras.

Palabras clave: juegos, técnicas escolares, educación escolar, recursos educativos, dificultad en el aprendizaje.

Abstract:

From the problem detected by students in pre-professional practices of the clinical psychology career of the Universidad Técnica de Manabí, carried out in an educational unit of the Cantón Portoviejo was observed children who presented reading difficulties, the study was developed

¹ Docente de Psicología en la Universidad Técnica de Manabí

² Estudiante de Psicología en la Universidad Técnica de Manabí

³ Docente de Bibliotecología y Ciencias de la Información Universidad Técnica de Manabí

through the approach mixed. The population that was delimited is of ten students who are intervened with Scale Wechsler of Intelligence to discard or to confirm the existence of marginal or bordering intelligence and mental deficiency. After a WISC-IV diagnosis was ruled out, the Neuropsychological Assessment Battery was applied in a first time (pre-test), which projected results well below the expected average in reading, comprehension and speed reading skills Of children, this is why it was decided to intervene students with a learning technique based on games that enhance reading skills, syllable recognition and construction, phonological awareness and logical coherence. Subsequently, the short-term post-test is applied with improved results in all indicators, showing a better performance of the study subjects in the implicit learning of reading techniques.

Keywords:

Games, school techniques, school education, educational resources, learning difficulties.

1.- INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual la educación escolar se ha convertido en una temática de indudable valor para estructuras gubernamentales y no gubernamentales, éste grupo también es del interés común de la filantropía puesto que es en los niños y niñas donde se fomentan las bases del aprendizaje para toda la vida y debe ser fundamentado en bases sólidas de valores morales, técnicas, tácticas, tecnologías; en fin un aprendizaje integral.

Recapitulando procesos históricos, para los griegos era indivisible el componente de juego y el pedagógico; puesto que en todo momento relacionan el juego con la educación en la etapa de desarrollo temprano; es Isócrates (436 a.C.) quien configura y mixtura estos lineamientos en la crianza de los niños; desde el saber ser, hasta el saber hacer. Respecto a la inclusión de juegos en el proceso de aprendizaje de los infantes, la autora (Ferrández Vindel, 2014) manifiesta “Para desarrollar una mente creativa es importante estimular a los niños a que jueguen, manipulen objetos, investiguen, descubran, y tengan curiosidad y necesidad de encontrar soluciones a los problemas que les plantea la vida”⁴.

La escuela también es el lugar para el desarrollo de competencias que fortalecen el carácter, el desarrollo de relaciones interpersonales y el equilibrio emocional “Durante esta etapa, la vida afectiva tiene un importante papel en la interacción social y por otro lado, el juego infantil ha sido descrito como una actividad con gran potencialidad para promover el desarrollo” (Zych, I.; Ortega-Ruiz, R. & Sibaja, 2016)⁵. Durante la realización de las actividades lúdicas se intensifican también la calidad afectiva y por lo tanto se estimula la educación infantil.

Con respecto a la literatura sobre programas de intervención en problemas de aprendizaje donde se use como estrategia juegos, se destaca un estudio colombiano atribuido a los autores Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014) centrado en mejorar las habilidades lectoras de niños colombianos por medio de juegos y el aprendizaje implícito, que evalúa a 20 niños en edad escolar y que incluyen valoraciones a través de pruebas pre y post interventiva que exploran la capacidad lectora y rendimiento cognitivo general; con resultados positivos en cuanto al mejoramiento del rendimiento lector⁶.

Las cifras sobre hábitos de lecturas dan una desventaja a Ecuador si se lo compara con países como Chile y Argentina que tienen un promedio de 5,4 y 4,6 respectivamente de libros leídos anualmente por habitante; en el año 2012, el Centro Regional para el Fomento del Libro en

⁴ Ferrández Vindel, I. M. (2014). La inclusión del juego.

⁵ Zych, I.; Ortega-Ruiz, R. & Sibaja, S. (2016). Children´s play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers.

⁶ Artículo producto del proyecto de investigación “El Juego como herramienta de intervención en niños con problemas lectores”, código 020100295, financiado por la Pontificia Universidad Javeriana, seccional Cali, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Departamento de Ciencias Sociales, y la colaboración del Centro de Desarrollo de Tecnologías de la Inclusión (Cedeti) de la Pontificia Universidad Católica de Chile

América Latina y el Caribe (Cerlalc) de la Unesco, publica un estudio con resultados impactantes que demuestran el equivalente a medio libro al año por persona. Luego en el año 2013 el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) realizó una encuesta en la que se registró que “el 27% de los ecuatorianos no tiene el hábito de leer, de los cuales al 56,8% no le interesa la lectura, mientras que el 31,7% no lo hace por falta de tiempo” (Agencia Pública de Noticias de Ecuador y Suramérica, 2014)⁷, y es precisamente los jóvenes de edades comprendidas entre 16 y 24 años quienes dedican más tiempo a la lectura que los adultos, se considera como factor negativo que en Ecuador no se cuente con un Plan Nacional de Lectura como un eje transversal que rij a la educación integral.

En el Ecuador las técnicas que permitan involucrar a los niños en el aprendizaje integral aún son incipientes si se hace una comparación con países desarrollados en el área como es el caso de Finlandia, Estados Unidos, Canadá, España, que ya hace algunos años apuestan al tipo de educación integral en la etapa preescolar. La importancia de incluir el *game learning* (g-learning) que es un término anglosajón que hace referencia a la argamasa entre el juego y el aprendizaje, es que pretende incentivar a niños y niñas en esta etapa educativa a que impulsen las actividades respecto al componente lúdico y pedagógico para el aprendizaje de aula, incluyendo tácticas permisivas al docente que fortalezcan el proceso de enseñanza – aprendizaje en edad preescolar, puesto que en estos años los infantes basan los conocimientos y descubrimientos a través de juegos; afianzados en este precepto, estas técnicas deben ser aprovechadas en desarrollar el potencial cognitivo de los pequeños.

De la literatura ecuatoriana respecto al tema, se han encontrado escasos recursos bibliográficos en el país, uno de ellos es un estudio realizado por la autora Yauri Muñoz, M. (2016)⁸ donde se habla de estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora con técnicas muy diversas en estudiantes con dificultades de lectoescritura de octavo año de educación básica, el mismo se basa en investigación bibliográfica; por tal motivo las investigadoras resuelven presentar la presente investigación que es el producto de 240 horas de observación continua en prácticas pre-profesionales y de experimentación de aprendizajes de la Escuela de Psicología Clínica de la Universidad Técnica de Manabí, que fueron realizadas en la Unidad Educativa Particular Los Andes, de la ciudad de Portoviejo.

2.- METODOLOGÍA

La investigación se desarrolla mediante el enfoque mixto, que incluye inicialmente un diagnóstico mediante una pre-prueba que arroje datos sobre los niveles metalingüísticos de los alumnos y luego la posterior evaluación mediante post prueba con la misma batería. Con la finalidad de descartar un bajo coeficiente intelectual en el grupo de alumnos también se aplica un test. Para la selección de los participantes, se realiza un muestreo intencional, puesto que se escogen a los alumnos de edades comprendidas entre siete y nueve años de edad que asisten normalmente a la Unidad Educativa Particular “Los Andes” y que mediante la técnica de observación se detectó la definición operacional de dificultad lectora respecto al resto del grupo escolar. Los participantes en la investigación son 10 estudiantes de la unidad educativa privada, se consideran de condición económica media-baja del área urbana de la ciudad de Portoviejo.

