

# SELECCIÓN DE APLICACIONES SEMIABIERTAS PARA MEJORAR COMPRENSIÓN LECTORA MICRONIZADA EN ESCUELA PRIMARIA "ANTONIO ÁLVAREZ BERRONES".

*Nali Borrego Ramírez*

[nali.borrego@gmail.com](mailto:nali.borrego@gmail.com)

*Marcia Leticia Ruiz Cansino*

[mruizc@docentes.uat.edu.mx](mailto:mruizc@docentes.uat.edu.mx)

*Jesús Alejandro Flores Sánchez*

[a2183030086@alumnos.uat.edu.mx](mailto:a2183030086@alumnos.uat.edu.mx)

Universidad Autónoma de Tamaulipas

## Resumen

Con el objetivo de identificar una aplicación digital gamificada que pueda influir en la reducción del tiempo necesario en la lectura y comprensión de textos, para utilizarse en el proyecto de comprensión lectora micronizada en la Escuela Primaria "Antonio Álvarez Berrones". Se indaga el rango de tiempo utilizado en varios estudios de diferentes aplicaciones semiabiertas que se han utilizado en este proceso, como: Exelearning, Quizizz, Formulario Google, Socrative, El Conejo Lector y Kahoot. Con base en los resultados se calcula el tiempo promedio necesario para completar tareas de comprensión lectora. Concluimos que la digitalización gamificada, especialmente mediante Kahoot, es la que refleja reducción de tiempo.

**Palabras clave: micronización, lectura comprensión, Kahoot, aplicaciones semiabiertas**

## Abstract

DC - Número 13 - Vol. 7 - 2024

<http://www.docentesconectados.unsl.edu.ar/index.php/dc>

ISSN 2618-2912



The objective is to evaluate how the use of digital and gamified platforms influences the reduction of the time required for reading and comprehension of texts in comparison with traditional methods to be used in the micronized reading comprehension project at "Antonio Álvarez Berrones" Elementary School. Data from several studies on different semi-open educational tools for reading comprehension were used: Exelearning, Quizizz, Google Form, Socrative, Reader Rabbit, and Kahoot. The average time required to complete reading comprehension tasks was calculated using both traditional paper-based methods and digital and gamified methods. The tools were evaluated in terms of their efficiency in time allocation and their ability to promote reading comprehension. The conclusion was that gamified digitization, especially through Kahoot, is the most efficient in reducing reading comprehension time.

**Key Words:** micronization, reading comprehension, Kahoot, semi-open applications

## Introducción

No es nueva la necesidad de comprimir contenido, Salaverría (2002) revela que los periodistas desarrollaron formas más refinadas y comprimidas de elaborar la información. Con este fin, también el marketing relacional y digital Gómez-Bayona et al. (2020) ha previsto de herramientas a la empresa, como el contenido relevante y segmentado distribuido de manera eficaz y el feedback instantáneo que permite a las empresas ajustar rápidamente sus estrategias y mejorar sus productos o servicios según las necesidades y preferencias de los consumidores (Maddalena,2023). En la actualidad se hace hincapié en acortar el tiempo en los formatos de presentación de contenidos que pretenden captar la atención del público y generar interés por una obra, ya sea una película, una serie de televisión, un libro u otro tipo de producto cultural o mediático. Según Borrego, Contreras, Ruiz y Castillo (2022) la tendencia hacia el microcontenido es

crucial para mantener la relevancia y la interacción en las redes sociales. Cada plataforma tiene su propio enfoque y su formato ideal, desde vídeos, imágenes, recuento reducido de caracteres, encuestas y retos.

En ámbito educativo además de la microenseñanza, existen otros enfoques como la microdocencia propuesta por Dulsat-Ortiz (2019), y el modelo microcurricular activo desarrollado por Posso-Pacheco et al. (2020) también relevantes. Estos métodos se enfocan en utilizar laboratorios micro para facilitar la transición del conocimiento teórico al conocimiento enseñado y evaluado, siguiendo uno de los principios de Chevallard (2007) sobre la transposición didáctica de las matemáticas, que consiste el proceso mediante el cual los conocimientos matemáticos académicos son seleccionados, organizados y adaptados para ser enseñados en el contexto escolar.

