

Evaluación del apoyo de los videojuegos en la comprensión lectora en niños de tercer grado de primaria

María J. Ramos-Munguía¹, Elena Peralta-Hernández¹,
Pedro C. Santana-Mancilla¹ y Laura S. Gaytán-Lugo²

¹Facultad de Telemática, Universidad de Colima, México

²Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica, Universidad de Colima, México
{mjrm.1106, ele3000_11}@gmail.com, {psantana, laura}@ucol.mx

Resumen. En la actualidad los videojuegos han trascendido del entretenimiento al mundo de la educación. Este trabajo presenta avances de un estudio sobre el uso de videojuegos comerciales en la mejora la comprensión lectora en niños de tercero de primaria.

Palabras clave: videojuegos, lectura de comprensión, educación primaria.

1 Introducción

La lectura es una competencia fundamental primordial para todo individuo en cualquier ámbito [1]. El proceso de la lectura en sí, conlleva al concepto de la comprensión lectora, el cual es un proceso a través del cual el lector construye significado a través de su interacción con el texto [2]. Está comprobado que los niños de 8 años, son a quienes se les puede detectar falla en su comprensión lectora [3].

En la actualidad, en México existe un gran problema en relación a comprensión lectora. De acuerdo al reporte [4], 41% de los estudiantes no alcanzan las competencias básicas en torno a la comprensión lectora.

Los videojuegos son un componente importante de la enseñanza de hoy en día, ya que pueden proporcionar a los estudiantes mundos ricos de narrativas complejas que aumentan y transforman su experiencia educativa en formas no tradicionales [5]. El juego y el aprendizaje están estrechamente ligados a los niños, por lo que es natural utilizar los videojuegos para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo de este trabajo es conocer si los videojuegos que fueron diseñados para mero entretenimiento son útiles dentro de contextos educativos. Lo anterior, mediante la realización de un estudio con videojuegos comerciales aplicados a la mejora de la comprensión lectora en niños de tercer grado de primaria.

2 Material y método

Se llevó a cabo un estudio con niños de tercer grado de primaria para recopilar datos de referencia que muestren el nivel de comprensión lectora haciendo uso de videojuegos. El estudio se llevó a cabo en dos escuelas primarias de la ciudad de

Colima. Participaron 20 niños seleccionados al azar, divididos en 4 grupos de 5 estudiantes por cada escuela, de los cuales el 90% dice que le gusta leer. Para los juegos se requirió de una PC y un control de videojuegos. Los juegos usados durante la prueba fueron “*The legend of Zelda: A link to the past*”, “*The legend of Zelda: Ocarina of time*”, “*Age of Mithology*” y “*Mario Bros 2*”, seleccionados por ser de tipo RPG para los cuales se requiere estar leyendo de forma constante. La recopilación de datos se llevó a cabo con una cámara de video y una grabadora de voz.

3 Resultados

La primera etapa del estudio consistió en leer dos historias y posteriormente se les aplicó un cuestionario de tres preguntas de opción múltiple por cada lectura. Los resultados fueron que el 44% obtuvieron un acierto o ninguno, mientras que el 56% obtuvo entre dos y tres aciertos en promedio de las dos lecturas.

Posteriormente, se asignaron diferentes actividades a realizar en los juegos y al final se les aplicó el cuestionario de tres preguntas. Los resultados fueron que el 2.5% no tuvo ningún acierto y el 17.5% un solo acierto, mientras que el 80% obtuvo entre dos y tres aciertos en promedio.

Por último se les preguntó sobre el grado de aceptación de usar videojuegos para el aprendizaje usando una escala tipo Likert de cinco iconos representando emociones con respecto al juego, se obtuvo que al 78% le “*Encanta*” y al restante 22% le “*Gusta*” no encontrando respuestas negativas al respecto.

4 Conclusiones

Se encontró que el uso de videojuegos incrementó el interés de los niños en la lectura, aún en aquellos sin experiencia previa en jugarlos. Al mismo tiempo fue claro el aumento en la comprensión lectora de un 24% entre los dos métodos.

A pesar de estos resultados tan prometedores, es importante considerar que pueden ser influidos por la “novedad” de la inclusión de los videojuegos, por lo que es importante realizar un estudio de larga duración para conocer si estos resultados se mantienen positivos comparados con grupos que usan el método tradicional.

Referencias

1. De Coster, I., Baidak, N., Motiejunaite, A., y Noora, S. (2011). La enseñanza de la lectura en Europa. Eurodyce.
2. Zorrilla, M. J. (2005). Evaluación de la comprensión lectora.
3. Nation, K., Cocksey, J., Taylor, J., Bishop, D.: A longitudinal investigation of early reading and language skills in children with poor reading comprehension. *Journal of child psychology and psychiatry, and allied disciplines*, (2010).
4. OECD. PISA 2012 Result in focus. What 15 years old know and what they can do with what they know. Technical report (2013).
5. Puentedura, R. R. (2009). Game and Learn: An Introduction to Educational Gaming. Recuperado de <http://hippasus.com/rrpweblog/>