Diagnóstico de Coeficiente Intelectual.- se procede a realizar un análisis de las funciones ejecutivas cognitivas, la aplicación de un test es una situación experimental estandarizada que sirve de estímulo a un comportamiento. Los resultados de estos medidores son evaluados estadísticamente con los resultados de otros individuos colocados en la misma situación; su aplicación permitirá evidenciar las deducciones que se toman del estudio de los niños en cuanto a coeficiente intelectual (CI) éste es uno de los test medidores de inteligencia mundialmente

⁷ <http://www.andes.info.ec/es/noticias/dia-mundial-libro-ecuador-mantiene-bajo-habito-lectura.html>

⁸ Yauri Muñoz, M. D. C. (2016). Estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes con dificultades de lectoescritura de octavo año de educación básica.

utilizados, la aplicación de la escala Wechsler (Wechsler, D. 2007)⁹ de inteligencia para niños que se aplicó para obtener indicadores del rendimiento cognoscitivo general de los niños y que permita descartar la posibilidad de un CI de ≤ 65 .

Existe anuencia mundial en clasificar los niveles de inteligencia a partir del valor que adquiere el CI en todas sus categorías, de la siguiente manera:

- 65 y menos: Deficiencia mental
- 66 – 79: Inteligencia Marginal o Limítrofe
- 80 – 90: Normal Bajo
- 91 – 110: Normal o Promedio
- 111 – 119: Normal Alto
- 120 – 127: Inteligencia Superior
- 128 y más: Muy Superior

Pre-prueba y post-prueba.- las actividades de evaluación metalingüísticas que determinen los niveles de organización y planeación del texto, manejo de la ortografía, sintaxis, separación de palabras, coherencia lógica y lectura se la realiza mediante la batería de Evaluación Neuropsicológica Infantil –ENI– desarrollada para niños hispanohablantes con edades comprendidas entre los 5 y 16 años dividida en 13 áreas cognitivas diferentes con la posibilidad de poder ser aplicadas y calificadas por separado reportando fiabilidad en sus resultados en otros estudios; en este sentido una de las subpruebas evalúa habilidades lectoras; ésta se divide en tres subdominios: precisión (grafema-fonema), comprensión (ideas principales y secundarias) y velocidad de la lectura (tiempo que toma leer). La literatura científica le atribuye este test a los autores Matute, Roselli, Ardila & Ostrovsky-Solís, (2007)¹⁰.

3.- DESARROLLO

3.1. G-learning, estrategia metodológica de aprendizaje

La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las aulas, juega un desarrollo importante en la vida de los estudiantes, estas herramientas conllevan a la creación de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías que presentan más desarrollo en la web son los videojuegos, estos son preceptos educativos porque viabilizan el desarrollo de las habilidades creativas y sociales, así mismo ayudan a solucionar las dificultades que presentan algunos contenidos curriculares para ser ilustrados y comprendidos. Esta estrategia es muy utilizada en España por la mayoría de docentes como método de enseñanza para la práctica educativa, siendo los videojuegos recursos digitales que la sociedad debe implementar porque potencian: la motivación de los estudiantes ante los contenidos, desarrollan el pensamiento reflexivo, la capacidades de atención y la memoria, las habilidades comunicativas-verbales, crecimiento de la capacidad mental y una enseñanza más activa (Díaz & Párraga, 2014)¹¹.

En la actualidad los métodos de aprendizaje están sufriendo cambios radicales que antes nadie podría imaginarlos o quizás parecían ser absurdos, sin embargo, estos están reemplazando a los libros de enseñanza que serían sustituidos por ordenadores y que las pizarras tradicionales dieran lugar a proyectores digitales. Es así que la enseñanza electrónica a pesar de estar bien asentada a nivel mundial en la formación de los estudiantes por presentar la oportunidad de información con mayor rapidez y variedad está quedándose en un segundo lugar al ser reemplazado por los

⁹ Wechsler D. (2007). WISC-IV Escala Wechsler de inteligencia para niños-IV [Wechsler intelligence scale for children. (T. A. A. M. P. Padilla Sierra, Eds.) (Cuarta ed.). México.

¹⁰ Matute, E., Roselli, M., Ardila, A. &, & Ostrosky-Solís, F. (2007). Evaluación neuropsicológica infantil (ENI). México: Manual Moderno.

¹¹ Díaz, V. M., & Párraga, M. J. (2014). ¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil?

conceptos actuales de enseñanza que van más allá de lo mencionado (Da Silva, 2016)¹². Aunque estos métodos de aprendizaje no estén tan acentuados ya se conocen que pueden dar grandes resultados en el aprendizaje.

El g-learning permite poner en práctica los conocimientos adquiridos, es un simulador que mejora el pensamiento creativo, la concentración para la toma de decisiones y la capacidad para la multitarea (Labarga de Navarro, 2015)¹³.

El game learning, conocido también como gamificación o ludificación, es la utilización de las mecánicas y dinámicas de juego en ámbitos no divertidos, con la finalidad de conseguir que el usuario acoja un determinado comportamiento para solucionar problemas. Tiene como objetivo introducir estructuras creativas e innovadoras que se generan a partir de los juegos para convertir una actividad, a priori aburrida, en una actividad que capte el interés de la persona para que participe en ella, dicho de otra manera, es intervenir en las personas y motivarlos a que realicen las actividades o acciones que se les propone. En este sentido, se ha definido que la gamificación pretende persuadir a la persona para convertir una simple tarea en un reto atractivo que merezca la pena continuar, logrando el éxito del individuo (Da Silva, 2016)¹⁴.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham, 2011 citados por (Foncubierta y Rodríguez, s.f.)¹⁵ *“indican que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (insignias, puntos, niveles, barras de progreso, avatars, etc.) los jugadores incrementan su tiempo de dedicación y se implican mucho más en la realización de una determinada actividad. De acuerdo con estos autores, esta actividad repercute en el aumento de la predisposición psicológica a seguir en un estado activo. Este es un fenómeno que en psicología se denomina “estado de flujo”, y que consiste básicamente en el incremento de la capacidad atencional, el aumento del rendimiento y del esfuerzo de dedicación hacia una tarea, la sensación de cierta suspensión temporal y un sentimiento de agrado que hace mejorar la capacidad de trabajo”*.

Para que este método funcione con eficacia es esencial contar con un simulador suficientemente sofisticado que permita que el programa tenga éxito, lo malo es que conseguir un simulador de estos requiere de una importante inversión en tiempo y dinero, razón por la que en los actuales momentos pocas son las instituciones escolares que cuentan con esta tecnología. A pesar de esto el g-learning aunque se encuentre en estado embrional es lo suficientemente eficaz para que a futuro llegue a ser utilizado por todos en el mundo (Jabary, 2011)¹⁶.