La implementación efectiva de estas micrometodologías, según Roediger y Butler (2011), requiere varios elementos clave. Primero, es crucial la selección de herramientas adecuadas que faciliten la entrega eficiente del contenido educativo fragmentado para que sea eficaz y accesible para los estudiantes.

El microcontenido en el ámbito educativo no solo se remonta a la microenseñanza de Allen (1966), sino que también ha evolucionado hacia conceptos como el microlearning o micro aprendizaje. Se refiere a la posterior división de los contenidos en unidades más pequeñas, como sucede en el contexto del e-learning en la empresa, estas unidades incluyen diferentes niveles de dificultad y profundidad (Requena et al., 2006). Aparece también, la propuesta de evaluación micronizada se basa en varias sesiones previas de socialización gamificada para preparar a los estudiantes para dos tipos de pruebas: una en papel, otra digitalizada y gamificada. Los resultados mostraron que los estudiantes necesitaron menos tiempo para completar la prueba digitalizada y gamificada de 3 a 5 minutos, en comparación con la prueba en papel de 15 a 20 minutos (Borrego,

Contreras, Ruiz y Castillo, 2022). El proceso de convertir el micro contenido en micro lectura, requiere un planteamiento micro curricular para la comprensión lectora (Barragán, 2021).

El Control de la Comprensión (CC) durante la lectura, es una estrategia metacognitiva que permite a los lectores evaluar si un texto tiene sentido o presenta inconsistencias. Las dificultades a las que los sujetos pueden enfrentarse a la hora de la comprensión lectora, tanto en una primera lengua, como en una segunda, incluyen: a) No reconocimiento de palabras; b) Dificultades para identificar y entender palabras individuales; c) Relaciones entre proposiciones; d) Problemas para comprender cómo las oraciones y las ideas pequeñas se conectan entre sí dentro de un texto, conocido como formación de microescritura; e) Dificultades para combinar información de diferentes partes del texto para formar una comprensión global; f) Dificultad para relacionar las ideas del texto con el conocimiento que ya poseen (Yamashita, 2002; Segalowitz, Poulsen y Komoda, 1991).

La comprensión lectora se entra de cómo se procesa la información a nivel de microproposiciones y macroproposiciones de la siguiente manera: a) Los sujetos procesan automáticamente a niveles pre-léxico (antes de identificar las palabras) y post-léxico (después de identificar las palabras); b) Construyen las microproposiciones que son ideas básicas que se forman a partir del texto escrito sin esfuerzo consciente; c) Utilizan la memoria de trabajo principalmente para construir macroproposiciones o ideas principales a partir de las microproposiciones. Los sujetos con bajos niveles de lenguaje tienen dificultades para construir la macroestructura del texto o ideas principales y organizarlas cuando leen. Sin embargo, del procesamiento de micro ideas se deriva en una microestructura del texto, con relaciones locales básicas y adyacentes. A medida que este proceso de micro comprensión lectora mejore, mejorará el dominio del lenguaje y la macro comprensión textual se volverá más accesible (Gómez, Devís y Sanjosé, 2013).

## Desarrollo

Las aplicaciones semiabiertas enfocada a la comprensión lectora con versión gratuita incluye la aplicación Exelearning, en estudio de Chira, Chévez, Díaz y Córdova (2021) para mejorar este proceso. Crearon una actividad titulada "Leo, pienso e interactúo para comprender textos narrativos" dividida en seis sesiones: Primera sesión: Enfoque en objetivos, contenidos y estructura del software. Segunda sesión: Análisis de la estructura de un texto literario narrativo, trabajando el nivel literal con espacios en blanco para completar enunciados. Tercera sesión: Identificación de los elementos de la narración a nivel inferencial con verdadero-falso en el planteamiento de proposiciones. Cuarta y quinta sesión: Inferencia de simbolizaciones utilizando opción múltiple. Sexta sesión: Análisis e interpretación de un texto narrativo a nivel crítico con una actividad de reflexión. Al comparar resultados de evaluación inicial y final identificaron un incremento de 5.8 puntos la calificación de los estudiantes de nivel secundario entre 16 y 18 años. Se utilizaron 17 días: 4 para preparación, 9 para la aplicación de la intervención por 2 horas en el aula 18 horas, y 3 para análisis de la información e informe.



