

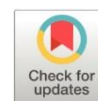


Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica

Development of Reading-writing with gamification in children of second grade

- ¹ Angélica Tatiana Calle Munzon  <https://orcid.org/0000-0003-1232-331X>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
atcallem47@est.ucacue.edu.ec
- ² Ana Zulema Castro Salazar  <https://orcid.org/0000-0002-3837-314X>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
azcastros@ucacue.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 13/07/2022

Revisado: 19/08/2022

Aceptado: 05/09/2022

Publicado: 06/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>

Cítese:

Calle Munzon, A. T., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>



CIENCIA DIGITAL, es una Revista multidisciplinaria, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Palabras**claves:**

Educación
básica,
Escritura, Juego
educativo,
Lectura, Método
de enseñanza

Keywords:

Basic
education,
Educational
game, Reading,
Teaching
method,
Writing.

Resumen

El presente estudio pretende analizar la manera en la que influye la gamificación como estrategia de apoyo para el proceso de lecto – escritura. La gamificación es un método de enseñanza que utiliza técnicas como el juego para ayudar a la comprensión de diversos temas. Se realizó una observación en una clase de lecto-escritura antes y después de la gamificación. La población fueron 34 estudiantes del segundo grado de la Unidad Educativa “Juan Bautista Vásquez”. Se encontró que previo a la gamificación los alumnos no prestan mayor interés a la lecto-escritura. La gamificación promovió la atención de los niños y niñas hacia la lecto-escritura. Estos resultados apoyan los resultados de muchos otros estudios que aseveran los beneficios de la gamificación dentro del aula de clases. Se concluye que los alumnos captan mejor los conocimientos cuando se los hace partícipes de las dinámicas, que se les presenta.

Abstract

The present study aims to analyze the way in which gamification influences as a support strategy for the reading-writing process. Gamification is a teaching method that uses techniques such as games to help the understanding of various topics. An observation was made in a reading-writing class before and after gamification. The population was 34 students of the second grade of Unidad Educativa "Juan Bautista Vásquez". It was found that prior to gamification, students do not pay much attention to reading and writing. Gamification promoted their attention to reading and writing. These results support the results of many other studies that assert the benefits of gamification in the classroom. It is concluded that the students grasp the knowledge better when they are made to participate in the dynamics that are presented to them.

Introducción:

La lectura y escritura son habilidades complementarias esenciales para el crecimiento del ser humano, si, por ejemplo, la escritura falla es posible que la lectura presente problemas (Avellaneda, 2021; Mazo Cuero, 2021). Estas destrezas son significativas tanto para conseguir información, como la formación de relaciones interpersonales siendo la familia

los primeros individuos con los que se realizan esta actividad (Ojeda, 2017; Plaza-Plaza, 2021).

La lectura ha ido tomando importancia en el acontecer diario, que, se ve más afectada a la falta del hábito de la misma; la lectura crítica y comprensión lectora queda rezagada en la sociedad digital actual. Junto con la exigencia de perfeccionarla en una manera plenamente académica que abarca indicadores de éxito para un triunfo profesional (Avellaneda, 2021). Volviéndose un asunto penoso, ya que la lectura posibilita obtener información, crear hábitos, imaginar, interactuar, expresar sentimientos, desarrollar la autonomía cognitiva, etc., los cuales son elementos claves para el desarrollo durante las distintas fases de la vida (Mazo-Cuero, 2021; Ojeda, 2017).

Hoy en día, el hábito de la lectura ha disminuido, y con ella la comprensión lectora. Lo que se ha vuelto un reto recaído en los docentes, en enseñar y generar no solo el hábito lector sino la atracción hacia las lecturas en sí (Mazo-Cuero, 2021; Ojeda, 2017). Posiblemente sea debido a una sociedad que tiende abrazar los medios digitales, como son las redes sociales, por la inmediatez de la respuesta y fácil entretenimiento. Esto convierte a los estudiantes en un reto grande para los profesores (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019).

Este vacío, de manera general, lo causa la falta de cultura lectora, que se transmite de manera generacional, es decir, los padres no consideran a la lectura como una herramienta esencial para el crecimiento cognitivo de sus hijos, y estos al no crecer rodeados de un ejemplo lector, no son atraídos a ella como un entretenimiento o como una búsqueda de conocimiento. Redoblando la labor de las unidades educativas, ya que los docentes tienen que formar estos hábitos en cortos períodos de clase (Avellaneda, 2021; Mazo-Cuero, 2021; Ojeda, 2017).