3.1.1. Ventajas y desventajas del G-learning.

Como toda herramienta de enseñanza esta no es la excepción para presentar ventajas y desventajas: (Jabary, 2011)¹⁷ señala las siguientes ventajas: estimula la participación activa de los alumnos simplificando las actividades contempladas como dificultosas, motiva la participación en diversas actividades mediante la retroalimentación inmediata y recompensas, suscita la perseverancia y define la personalidad, relaciona ejercicios con actividades divertidas incluso fomentando el compañerismo, mejora la comunicación. Así mismo, expresa las siguientes desventajas: la interface de incentivos no es pareja para cada ejercicio propuesto, los incentivos pueden acostumar a los alumnos a trabajar sólo en base a ellos, los alumnos al momento de involucrarse en un “juego de aprendizaje” pueden decidir abandonarlo cuando quieran, el impulso a logros puede generar competencia y reacciones negativas como la agresividad.

¹² Da Silva, H. (2016), Gamificación: aprender jugando.

¹³ Labarga de Navarro, J. (2015). Mantenimiento evolutivo de un juego educativo para ordenador.

¹⁴ Da Silva, H. (2016), Gamificación: aprender jugando.

¹⁵ Foncubierta, J. y Rodríguez, C. s.f.: Didáctica de la gamificación en la clase de español.

¹⁶ Jabary, I. 2011, G-learning: la nueva formación en habilidades.

¹⁷ Jabary, I. 2011, G-learning: la nueva formación en habilidades.

Mientras que (Peña, 2017)¹⁸ menciona nuevas ventajas:

- Los juegos son una fuente de desarrollo pedagógico porque ayudan a la concentración, mejoran la comprensión y la participación.
- Los juegos también desarrollan el pensamiento creativo y la planificación.
- Mejoran la rapidez en la toma de decisiones y la atención.
- Desarrollan el pensamiento estratégico.
- Gracias a los juegos también se desarrolla la capacidad para la multitarea.

Este autor, también enmarca desventajas como:

- Muy limitados en el tipo de preguntas en las evaluaciones.
- El soporte video-transmisión debe mejorar.
- No tiene previstas funciones de accesibilidad para personas con capacidades especiales.
- Se basa todo el sistema en la asincronía y carece de herramientas interactivas de comunicación.

3.1.2. El juego como contenido y recurso educativo

El juego es una actividad de expansión necesaria en el individuo, adquiere relevante importancia en el desarrollo social y afectivo, permite conocer conductas sociales; es una herramienta necesaria y beneficiosa para conseguir y desarrollar las capacidades intelectuales. Desde el punto de vista educativo se convierte en una importante herramienta para desarrollar y potenciar conceptos, valores y procedimientos. En esta práctica el docente debe considerar y examinar los diversos juegos para identificar las capacidades que los estudiantes pueden desarrollar a través de la práctica. El juego produce placer, para su ejecución debe contener un marco normativo, se realiza de forma espontánea y voluntaria incluyendo una acción y participación activa de los involucrados, expresa valores de la sociedad a la que se pertenece. Cualquier juego se desarrolla dentro de un cuadro psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño percibe el mundo y las interacciones que tiene con él (Tayupanta y Quiroz, 2012)¹⁹.

3.2. Dificultades de lectura en niños de etapa escolar

“La lectura es un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado”. A partir de esta representación, el hecho de leer se convierte en una actividad compleja del ser humano en la que se mezclan todas sus facultades y que incluye una serie de procesos biológicos, psicológicos, afectivos y sociales que lo trasladan a crear una relación de significado específico con lo leído para lograr una nueva adquisición a nivel cognitivo. Leer se convierte en una actividad particularmente social y primordial para conocer y afianzar los conocimientos y es una forma de enseñanza importante para que el individuo se forme una visión del mundo que lo rodea, dándole su propio significado. (Calderón y Quijano, 2010)²⁰.

La enseñanza de la lectura es una de las etapas de mayor relevancia y complejidad para los niños y niñas durante su etapa escolar. Este aprendizaje implica la independencia necesaria para seguir con el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida. En los últimos años, una muestra evidenciable de escolares presentan dificultades en la adquisición de la lectura por lo tanto es importante su detección e intervención temprana para obtener beneficios académicos y emocionales (Romero y Castaño, 2016)²¹. Se evidencia una dificultad hacia la lectura cuando un niño lee por debajo del nivel esperado según su edad o grado escolar; los niños que presentan un problema de lectura

¹⁸ Peña, M. (2017). *G-learning: Game-Learning*.

¹⁹ Tayupanta, I y Quiroz, G. (2012). El juego en el desarrollo de las funciones básicas en los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones de Educación Básica de la ciudadela San Alejo, parroquia Andrés de Vera de la ciudad de Portoviejo, durante el año lectivo 2010-2011

²⁰ Calderón, A., & Quijano, J. (2010). Características de comprensión lectora en estudiantes universitarios

²¹ Romero, A., & Castaño, C. (2016). Prevenir las dificultades lectoras: diseño y evaluación de un software educativo.

leen despacio, tienen conflictos para entender lo que leen y reconocer las palabras y también confunden palabras.

La lectura es una acción presente en la mayoría de los procesos de formación académica. Se denomina como una herramienta trascendental a las áreas del conocimiento desde los primeros niveles de escolaridad. A través de la práctica lectora se desarrollan una serie de capacidades interpretativas y argumentativas que impactan positivamente en el desempeño social, cultural y político del individuo, porque a través de ella se construyen niños, jóvenes y adultos críticos frente al mundo, por estas razones el acto de leer está relacionado e influenciado directamente por el contexto social y cultural. El contexto es un término que se refiere al conjunto de realidades, circunstancias y fenómenos que se producen y presentan en un momento y lugar determinado, es una noción que supone los fenómenos de tipo histórico, económico, psicológico, antropológico y social no pueden ser analizados y comprendidos, de manera acertada, si se abstraen de las condiciones específicas en las cuales surgieron. El sujeto está en el mundo para conocerlo y reconocerlo en él, por lo que construye su conocimiento y agrupa información desde sus diferentes manifestaciones, costumbres y características de la realidad latente (Torres y Vásquez, 2016)²².

La lectura es una destreza que incluye procesos psicolingüísticos, como son el reconocimiento de las palabras directamente relacionados a la precisión-fluidez y la comprensión lectora. En la iniciación de la escolaridad el reconocimiento de palabras es lo más importante en las aulas educativas. Para hacer una valoración exhaustiva de los métodos relacionados al reconocimiento lector, precisión y velocidad lectora, se requiere analizar como los estudiantes leen letras y palabras. Entre las causas que afectan el rendimiento lector tenemos: el contexto familiar, el nivel socioeconómico, desventajas sociales y patrones de crianza, cognitivos y lingüísticos, entre otros, que de alguna forma pueden influenciar en los procesos de aprendizaje de los alumnos en edades tempranas del desarrollo. Considerándose a las dificultades de aprendizaje como un problema pedagógico que se identifica por problemas para adquirir nuevos conocimientos para la realización de tareas académicas, como la lectura y escritura (González, Díaz, Martín, Delgado & Trianes, 2016)²³.