Imagen 1. Logotipo. Fuente: Sitio oficial <https://exelearning.net/>

El diseño de una propuesta didáctica en la aplicación Quizizz Acuña (2023) para comprensión lectora y análisis de un cuento, con tres sesiones de 90 minutos cada una. Primera evaluación formativa sobre comprensión literal e inferencial del texto y el significado del vocabulario desconocido de 15 a 20 minutos. La segunda evaluación sumativa para identificar acontecimientos principales de los personajes del texto 10 minutos, una rubrica de autoevaluación de trabajos de clase 5 minutos. La revisión y

retroalimentación es automática en 5 minutos. Una tercera evaluación sumativa con rúbrica de evaluación 10 minutos.



Imagen 2. Logotipo, Fuente: Sitio oficial <https://quizizz.com/?lng=es-ES>

Guerra-García, Saldívar-Llanos y Sandria-López (2021) llevaron a cabo un estudio sobre evaluación de comprensión lectora, uso de estrategias y su relación con variables académicas y sociodemográficas en estudiantes universitarios a partir de un texto denominado "La evolución y su historia, extraído de Cela y Ayala (2001) ", que es una narración de 965 palabras conteniendo un promedio de siete conceptos centrales en la que utilizaron los formularios Google en cada una de las fases. En primera fase los maestros contactaron a los estudiantes y enviaron formulario con las instrucciones; en la segunda fase con un margen de 20 días para contestar individualmente, el cuestionario se contesta en 45 minutos y encontraron un nivel bajo de comprensión lectora.



Imagen 3. Logotipo. Fuente: Sitio Oficial <https://www.google.com/intl/es/forms/about/>

Varón y Ospina (2020) emplearon Socrative en prueba diagnóstica de comprensión lectora en la que utilizaron opción múltiple para 54 estudiantes de 5to. Grado de primaria durante 45 minutos, las notas de calificación estuvieron muy dispersas sobre todo en estimaciones que se acercaron más al cero.



Imagen 4. Logotipo. Fuente: <http://www.materiaeducativoprimaria.xyz/2015/05/juegos-para-aprender-leer-el-conejo.html>

Moreno y Urtecho (2022) utilizan el Conejo Lector para comprensión lectora en niños de la Institución de Educación Primaria "Alfred Nobel"-Trujillo, 2021, con Pre-test y Post-test, con 12 sesiones para llevarse a cabo en un tiempo de dos meses y medio, de aprendizajes y con una duración de 45 minutos. que se aplica al grupo de estudio. Concluyeron que el uso del software el Conejo Lector, mejoró en ( $t=38.909$ ;  $p<.01$ ), el desarrollo del nivel crítico de la comprensión lectora de los estudiantes de primer grado.



Imagen 5. Logotipo. Fuente: <https://www.socrative.com/>

Maldonado (2019) utilizo la aplicación Kahoot en la comprensión lectora con alumnos de 5to y 6to de la primaria de la Institución Educativa 0137 "Miguel Grau Seminario" San Juan de Lurigancho, utilizo un instrumento basado en la taxonomía de Salazar (2015) con una escala: Previo al proceso, en inicio, en proceso, satisfactorio, con tres dimensiones: 1. Nivel literal, indicador "recuerda escenas tal como aparecen en el texto" y "reconoce los detalles de los acontecimientos"; 2. Nivel inferencial, indicador, " construye el significado de la lectura", "infiere el mensaje de la lectura" y "reconoce el significado de las palabras"; 3. Nivel crítico, "reconoce la sucesión de las distintas escenas" y "precisa el tiempo y el espacio de la lectura". Con duración de 40 minutos, encontraron que el uso

de kahoot reportó mejor resultado en lectura inferencial, seguido de nivel literal y crítico.