Algunos investigadores como Barberá y Badia (2005), sugirieron la incorporación de herramientas tecnológicas dentro de las aulas para mejorar los actuales métodos de enseñanza y liberar un poco del peso que recae únicamente sobre el educador. Esto hacía referencia, a la incorporación de elementos digitales que apoyen enteramente a captar la atención de los estudiantes. Lamentablemente la situación en Latinoamérica no ha sido beneficiosa para que todos los planteles educativos accedan o se desarrollen para formar una educación paralela a la tecnología, pero algunos, han ido implementado dichos cambios y se han ido adaptando a ellos (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019). A lo anterior, sumémosle la pandemia de COVID-19. Los sucesos de los dos años en que se vivió un aislamiento total, en su primer año, para luego ser parcial, en el último, sirvieron para observar la falta de preparación de los profesores, padres y alumnos en aspectos tecnológicos necesarios; por ello coloquialmente este tiempo es conocido por generar una “mala educación” (Barrera-Rea et al., 2020).

En el caso de los alumnos de primaria se ha observado una deficiencia terrible en el uso de los cuadernos, en el copiado, dictado, y demás habilidades básicas que se generan en los primeros años de educación. Incluyendo la lectura y escritura de los niños y niñas (Leiton-Quintero et al., 2022). No obstante, ciertas técnicas tecnológicas podrían apoyar a fomentar no solo la habilidad lectoescritura, sino que generará el gusto de la lectura en los estudiantes, y esa es la gamificación.

La gamificación ha contribuido significativamente en las ciencias pedagógicas, posibilitando un alcance amplio de los conocimientos a ser impartidos por los profesores, del mismo modo que la evolución de las destrezas y artes de los docentes para impartir y transferir conocimientos; junto con la mayor integración de saberes, colaboración y desarrollo de pensamientos por parte de los estudiantes (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019; Ortiz-Colón et al., 2018).

Empero, hay una dificultad poco mencionada y es que los maestros no suelen estar preparados para aplicar la teoría de la gamificación, como potenciador del aprendizaje de la lectura y escritura, a la práctica. Por lo que no están calificados para desarrollar alternativas de solución pedagógicas que permitan la inserción del hábito lector en la educación contemporánea, la cual cada vez se inclina más a la utilización de nuevas tecnologías.

La presente investigación pretende revelar la importancia de la técnica de Gamificación en la enseñanza de la lectura y escritura como habilidad indispensable para garantizar el normal desarrollo cognitivo de los niños que se traducirá en un mejor rendimiento académico y potencialización de la evolución de la enseñanza-aprendizaje.

Por este motivo el objetivo de esta investigación es analizar la manera en la que influye la gamificación como estrategia de apoyo para el proceso de lecto – escritura en los estudiantes del segundo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan Bautista Vásquez”, del ciclo escolar 2021-2022.

“La letra con sangre entra” es un refrán distinguido en la sociedad que se refiere a la concepción del procedimiento de enseñanza que, aún, continúa en el sistema educativo actualmente. Aunque la violencia física no es permitida en ninguna institución educativa, existe pues, el remanente en el subconsciente de quienes la vivieron, que son los padres y maestros (Leiton-Quintero et al., 2022).

Esto se debe a que después de casi dos siglos de instauración, el modelo educativo no ha presentado un cambio significativo. Al relacionar la palabra educación se genera la imagen de un salón de clases, donde los alumnos van, se sientan, y escuchan por 8 horas a un profesor o profesora, impartir su conocimiento. Los niños y niñas, tienen como obligación tomar apuntes, ya que no se genera la capacidad de entender y asimilar lo que

se dice. Estudian para pasar los exámenes, olvidándose del contenido inmediatamente después de recibir la calificación pertinente (Galván-Cardoso & Siado-Ramos, 2021).

El aprendizaje de la lectura y escritura no es la excepción, el abuso de la tecnología desde edades muy tempranas causa que los niños y niñas generen un desinterés en aprender. El desarrollo de métodos en promover relaciones entre destrezas visuales, motoras-sensoriales y auditivas; deja un peso a la madurez cognitiva de los niños y niñas que son objeto de enseñanza (Molina-Romero, 2012; Pérez-Larco, 2010). A la vez que limita al docente en capacidad de adaptarse a niños y niñas sin la madurez cognitiva necesaria o con comportamientos especiales como hiperactividad, déficit de atención, etc. (Galván-Cardoso & Siado-Ramos, 2021).