Actualmente el interés de indagación sobre cómo mejorar el rendimiento lector se ha reavivado debido al eminente porcentaje de estudiantes que presentan carencias lectoras. Leer es un proceso cognoscitivo que requiere la utilización de habilidades y destrezas de alto nivel. La comprensión como proceso de creación de significados requiere que los métodos de enseñanza se centren en la relación del lector con el texto como un proceso individual, lo que demanda la interacción con el contenido, de manera que por medio de las habilidades comunicativas que tienen las personas de dialogar sobre el texto se favorecen las interacciones y la puesta en común de las estrategias que contribuyen a la adquisición de la lectura y a un mayor grado de aprendizaje (Gutiérrez, 2016)²⁴.

La comprensión lectora es una actividad compleja que involucra el uso de estrategias para poder reconstruir lo que el autor ha querido comunicar, juega un papel muy importante que tiene como finalidad la asimilación del texto. Es un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto lo que significa que no se puede dar significados si no se sabe leer ya que la base de la comprensión es la lectura, se puede decir que se comprende cuando la persona que lee logra extraer sus propias conclusiones de lo leído, uniendo la información nueva con los conocimientos previos (Cunnighan, 2015)²⁵. La lectura es un instrumento fundamental para el aprendizaje y presenta variadas funciones que son: el desarrollo de procesos afectivos y cognitivos

²² Torres, A. C. & Vásquez, A. L. (2016). El sentido de la lectura crítica en contexto.

²³ González, M. J., Díaz-Giráldez, F., Martín, I., Delgado, M., & Trianes, M. V. (2016). Precisión lectora y nivel lector inicial en niños de educación primaria.

²⁴ Gutiérrez, R. (2016). Efectos de la lectura dialógica en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de Educación Primaria.

²⁵ Cunnighan, Y. (2015). Nivel de habilidades lectoras de los niños/as de la Educación básica media de la comunidad de concepción del Cantón san Lorenzo.

con la intención de comunicar una idea o varias ideas. Cuando los estudiantes comprenden lo que leen, significa que están aprendiendo significados por medio del proceso lector.

3.2.1. Dificultades lectoras en el contexto Internacional

Según algunas investigaciones mundiales se utilizaron más de 54 mil pruebas de lenguaje en tercer y cuarto grado de educación básica mediante un análisis comparativo a los países de: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Honduras, México, Paraguay, Perú, República Dominicana y Venezuela, dicho estudio determinó que Perú es uno de los países que ha presentado en última escala, dificultades lectoras evidenciables en los niños y niñas, lo que significa la presencia de un grave problema de lectura. Por tal motivo, se empleó un programa de Desarrollo de la Comprensión Lectora para niños deficientes Lectores de 4to y 5to grado de nivel socioeconómico bajo. Este programa consistió en la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas para el mejoramiento de la comprensión Lectora en los escolares. Los resultados de este sondeo expresaron que los niños deficientes lectores no solo superaron el déficit encontrado al inicio de la ejecución del programa, sino que incluso superaron y sobresalieron del grupo de buenos lectores. De esta manera se expone la importancia de las habilidades metacognitivas sobre la comprensión lectora y el aprendizaje (Canales, R.2008)²⁶.

Las estadísticas internacionales sobre dificultades de la lectura, muestran que entre un 5 y un 16% de la población presenta dislexia que se comprende como un cuadro clínico de origen neurológico. Las dificultades lectoras o retraso lector involucra a niños que manifiestan una dificultad ya sea por limitadas oportunidades de alfabetización ofrecidas a los escolares antes y durante su aprendizaje formal de la lectura. La competencia lectora de escolares es posible de pronosticar desde temprana edad si se conocen las prácticas de alfabetización de la familia, como el número de libros en casa, el hábito de lectura en los padres y su inclusión en las actividades diarias familiares. El retraso lector implica que la obtención de un bajo desempeño lector estaría acompañado por un bajo rendimiento intelectual. Para la identificación de retraso lector en Colombia se han utilizado de acuerdo a diversos estudios las escalas Wechsler que se caracterizan por valorar contenidos escolares y culturales que dependen de las oportunidades de aprendizaje ofrecidas al niño. Específicamente, se consideran como criterios para definir el retraso lector puntuaciones entre el 21 y 50 y los niños con dislexia suelen obtener puntuaciones por debajo de 21. (Cardona y Cadavid, 2013)²⁷.

En Colombia se pretende mejorar las habilidades lectoras de su población infantil, implementando programas de evaluación para conocer el nivel lector de sus niños, esto ha permitido identificar cifras preocupantes de niños que obtienen bajas calificaciones en pruebas de desempeño lector. La última prueba reportada por el Ministerio de Educación Nacional de este país en el 2009, estableció que de 102 mil niños de quinto de primaria evaluados más de la mitad presentan desempeños lectores inferiores a los niveles básicos. Los estudios previos realizados han demostrado que el nivel socioeconómico de las familias, el nivel educativo de los padres determinan el acceso a recursos culturales y al tipo de estimulaciones cognoscitivas que reciben los niños para fortalecer su desarrollo psicológico considerándose variables predictivas de las habilidades prelectoras de los niños que inician el aprendizaje lector. Para erradicar en gran medida estas limitaciones encontradas emplean el juego como una estrategia o actividad de aprendizaje que permite el acercamiento voluntario, desarrollo y la motivación de los escolares al proceso lector (Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R.; 2014)²⁸.

En el caso de países como: México, Luxemburgo, Latvia, Rusia, Portugal, Grecia, Polonia, Hungría, Liechtenstein, Italia y la República Checa, presentan índices de lectura significativamente

²⁶ Canales, R. (2008). Procesos cognitivos y estrategias psicolingüísticas que intervienen en la lectura comprensiva: diseño y ejecución de un programa experimental en niños con problemas de aprendizaje

²⁷ Cardona, M. & Cadavid, N. (2013). Perfil lector de niños con y sin retraso lector en la ciudad de Cali, Colombia.

²⁸ Cadavid, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora.

inferiores del promedio estadístico, lo que significa que la problemática de la lectura es grave, tal como lo revelan las conclusiones del estudio PISA en el año 2000, sobre habilidades de lectura. A fin de poseer abundante información confiable sobre esta problemática a nivel universal y poder restituir cambiar esta tendencia a mediano y largo plazo, la UNESCO ha realizado por su parte numerosas investigaciones al respecto entre sus países miembros. Estos estudios han demostrado que Japón tiene el primer lugar mundial con el 91% de la población que ha desarrollado el hábito de la lectura, seguido por Alemania con un 67% y Corea con un 65% de su población que tiene hábitos de lectura (Gutiérrez y Montes, s.f.)²⁹.