Imagen 6. Logotipo. Fuente: <https://kahoot.it/>

La utilización de aplicaciones como Exelearning, Quizizz, Formularios Google, Socrative, Conejo lector y Kahoot para mejorar la comprensión lectora ofrece beneficios significativos en términos de eficiencia y efectividad en el aprendizaje. Son herramientas que permiten estructurar sesiones de manera detallada y efectiva, facilitando la evaluación y retroalimentación automáticas, lo cual ahorra tiempo considerable en la gestión y corrección de actividades. Además, proporcionan un entorno interactivo que puede aumentar el compromiso y la participación de los estudiantes, como se evidencia en los estudios mencionados. Sin embargo, es crucial considerar que el éxito de estos recursos depende de una implementación adecuada y del contexto educativo específico en el que se utilicen.

## Resultados

Se extrajeron los rangos máximos y mínimos de tiempo utilizado en las diferentes aplicaciones descritas, se detalla la duración de cada intervención según los estudios mencionados:

1. Exelearning:
  - Total: 17 días
    - Preparación: 4 días
    - Aplicación: 9 días (18 horas en total, 2 horas por sesión)
    - Análisis e informe: 3 días
2. Quizizz:
  - Total: 4.5 horas
    - Tres sesiones de 90 minutos (1.5 horas cada una)
3. Formularios Google:

- Total: 20 días para contestar el cuestionario
  - Tiempo para completar el cuestionario: 45 minutos
- 4. Socrative:
  - Duración de la prueba: 45 minutos
- 5. Conejo Lector:
  - Total: 2.5 meses
    - 12 sesiones, cada una de 45 minutos
- 6. Kahoot (Maldonado, 2019):
  - Duración de la intervención: 40 minutos

Rangos de tiempo utilizado:

- Mínimo: 40 minutos-Kahoot,
- Máximo: 45 minutos-Conejo Lector, Formularios Google, Socrative

Son datos que destacan cómo la integración de tecnologías gamificadas en la educación puede ser beneficiosa tanto en términos de eficiencia de tiempo como de efectividad en el aprendizaje.

## Conclusiones

Fue posible cuantificar un enfoque para reducir el tiempo y mejorar la eficiencia mediante el uso de kahoots. Cabe mencionar que la aplicación de Quizizz igual que la propuesta de Borrego, Contreras, Ruiz y Castillo (2022) en Kahoot, reduce el tiempo en procesos de evaluación.

A partir de estos datos, se formuló la hipótesis de que el uso de estas plataformas mejora la eficacia y reduce el tiempo necesario para la lectura y la comprensión. Esta hipótesis sugiere que la interactividad y el enfoque lúdico de estas herramientas pueden tener un impacto positivo en el proceso de aprendizaje, dando lugar a una mejor comprensión lectora en un período de tiempo más corto que los métodos de enseñanza tradicionales. Sin embargo, es importante señalar que esta hipótesis debe ser comprobada y validada en el proyecto de comprensión lectora micronizada en la Escuela Primaria "Antonio Álvarez Berrones", ya que estas aplicaciones pueden favorecer la comprensión lectora y ahorrar tiempo,

especialmente en lo que se refiere a la micronización y mejora del proceso educativo.

## Bibliografía

Allen, D. W. (1966) Micro-Teaching: A New Framework for In-Service Education. *The High School Journal*, ISSN 00181498, 49(8), 355-362.

Barragán, D. A. (2021). Planteamiento micro-curricular para la promoción lectora en Ecuador desde las complejidades contemporáneas. *Revista UNIANDES Episteme*, 8(4), 567-581.

Bobadilla, K. L. M. (2020). Uso del software "el conejo lector" para mejorar los niveles de comprensión lectora en el segundo grado de primaria de la ie "el buen pastor"-trujillo. *Helios*, 3(2).