Metodologías “nuevas”, como son la utilización de herramientas didácticas, han permitido un mejor acercamiento a los estudiantes al aprendizaje (Mendoza-Castro, 2013).

En Ecuador se han realizado algunos estudios acerca de a la gamificación aplicada al aula de clases, la mayoría de estas se concentran en materias como matemáticas y ciencias sociales para la educación primaria, y otras para la lecto-escritura y el idioma inglés para la educación secundaria y superior. A continuación, se nombrará algunos ejemplos de estas investigaciones (Mazo-Cuero, 2021):

La investigación titulada: Propuesta para la Animación a la Lectura en Educación Básica Elemental, presentada por la señorita Paola Mazo, en el año 2021 a la Pontificia Universidad Católica Sede Esmeraldas (PUCESE), propone un acercamiento lector positivo con métodos de didáctica del juego y gamificación para que los alumnos puedan desarrollar no solo el hábito lector, sino que el gusto por las lecturas

La investigación titulada: La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018, presentado por la señorita Erika Idrovo en el año 2018 a la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, sugiere un método de gamificación aplicable para la asignatura de matemáticas, en el tema de multiplicación, para consolidar los conocimientos aprendidos entre los estudiantes (Idrovo-Naranjo, 2018).

La investigación titulada: Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje, presentada por la señorita Rosa Lara en el año 2020 a la PUCESE, propone una serie de clases donde aplica la gamificación con respecto a la asignatura de Ciencias Sociales, mediante la conversación participativa de los estudiantes, describiendo sus entornos, y el uso de la herramienta informática *Kahoot*; integra y evalúa los conocimientos de los niños y niñas (Lara-Micolta, 2020).

La investigación titulada: Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General unificado, presentado por la señorita Adriana Vergara en el año 2020 a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), evalúa la desmotivación general de los estudiantes hacia la materia de Lengua y literatura, la investigadora hace hincapié en la utilización de metodología antigua de enseñanza de la misma, incorporando el sentir de los mismos estudiantes. Propone también una metodología aplicando la gamificación para incrementar el gusto y motivación de los estudiantes hacia la materia de Lengua y Literatura (Vergara-Vásconez, 2020).

La investigación titulada: La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas, presentado por la señorita Virginia Espinales en el año 2017 a la Universidad Casa Grande, expone que los estudiantes desarrollan una mejor comprensión de las matemáticas al aplicar herramientas de gamificación mediante software como es la herramienta *Rezzly*. Además de generar un desarrollo mayor del gusto y motivación hacia la asignatura (Espinales Macías, 2017).

La investigación titulada: Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio, presentada por la señorita Ma. Belén Sánchez en el año 2018 a la PUCE, sugiere la metodología de gamificación con el uso de elementos TIC para la ampliación del léxico del idioma extranjero en los estudiantes universitarios; en reacción al método usado que no proporciona resultados idóneos en los estudiantes (Sánchez-Quishpe, 2018).

Así como estos ejemplos, podemos encontrar más investigaciones que aborden la temática de innovación del método tradicional de enseñanza a través del uso de la gamificación. La presente investigación pretende ser una de ellas.

Educación Innovadora. Se sabe que la educación durante el último siglo no ha cambiado (Ortiz-Colón et al., 2018). El menester de enseñar, tuvo diferentes connotaciones a través de los siglos, mientras que en el renacimiento la educación era exclusiva para las clases altas, cambia durante el siglo XIX con la urgente necesidad de una alfabetización a gran escala, debido a la alta industrialización de la época. Para convertirse en el siglo XX en un derecho.

La educación se volvió democrática, en muchos casos gratuita y obligatoria. En la actualidad, la era tecnológica bombardea de herramientas innovadoras para las aulas (Lizaraso-Caparó & Ruiz-Mori, 2020; Pellini, 2014). Los estudiantes, en su mayoría, nativos tecnológicos pierden y ganan habilidades y destrezas a través de la dependencia de los medios digitales.