3.2.2. Dificultades lectoras en el Ecuador

Entre las dificultades de la lectura en el Ecuador según un estudio realizado, la dislexia es uno de los trastornos que afecta a una cantidad importante de la población escolar. Este trastorno se identifica por presentar dificultades significativas en la velocidad lectora, precisión en la decodificación de la palabra y comprensión de textos. Este trastorno afecta aproximadamente al 80% de los sujetos con dificultades específicas de aprendizaje. También, la velocidad de lectura es otro déficit importante en las personas disléxicas. Las variables que son de especial consideración cuando se estudian las dificultades lectoras son: el sexo, el tipo de escuela (pública y privada) y la lateralidad (derecha e izquierda) en los sujetos disléxicos. Para clasificar a los estudiantes con problemas en la velocidad y errores de la lectura de palabras se utilizó en este estudio la clasificación del PROLEC-R a quienes se les llamó grupo de Dislexia Visual (DV), los que tenían dificultad severa en la lectura de pseudopalabras se les llamó grupo de disléxicos fonológicos (DF), los que tenían falencias en todo se les llamó grupo de disléxicos y aquellos que tenían solo dificultad en la precisión lectora o bien eran lentos se les llamó grupo de bajo rendimiento. El PROLEC-R es una batería para evaluar a niños de primero a sexto grado de educación primaria, está formado por nueve tareas que exploran los principales procesos lectores. En este estudio participaron 207 estudiantes de entre 8 y 13 años de edad de 2º y 3º nivel educativo de primaria, siendo la edad media de 9.3 años, en cuanto a la distribución por sexo fueron 77 chicas y 130 chicos. De los 207 alumnos, 117 estaban escolarizados en segundo ciclo y 90 en tercer ciclo educativo. A la escuela pública asistían 156 alumnos y a la privada 51 (Calvo, Mínguez, Andrés, Sanz-Cervera, Blázquez, & Iborra, 2016)³⁰.

3.3. Escala Wechsler de Inteligencia (Wisc-IV)

WISC-IV es una herramienta de intervención que se explota en el ámbito clínico para valorar la capacidad a nivel cognitivo de niños entre los 6 y 16 años de edad. Es una prueba o test que se emplea en el ámbito neuropsicológico, para evaluar el rendimiento cognoscitivo global de los niños y niñas. El coeficiente de confiabilidad para los distintos índices que ofrece la escala varía entre una correlación de 0.88 y 0.97. Las escalas Wechsler, creadas y estandarizadas en USA para la evaluación de la inteligencia son las más prestigiosas y utilizadas mundialmente. La primera prueba se origina de 1939 para la medir la inteligencia, del adulto. Luego en 1949, a partir de esta versión se diseñó para la exploración intelectual infantil, instrumento conocido como: "Wechsler Intelligence Scale for Children" (WISC). A partir 1967 surge la Escala de Inteligencia de Wechsler para Preescolares (WPPSI) que cubre las edades de dichos períodos. En el 2005 surge como nueva versión el WISC IV con algunas variaciones (Martínez, S y Ramírez, R. 2010)³¹.

Para López, G. (2007)²⁷ en psicología estas pruebas de inteligencia WISC IV, se aplican en diversos campos. Entre sus múltiples beneficios: mejora las propiedades psicométricas, mayor conocimiento de las características del desarrollo cognoscitivo e intelectual, incremento en el número de los reactivos de enseñanza y actualización de los diseños de la libreta de estímulos para hacerlos más atractivos e interesantes para los niños. Ofrece una variedad de beneficios a los psicólogos y a los evaluados, también amplía el campo de interpretación de la prueba y su utilidad

²⁹ Gutiérrez, A. & Montes de Oca, R. (s.f.). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario.

³⁰ Calvo, X., Mínguez, R., Andrés, M., Sanz-Cervera, P., Blázquez, J., & Iborra, A. (2016). Incidencia de la dislexia en Ecuador: relación con el CI, lateralidad, sexo y tipo de escuela.

³¹ Martínez, S. y Ramírez, R. (2010). El WISC III en los escolares.

clínica para el psicólogo clínico, lo que permite efectuar diagnósticos y diseñar estrategias posteriores de intervención. En el WISC-IV se determinan: retraso mental, aptitudes sobresalientes, trastornos de aprendizaje, trastorno de déficit atencional con hiperactividad; se compone de cuatro grandes subpruebas: comprensión verbal, razonamiento perceptivo, memoria de trabajo y velocidad de procesamiento, evaluadas mediante 15 test, 10 principales y 5 optativos. Este recurso se puede aplicar a diferentes niveles educativos distribuidos de la siguiente manera: primaria (6 a 11), secundaria (12-15) y bachillerato (primer curso, 16 años).

Figura 1. Estructura de WISC-IV

Lista de subpruebas y puntuaciones compuestas de las subpruebas WISC-IV				
Puntuaciones de Índice	Índice de Comprensión verbal (ICV)	Índice de Razonamiento Perceptual (IRP)	Índice de Memoria de Trabajo (IMT)	Índice de Velocidad de Procesamiento (IVP)
Semejanzas	X			
Vocabulario	X			
Comprensión	X			
Información	X			
Razonamiento de pistas (Adivinanzas)	X			
Diseño con cubos		X		
Conceptos con dibujos		X		
Matrices		X		
Figuras incompletas		X		
Retención de dígitos			X	
Sucesión de letras y números			X	
Aritmética			X	
Claves				X
Búsqueda de símbolos				X
Animales				X

Fuente: López, G. J. J. (2007). Prueba: Escala Wechsler de inteligencia para el nivel escolar (WISC-IV).

En lo referente al índice de *Comprensión Verbal* enuncia habilidades de formación de conceptos verbales y las relaciones entre ellos, definición de vocablos y comprensión social; está conformado por cinco pruebas: de semejanzas, vocabulario, comprensión, información y adivinanzas. El índice de *Razonamiento Perceptivo* expresa habilidades prácticas productivas y la ordenación de conceptos no-verbales; se constituye de cuatro pruebas: cubos, conceptos, matrices y figuras incompletas. El índice de *Memoria de Trabajo* examina la capacidad de retención, almacenamiento, operación, transformación y generación de nueva información; en este índice se reflejan tres pruebas: dígitos, letras y números y aritmética. Para finalizar, el índice de Velocidad de Procesamiento de la información evalúa la capacidad para focalizar la atención, explorar y segregar información visual con eficacia. Está compuesto de tres subtests que se efectúan bajo control de tiempo: claves, búsqueda de símbolos y animales.