Chevallard, Y. (2007) Readjusting Didactics to a Changing Epistemology, <https://doi.org/10.2304/eerj.2007.6.2.131>, *European Educational Research Journal*, 6(2), 131-134.

Chira, R. C., Chévez, D. S., Díaz, Y. O. C., Córdova, M. E. R. y Niño, G. L. E. M. (2021). *Aplicación del software educativo exelearning para promover la comprensión de textos literarios-narrativos*. Savez Editorial.

Guerra-García, J., Saldívar-Llanos, A. y Sandria-López, S. (2021). Evaluación de comprensión lectora, uso de estrategias y su relación con variables académicas y sociodemográficas en estudiantes universitarios. *Revista Innova Educación*, 3(2), 360-373.

Segalowitz, N., Poulsen, C. y Komoda, M. (1991). Lower-level components of reading skill in higher level bilinguals: Implications for reading instruction. En J. H. Hulstijn & J. F. Matter (Eds.), *Reading in two languages* (pp. 15-30). The Netherlands: AILA Review.

- Salazar, J. (2015) Niveles de comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de la institución educativa pública N°. 1107 Fernando Belaunde Terry, Cercado de Lima (pregrado) – Universidad de Lima
- Yamashita, J. (2002). Reading strategies in L1 and L2: Comparison of four groups of readers with different reading ability in L1 and L2. *Review of Applied Linguistics*, 135-136, 1-35.

### Webgrafía

- Acuña Briceño, A. (2023) "Quizizz": propuesta didáctica para la comprensión y el análisis de un cuento costarricense. (Máster Universitario. Universidad Oberta de Catalunya). <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147351/3/aacunabTFM0123memoria.pdf>
- Borrego, N., Contreras, M. D. R., Ruiz, M. L., y Castillo, R. (2022). Micronización de las áreas de interés del proceso global de enseñanza-aprendizaje en prueba de fin de curso: licenciatura en nutrición de la Universidad Autónoma de Tamaulipas. *Formación universitaria*, 15(1), 33-46. doi.org/10.4067/S0718-50062022000100033
- Dulsat-Ortiz, C., (2019) Microenseñanza en el laboratorio de ciencias para el alumnado del grado de educación infantil, *Revista Científica*, 3(36), 367-380. doi.org/10.14483/23448350.14769,
- Gómez-Bayona, L., Arrubla-Zapata, J. P., Aristizábal Valencia, J. y Restrepo-Rojas, M. J. (2020). Análisis de las estrategias de marketing relacional en instituciones de educación superior de Colombia y España. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 10(20), 343-359. doi.org/10.17163/ret.n20.2020.09
- Gómez, Á., Devís, A., y Sanjosé, V. (2013). Control de la Comprensión micro y macro-estructural durante la lectura de textos científicos en

lengua extranjera: ¿Algo más que dominio del idioma? *Revista signos*, 46(81), 56-81. doi.org/10.4067/S0718-09342013000100003

Maddalena, S. (2023, enero 26). *Digital 2023*. We Are Social Spain.  
<https://wearesocial.com/es/blog/2023/01/digital-2023/>

Maldonado, A. B. (2019). *La Plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la Institución Educativa N°.0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019*. (Tesis de Maestría) Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado\\_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Moreno Bobadilla, K. L. y Urtecho Candiotti, A. M. (2022) *Uso del Software "El Conejo Lector" para mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de Primaria, Trujillo-2021*. (Tesis de Maestría) Universidad Privada ANTENOR ORREGO).  
[https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9136/REP\\_KEYKO.MORENO\\_ANDREA.URTECHO.USO.DE.SOFTWARE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9136/REP_KEYKO.MORENO_ANDREA.URTECHO.USO.DE.SOFTWARE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Posso-Pacheco, R. J., Barba-Miranda, L. C., y otros cuatro autores (2020) Modelo de aprendizaje microcurricular activo: Una guía de planificación áulica para Educación Física, 24-3.14, *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 1-18. doi.org/10.15359/ree.