En los inicios del siglo XXI ya se mencionaba la posible incorporación de apoyo tecnológico dentro de las aulas. Las llamadas aulas virtuales, se enfocan en el uso de un

computador para generar un apoyo al profesorado, generación de talleres de colaboración entre estudiantes de una misma o diferentes instituciones. Además de la incorporación de conceptos y herramientas informáticos para la generación de enseñanza que podrían contener a la semi presencialidad educativa como innovación a la misma (Barberá y Badia, 2005).

Aunque, usualmente se maneja este tipo de incorporación tecnológica a nivel universitario. Y muy poco se habla de innovación en el nivel secundario, y mucho menos en nivel primario básico.

No obstante, el desinterés general de los estudiantes hacia la educación en general es más preocupante en los primeros años de formación primaria básica (Barrera-Rea et al., 2020; Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019; Mazo-Cuero, 2021; Ortiz-Colón et al., 2018). Por ello los profesores, deben desarrollar constantemente metodologías para atrapar el interés de los estudiantes en las materias impartidas. Entre ellas el juego es una metodología recomendable, que con los años ha ganado espacio entre las aulas (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019; Ortiz-Colón et al., 2018).

El juego en la educación. La Real Academia Española (RAE), define el verbo jugar como hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades (RAE, 2021). Normalmente se asocia esta actividad a los primeros años de la infancia, pese a que, de hecho, está presente a lo largo de la vida de los seres humanos. El juego es una actividad benéfica ya que transmite valores, normas, y, además, promueve la solución de problemas, y la consolidación de conocimientos (Chamorro, 2010; Montero-Pascual, Díaz-Tejero, et al., 2010).

Por ello se considera esta actividad como una extensión de la metodología que muchos educadores aplican para presentar innovación y mejorar la instrucción a los estudiantes (Cobaleda-Estepa, 2021). Está incluida dentro de las metodologías didácticas como una herramienta para consolidar elementos durante el proceso de enseñanza (Mendoza-Castro, 2013). Lo que ha llevado poco a poco agregar los juegos al currículo de los contenidos sin ser desvirtuado manteniendo intacta la fuente de su aprendizaje (Ortega, 1996). Cuando la planeación y los procedimientos se plantean de manera adecuada pueden generar maravillosos beneficios, como la generación de interés, motivación e integración de saberes por parte del estudiante, además que permite integrar a la figura del docente como un miembro integral del juego, y no como una figura autoritaria que acumula toda la información y luego la reparte (Curay Correa et al., 2021; Ortiz-Colón et al., 2018).

Gamificación. El concepto de Gamificación no está definido, ya que muchos autores generan su propia definición. No obstante, estas definiciones topan, por convergencia, un concepto clave y es la utilización de los juegos, en actividades que nada se relacionan con

el juego (Curay-Correa et al., 2021; Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019; Martí-Climent & García-Vidal, 2021; Ortiz-Colón et al., 2018).

Muchas organizaciones, entre empresas y universidades, usan la gamificación para consolidar problemas que permiten a sus usuarios buscar soluciones y recibir retroalimentación (Ortiz-Colón et al., 2018). Pero esta actividad destaca en el área educativa. Sus objetivos principales, de los cuales muchos autores coinciden, son: 1) Favorecer el compromiso del alumno con el tema que se está estudiando, 2) Motivar al estudiante a realizar su trabajo, y 3) Promover la cooperación y el trabajo en equipo entre los involucrados (Curay-Correa et al., 2021; Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019; Ortiz-Colón et al., 2018).

Generalmente, esta metodología está asociada a la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Esta última permite el uso de diversas herramientas, entre ellas la aplicación de juegos que facilitan y optimizan, de muchas maneras, las tareas de los docentes (Gervacio-Lozano, 2013; Martí-Climent & García-Vidal, 2021).

Las TIC son, actualmente, necesarias para todos los campos donde, el ser humano, se encuentre, de manera especial en la Educación. La TIC es la asociación de las tecnologías electrónicas, de software y de las telecomunicaciones. Esta herramienta ha revolucionado en la sociedad desde los años 90, lo que ha conllevado a que, actualmente, se hable de sociedades de conocimiento, las cuales se destacan por estar en constante estado de aprendizaje (Gervacio-Lozano, 2013).