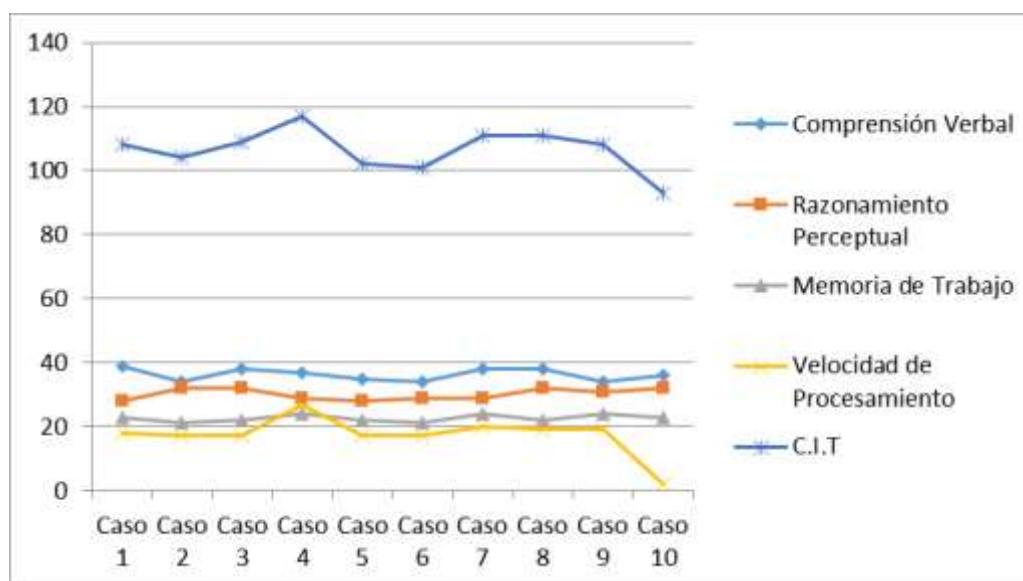
3.3.1. Resultados de la aplicación de la Escala Wechsler

Tabla N.1. Resultados Coeficiente Intelectual Wechsler

SUMA DE PUNTUACIONES ESCALARES					
	C.V.	R.P.	M.T	V.P.	C.I.T
Caso 1	39	28	23	18	108
Caso 2	34	32	21	17	104
Caso 3	38	32	22	19	111
Caso 4	37	29	24	27	117
Caso 5	35	28	22	17	102
Caso 6	34	29	21	17	101
Caso 7	38	29	24	20	111
Caso 8	38	32	22	19	111
Caso 9	34	31	24	19	108
Caso 10	36	32	23	21	112

Fuente: Datos recabados por los autores, Unidad Educativa Los Andes

Figura 2. Resultados aplicación WISC-IV



Los resultados de la aplicación de la Escala Wechsler muestran que un 60% de la muestra escogida cabe dentro del rango *normal o promedio*, mientras que el 40% restante se inserta en el rango *normal alto*. Por el diseño de la prueba la mayor puntuación pertenece a la escala de comprensión verbal, siendo el caso uno quien puntúa mayormente, sin embargo en la relación del total de las puntuaciones compuestas de la batería, es el caso 4 quien lleva la ventaja en el nivel de coeficiente intelectual; la aplicación de esta escala permite descartar la posibilidad de que los problemas lectores detectados en este grupo de alumnos se deba a una inteligencia marginal o a deficiencia mental.

3.4. Estrategia de juegos para mejorar las dificultades lectoras

Las estrategias basadas en juegos se utilizan con la finalidad de mejorar las dificultades lectoras y buscan incrementar las competencias y dominios en la lectura con niños de primaria. Los lecto-juegos propician el interés de los niños en la lectura de una manera amena, con situaciones divertidas y creativas que entretienen mientras se aprende, se pueden utilizar en niños de cualquier edad; por lo que existirían variaciones en los materiales que se utilizan, éstos deben ser adecuados a la edad y a los gustos.

En la presente investigación se procede a estructurar sesiones de trabajo con los niños involucrados, además con la participación de alumnos que realizan prácticas pre-profesionales universitarias, se trabaja con cuatro sesiones de 30 minutos cada una; realizada en cuatro semanas distintas y se divide al grupo en 2 de tal manera que roten en las actividades. Al inicio de cada sesión se motiva a los niños con juegos que incentiven la creatividad y la predisposición de los mismos y al final de la sesión se agradece la participación de los niños.

Actividad 1. Aprendizaje de la lectoescritura de José Bustillo Rendón.- presenta cuatro niveles de dificultad uno para las vocales, otro para las sílabas directas, las sílabas mixtas y la ortografía de algunas letras que más dificultad pueden plantear; además incluye fichas descargables para docentes, de tal manera que se puedan trabajar en clases o en casa. Cada uno de estos niveles propone diferentes actividades y ejercicios con el fin de trabajar distintos objetivos como la mecánica lectora y de escritura, el dictado, la comprensión lectora y la composición escrita. Se encuentra disponible en:

http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/aprendizaje_lectoescritura/html/menu3.html

Actividad 2. Rima, que rima!.- con esta actividad los estudiantes muestran conciencia fonológica, mediante la distinción de palabras que riman utilizando canciones, rimas, proverbios, versos, entre otros. Se solicita a los alumnos que al escuchar palabras que riman aplaudan una vez y digan las palabras que riman.

Actividad 3. El dado de la comprensión.- es una divertida forma de que el niño comprenda lo que lee. Se realiza una lectura y posterior a aquello se lanza un dado gigante que consta de preguntas ¿Me gustó cuándo? ¿La lectura se trató de? Este libro me recuerda..., me disgustó....

Actividad 4. Ordena la frase.- se presenta como un juego dinámico mediante el uso de tarjetas con palabras en cada una de ella, se presenta al alumno una frase desorganizada y éste procede a ordenarla lo más rápido posible, con esta actividad se contribuye a aumentar la velocidad de lectura, comprensión y coordinación de frases.

Tabla N.2. Resumen y descripción de actividades lúdicas

Número Sesión	Juego	Tiempo estimado	Descripción
1	Aprendizaje de la lectoescritura de José Bustillo Rendón	30 min.	Actividad online con reconocimiento de uno para las vocales, otro para las sílabas directas, las sílabas mixtas y la ortografía de algunas letras.
2	Rima, que rima!!	30 min.	Conciencia fonológica, mediante la distinción de palabras que riman utilizando canciones, rimas, proverbios, versos.

3	El dado de la comprensión	30 min.	Comprensión lectora con preguntas y respuestas.
4	Ordena la frase	30 min.	Tarjetas con palabras sueltas que deben organizarse para la coherencia lógica y velocidad.

Fuente: Elaboración de los autores

3.5. Batería de Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI)

Este test fue diseñado para la evaluación del desarrollo neuropsicológico de niños de habla hispana cuyas edades fluctúen entre los 5 y 16 años, aunque incluye la evaluación de 13 áreas de la cognición; estas pueden ser evaluadas en conjunto o por separado además de brindar datos normativos por edades para cada subescala por lo que ha sido empleada en el ámbito clínico en diversos estudios. En este sentido para la presente investigación sólo se empleará la subprueba de lectura que comprende diversos dominios como: precisión, comprensión y velocidad de lectura. El dominio precisión busca evaluar en los niños el uso correcto grafema-fonema, la pronunciación de letras impresas que se presentan, ya sean estas oraciones, frases cortas o palabras. La comprensión busca evaluar la habilidad absorber el significado de la lectura, de tal manera que se identifiquen ideas principales y secundarias de una narración. La dimensión velocidad evalúa el tiempo real que le toma al niño la lectura³².

3.5.1. Resultados de la aplicación de la Batería de Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI)

Tabla N.3. Resultados Pre-prueba Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI)-Subdominio de Lectura

	Caso 1	Caso 2	Caso 3	Caso 4	Caso 5	Caso 6	Caso 7	Caso 8	Caso 9	Caso 10	Promedio	Puntuación máxima
Lectura												
Lectura de sílabas	5	5	6	3	5	4	4	5	6	4	4,7	8
Lectura de palabras	4	5	5	4	6	5	4	5	5	6	4,9	8
Lectura de "no palabras"	7	6	6	7	6	7	6	6	6	6	6,3	8
Lectura de oraciones												
Aciertos	6	6	7	6	8	6	5	7	7	7	6,5	10
Comprensión	5	4	5	5	4	6	5	6	5	5	5	10
Lectura de textos en voz alta												
Velocidad de lectura	59	65	65	70	58	68	70	70	71	71	66,7	No determinado
Comprensión	6	4	4	5	6	5	4	5	6	5	5	8
Lectura silenciosa de un texto												
Velocidad de lectura	58	61	65	71	59	67	67	66	70	69	65,3	92
Comprensión	6	5	5	5	6	5	5	5	6	5	5,3	8

Fuente: Datos recabados por los autores, Unidad Educativa Los Andes.

³² Cadavid, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. *Pensamiento Psicológico*, 12(1), 28–38. Retrieved from http://vitela.javerianacali.edu.co/bitstream/handle/11522/2231/Juego_vehiculo_mejorar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

La lectura es un proceso cognitivo que demanda el apoyo de otros procesos cognitivos si es visto desde la perspectiva neuropsicológica, la ciencia trata de identificar la precisión de estos dominios y la posibilidad de efecto que mantenga las diferencias edades de los sujetos de estudios. En investigaciones realizadas con la misma batería (ENI) se determina que el nivel de comprensión a los nueve años de edad en la lectura de oraciones es eficiente, sin embargo la comprensión de textos resulta satisfactoria en cuanto a la comprensión para chicos de 16 años, además se establecen niveles de mejoría acorde al aumento de edades; en tanto que la comprensión es una tarea más compleja que incluye habilidades cognitivas, lingüísticas y socioculturales; resultaría significativo para este tipo de estudios establecer grupos considerando las diversas edades.

En este sentido, en el presente estudio se ha establecido la muestra con alumnos con edades que comprenden siete hasta los nueve años de edad, la batería ha sido aplicada al total de la muestra por tener edades relativamente semejantes, por lo cual no altera o varía resultados. Los resultados son claros en la Tabla N.3 en la prueba de lectura de sílabas y palabras el total alcanza un poco más del 50% notando una mejoría en la lectura de no palabras, al ser palabras sueltas sin sentido en una oración específica. En cuanto a la lectura de oraciones los aciertos son más significativos que la comprensión de la misma oración; los aciertos logran un promedio de 65%. Respecto a la lectura de textos en voz alta la comprensión también resulta por debajo del 50% del valor más alto. La lectura silenciosa muestra también resultados bajos en cuanto a comprensión y velocidad.

3.5.2. Resultados post-prueba de la aplicación de la Batería de Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI)

Tabla N.4. Resultados Post-prueba corto plazo. Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI)- Subdominio de Lectura*

	Caso 1	Caso 2	Caso 3	Caso 4	Caso 5	Caso 6	Caso 7	Caso 8	Caso 9	Caso 10	Promedio	Puntuación máxima
Lectura												
Lectura de sílabas	8	8	7	8	8	7	6	7	7	7	7,3	8
Lectura de palabras	7	6	7	6	8	7	7	7	8	6	6,9	8
Lectura de "no palabras"	7	8	7	8	7	8	8	7	7	7	7,3	8
Lectura de oraciones												
Aciertos	8	8	8	8	8	9	8	8	9	9	8,2	10
Comprensión	8	7	8	7	7	8	8	8	8	7	7,6	10
Lectura de textos en voz alta												
Velocidad de lectura	68	69	75	75	69	72	72	75	73	72	72	
Comprensión	8	7	7	8	8	7	6	7	7	8	7,3	8
Lectura silenciosa de un texto												
Velocidad de lectura	66	63	66	72	65	69	70	69	72	71	68,3	92
Comprensión	8	7	7	6	6	7	7	6	7	8	6,9	8

Fuente: Datos recabados por los autores, Unidad Educativa Los Andes.

*Prueba aplicada 1 mes después de la aplicación de la estrategia g-learning

Los resultados generales de la aplicación post-prueba a corto plazo (un mes después de la intervención) aplicada a los alumnos de la Unidad Educativa los Andes, demuestran un incremento en todos los aspectos relacionados a las habilidades lectoras; esta tendencia de mejora tiene lugar a la posterior realización de actividades lúdicas que tienden a fortalecer las capacidades cognitivas relacionadas a la lectura (tabla 4). La batería ENI es aplicada a la totalidad de niños escogidos para el estudio, se la realiza como una post-prueba a corto plazo después de la realización de varias actividades de intervención centradas en juegos que potencien el reconocimiento de sílabas, la conciencia fonológica, la comprensión lectora, coherencia lógica y velocidad.

El componente de lectura de sílabas y de no palabras mejora significativamente en este tiempo pasando de un promedio de 4.7 a 7.3 en lectura de sílabas; los aciertos en la lectura de oraciones también resultan elevados frente al primer tiempo de evaluación de una puntuación promedio de 6.5 a 8.2 además de una baja comprensión promedia de 5 a 7.6 evidenciándose una gran mejoría. En cuanto a la lectura en voz alta los resultados a corto plazo después de la intervención denotan acrecentamiento en la velocidad con precisión asimismo en la comprensión, los índices de aumento de un primer tiempo a un segundo tiempo en la velocidad tienen una diferencia de 6.7 puntos y en cuanto a la comprensión de 2 puntos adicionales.

4.- CONCLUSIONES

En el presente estudio primeramente se procedió a determinar a los niños que presentaban dificultades lectoras en una primera instancia por la técnica de observación, resultando un total de diez estudiantes que además son intervenidos con la Escala Wechsler de Inteligencia con el ánimo de descartar problemas más serios; tales como la inteligencia marginal o limítrofe y la deficiencia mental. Del total de la población escogida para el efecto se determinan resultados claros que descartan algún tipo de complicación de coeficiente intelectual, al determinar que un 60% de la muestra escogida cabe dentro del rango *normal o promedio*, mientras que el 40% restante se inserta en el rango *normal alto*.

Se procede a aplicar en un primer tiempo (pre-prueba) la Batería de Evaluación Neuropsicológica Infantil que detalla resultados muy por debajo del promedio esperado, como en el caso de la lectura de sílabas que alcanza solo un 50% promedio de la máxima nota, la aplicación de la batería también muestra bajos porcentajes en habilidades lectoras de precisión, comprensión y velocidad de los niños.

Después de contactar a los padres de familia de los niños mostrándose receptivos a la propuesta, se decide intervenir a la población educativa escogida con una técnica de aprendizaje basado en juegos que potencien las habilidades de lectura; cabe resaltar que todos los niños escogidos participaron de la técnica en los diferentes tiempos. La técnica inicia con una actividad de juegos en línea con la práctica de reconocimiento y construcción de sílabas, continúa con otra acción de juegos de rimas que destacan la conciencia fonológica, luego pasa por una dinámica de comprensión y finaliza con un juego de ordenamiento de frases que matizan la coherencia lógica.