Las TIC, en gamificación, generalmente, están relacionadas con videojuegos y aplicaciones de este género que permiten controlar la interacción entre estudiantes y profesor. Autores como Montero-Pascual, et al., (2010) señalan las grandes ventajas que poseen estos elementos en el salón de clase. Estudiantes con problemas de cálculo pudieron resolver el reto matemático del juego, de una manera lógica, que causó la sorpresa de los autores. Los videojuegos permiten la inmersión completa en la materia, por parte del estudiante, llamada estado de flujo (o Flow, en inglés) (Ortiz-Colón et al., 2018).

Estos avances tecnológicos fueron usados durante la pandemia del COVID-19 para promulgar la atención y el interés de los estudiantes a las materias impartidas en la virtualidad. Herramientas como *Kahoot*, la cual es una aplicación que puede ser usada tanto en un PC como en un dispositivo móvil permitiendo a los profesores evaluar conocimientos, basada en preguntas, y puntajes; los estudiantes, usualmente, responden bien a la dinámica. Otras herramientas como *Escape room* o *Breakout edu*, es un juego en el que se debe resolver ciertos retos para escapar de una habitación; los estudiantes juntan un sinnúmero de conocimientos para poder ganar el juego (Leiton-Quintero et al., 2022; Martí-Climent & García-Vidal, 2021). Podemos encontrar más ejemplos como los

anteriormente mencionados, por eso se debe recalcar que el uso de estas herramientas debe ser seleccionado, minuciosamente, por el docente dependiendo del objetivo del aprendizaje, el tema a tocar, y la edad de los alumnos (Montero-Pascual, Ruíz-Dávila, et al., 2010).

Ahora, no se necesita contar con un instrumento electrónico de última generación o poseer el software del juego educativo más moderno para emplear la gamificación en el aula. Como se ha expuesto anteriormente, la gamificación bien adoptada dependerá exclusivamente de la planificación del docente. Lo importante a tomar en cuenta es la participación e inclusión del estudiante como actor principal de la actividad (Curay-Correa et al., 2021; Ortiz-Colón et al., 2018).

Gamificación en el aprendizaje de la lectura y escritura. Como ya se mencionó anteriormente, estas actividades son altamente necesarias para el crecimiento del ser humano, ya que con ellas se cimienta la comunicación y el aprendizaje de conocimientos nuevos.

Los centros educativos básicos son los responsables de enseñar estas habilidades a los niños y niñas que inician su etapa escolar. No obstante, con el avance de los años se ha observado que los estudiantes pierden el interés y la motivación (Mazo-Cuero, 2021; Plaza-Plaza, 2021). Lo que obliga, a que los docentes, busquen procesos más interactivos, didácticos y motivadores para fomentar esta actividad a los alumnos.

La gamificación es una de las herramientas para motivar y generar interés en los niños y niñas sin restricción de edad. Ya que, varias investigaciones coinciden en que la mejor estrategia para acercar la lecto-escritura a ellos es mediante el juego (Cobaleda-Esteba, 2021; Curay-Correa et al., 2021; Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2019; Mazo-Cuero, 2021; Mendoza-Castro, 2013; Ortega, 1996; Ortiz-Ojeda, 2018; Plaza-Plaza, 2021).

No obstante, se debe comenzar con dos aspectos importantes para que este método pueda ser aplicado de manera eficiente. Primero, los niños y niñas deben familiarizarse con materiales de lecto-escritura: libros, cuentos, revistas, etc.; lo ideal sería que esta aproximación fuera fomentada en el hogar, con el apoyo de las madres y los padres, sin embargo, usualmente esto no es posible (Avellaneda, 2022; Plaza-Plaza, 2021; Sailors & Kaambankadzanja, 2017). Segundo, los niños y niñas deben ser conducidos por los docentes en su acercamiento a la lecto-escritura, mediante actividades que no se sientan obligatorias (Mazo-Cuero, 2021; Plaza-Plaza, 2021).

Mazo-Cuero, (2021), señala que lo primordial es que primero sea el profesor quien se empape de libros y recursos. Con ello se genera el ejemplo, y posible imitación por parte de los alumnos, debido a que no se puede recomendar algo que no se ha experimentado anteriormente. Así, también el maestro podrá seleccionar el material idóneo, según la

edad y el contexto cultural de los niños (Mendoza-Castro, 2013). “No todos los materiales producen las mismas respuestas en el mismo grupo de niños” (Sailors & Kaambankadzanja, 2017).