La post-prueba de la Batería de Evaluación Neuropsicológica Infantil aplicada a corto plazo de la culminación de las técnicas de juegos de lectura muestra en su totalidad un mejor desempeño de los niños en todos los indicadores, esto se debe a que basado en esta técnica la visualización de palabras mostradas en forma multimedia con una conjugación dinámica, creativa y no convencional tiende a motivar a los niños al aprendizaje implícito; de tal manera que la propuesta no tradicional de aprendizaje del español resulta más apropiada.

5.- Referencias:

- Agencia Pública de Noticias de Ecuador y Suramérica. (2014). Día Mundial del Libro: Ecuador mantiene un bajo hábito de lectura. Retrieved April 4, 2017, from <http://www.andes.info.ec/es/noticias/dia-mundial-libro-ecuador-mantiene-bajo-habito-lectura.html>
- Canales, R. (2008). Procesos cognitivos y estrategias psicolingüísticas que intervienen en la lectura comprensiva: diseño y ejecución de un programa experimental en niños con problemas de aprendizaje. *Revista de Investigación en psicología*, 11(1), 81-100. <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3878/3104>
- Cardona, M. & Cadavid, N. (2013). Perfil lector de niños con y sin retraso lector en la ciudad de Cali (Colombia). *Psicología desde el Caribe*, 30(2), 257-275. <http://www.scielo.org.co/pdf/psdc/v30n2/v30n2a04.pdf>
- Cadavid, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. *Pensamiento Psicológico*, 12(1), 28–38. Retrieved from

http://vitela.javerianacali.edu.co/bitstream/handle/11522/2231/Juego_vehiculo_mejorar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Calderón, A., & Quijano, J. (2010). Características de comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Estudios Socio-Jurídicos*, 12(1), 337-364.
<http://www.scielo.org.co/pdf/esju/v12n1/v12n1a15.pdf>
- Calvo, X., Mínguez, R., Andrés, M., Sanz-Cervera, P., Blázquez, J., & Iborra, A. (2016). Incidencia de la dislexia en ecuador: relación con el CI, lateralidad, sexo y tipo de escuela. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *Revista INFAD de Psicología*, 2(1), 249-258. <http://www.infad.eu/RevistaINFAD/OJS/index.php/IJODAEP/article/view/64/65>
- Cunnighan, Y. (2015). Nivel de habilidades lectoras de los niños/as de la Educación básica media de la comunidad de concepción del Cantón san Lorenzo. Tesis de Grado. Previo al grado académico de licenciado en ciencias de la Educación. Esmeraldas, 1-58
<http://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/559/1/CUNNIGHAN%20MONTENEGR0%20YORLENIS%20SOFIA.pdf>
- Da Silva, H. (2016), Gamificación: aprender jugando. Recuperado de
<http://www.criteria.es/gamificacion-aprender-jugando/>
- Díaz, V. M., & Párraga, M. J. (2014). ¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil? *New approaches in educational research*, 3, 21-27
VM Díaz, J Martín-Párraga - *New approaches in educational ...*, 2014 - naerjournal.ua.es
- Ferrández Vindel, I. M. (2014). La inclusión del juego. *Revista Nacional E Internacional de Educación Inclusiva*, 7(1), 96–109. Retrieved from file:///C:/Users/Usuario/89/Downloads/Dialnet-LaInclusionDelJuego-4772625.pdf
- Foncubierta, J. y Rodriguez, C. s.f.: Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. Recuperado de:
https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- González, M. J., Díaz-Giráldez, F., Martín, I., Delgado, M., & Trianes, M. V. (2016). Precisión lectora y nivel lector inicial en niños de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *Revista INFAD de Psicología*, 3(1), 253-260.
<http://www.infad.eu/RevistaINFAD/OJS/index.php/IJODAEP/article/view/503/431>
- Gutiérrez, A. & Montes de Oca, R. (s.f). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. México. *Revista Iberoamericana de Educación* rieoei.org/deloslectores/632Gutierrez.PDF
- Gutiérrez, R. (2016). Efectos de la lectura dialógica en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de Educación Primaria. *Revista de Psicodidáctica*, 21(2), 303-320
https://www.researchgate.net/profile/Raul_Gutierrez_Fresneda/publication/304039179_Efectos_de_la_lectura_dialogica_en_la_mejora_de_la_comprension_lectora_de_estudiantes_de_Educacion Primaria/links/5764498108ae1658e2ede94e.pdf
- Jabary, I. 2011, G-learning: la nueva formación en habilidades. Recuperado de
<http://www.equipoys talento.com/tribunas/gamelearn/g-learning-la-nueva-formacion-en-habilidades>
- Labarga de Navarro, J. (2015). Mantenimiento evolutivo de un juego educativo para ordenador. Tesis de Grado de Ingeniería en Informática. Universidad de Alcalá. Escuela Politécnica Superior. 1-57
<http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/23278/TFG%20Labarga%20Navarro%2>

02015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- López, G. J. J. (2007). Prueba: Escala Wechsler de inteligencia para el nivel escolar (WISC-IV). Av. En Medición. (5), 169-171. Recuperado de:
http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/9513/7036/5475/Prueba_-_Escala_Wechsler_De_Inteligencia_Para_El_Nivel_Escolar_WISC-IV.pdf
- Martínez, S y Ramírez, R. (2010). El WISC III en los escolares. Uruguay, Waslala
http://www.iesta.edu.uy/wp-content/uploads/2014/05/El-WISC-III-en-los-escolares_Baremo_Montevideo.pdf
- Matute, E., Rosselli, M., Ardila, A. &, & Ostrosky-Solis, F. (2007). *Evaluación neuropsicológica infantil (ENI)*. México: Manual Moderno.
- Peña, M. (2017). *G-learning: Game-Learning*. [Diapositiva de Prezi]. Recuperado de
https://prezi.com/4nr_fjr5n675/g-learning/
- Romero, A., & Castaño, C. (2016). Prevenir las dificultades lectoras: diseño y evaluación de un software educativo. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 49, 207-223.
<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45246/Prevenir%20las%20dificultades%20lectoras%20dise%C3%B1o%20y%20evaluaci%C3%B3n%20de%20un%20software%20educativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tayupanta, I & Quiroz, G. (2012). El juego en el desarrollo de las funciones básicas en los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones de Educación Básica de la ciudadela San Alejo, parroquia Andrés de Vera de la ciudad de Portoviejo, durante el año lectivo 2010-2011. Informe de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia. Carrera de Educación Parvularia. Quito: UCE. 1- 207 <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/555>
- Torres, A. C. & Vásquez, A. L. (2016). El sentido de la lectura crítica en contexto. Katharsis, (22), 375-401 <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis/article/view/835/1127>
- Wechsler D. (2007). *WISC-IV Escala Wechsler de inteligencia para niños-IV [Wechsler intelligence scale for children]*. (T. A. A. M. P. Padilla Sierra, Eds.) (Cuarta ed.). México.
- Yauri Muñoz, M. D. C. (2016). *Estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes con dificultades de lectoescritura de octavo año de educación básica*. Universidad Técnica de Machala. Retrieved from <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/9732>
- Zych, I.; Ortega-Ruiz, R. & Sibaja, S. (2016). Children's play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers. *Journal for the Study of Education and Development*, 39(2), 380–400.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718>