La planificación por parte del maestro es crucial, la observación individual de cada estudiante que compone el grupo determinará qué tipo de juego se ejecutará para cumplir el objetivo (Curay-Correa et al., 2021)

Aunque la mayoría de veces la lectura toma las riendas de las actividades realizadas para el proceso de aprendizaje por gamificación, la escritura se podrá desarrollar a partir de las mismas prácticas. Brindando un objetivo de integración de comprensión lectora junto con la práctica de la escritura, la cual no necesariamente está limitada a escribir lo que se entendió sino a promover la asociación de lo escuchado en los procesos lectores con la simbología de las palabras (Pérez-Larco, 2010). En ocasiones, las experiencias obtenidas a través de la gamificación de la lectura se ven fallidas por la inserción de actividades con respecto a la escritura en medio de ellas, dificultando el proceso de acercamiento. Avellaneda (2022), señala que, aunque la lectura y escritura tienen una cercana e íntima relación, se debe recordar que ambas actividades son distintas en tiempo y espacios. Durante su investigación encontró una disrupción en la dinámica con respecto a la lectura al realizar actividades de escritura, durante el desarrollo de una misma actividad.

Generar espacios independientes y, pero, complementarios entre la escritura y lectura podría ser más beneficioso para la generación de vínculos y disposición por parte de los niños y niñas hacia el aprendizaje.

Usualmente, para fomentar la lectura, los profesores escogen lecturas dramatizadas, títeres, lectura en voz alta, clubes de lectura, y otras actividades dentro del mismo ámbito. Los niños mediante la recepción auditiva pueden generar el enriquecimiento de su lenguaje y, de manera especial, inmersión en el tema. La participación de los niños genera la sensación de empoderamiento de su propio aprendizaje (Avellaneda, 2022; Mazo-Cuero, 2021; Pérez-Larco, 2010; Sailors & Kaambankadzanja, 2017).

Sin embargo, para promover la escritura, sin colocar una sensación de obligatoriedad, se sugiere que los niños escriban libremente acerca de los tópicos que ellos deseen. Barnes (2020), sugiere una serie de técnicas, donde promueve el autodescubrimiento de los niños en su estilo de escritura. El docente se limita a guiar y promover el descubrimiento de organización de ideas para, luego, las escriba en el papel. También se sugiere que los niños comenten con sus compañeros el texto escrito para recibir comentarios que les permitirán mejorar sus propias habilidades. Este tipo de actividades puede ser realizado en diferentes momentos del día, de distintas maneras: la escritura de un tema único de su interés, la escritura de un diario personal en la escuela, cantar palabras, uso de materiales

didácticos para formar palabras, etc. (Barnes, 2020; Cobaleda-Esteba, 2021; Mendoza-Castro, 2013).

La gamificación en el aprendizaje de la lecto-escritura debe adaptarse al contexto cultural y social de los niños y niñas. No existe una receta prefabricada para ejecutar estas técnicas en el aula de clase. Por ello, es labor de cada docente crear la metodología adecuada para promover y mejorar este aprendizaje.

Metodología.

La presente investigación aplicará un análisis cuasi experimental, la cual permite la obtención de datos, cuando no es posible realizar un control o manipulación de las variables que se desean medir en la investigación. Generalmente se le aplica en relaciones de causa-efecto, aunque sin el control absoluto que se necesitaría en la investigación experimental (Monje-Álvarez, 2011).

Se utilizó la observación como técnica directa con el fin de recabar información del rendimiento y conducta de los alumnos. Ya que esta técnica permite el registro sistemático, válido y confiable del desenvolvimiento del individuo u objeto que se observa, sin interferir. Usualmente el investigador que realiza la labor de observador es imparcial, aunque se puede participar mediante la interacción con los individuos a estudiar (Fernández-Núñez, 2005). Para ello se utilizó como instrumento de investigación, la ficha de observación.

Las fichas de observación permiten recolectar datos al momento de la observación, permitiendo centrarse en un objetivo determinado para que el investigador pueda concentrar su atención en dicho objetivo (Menchú-Tacam, 2017). Para esta investigación se realizaron dos fichas de observación, la primera corresponde a la observación previa a la ejecución de la técnica de gamificación dentro del salón de clases. La segunda será usada después de la aplicación de la gamificación en el aula de clases. La gamificación será realizada por el programa on-line, Genially. La cual es una plataforma que permite realizar diversas actividades interactivas, entre ellas la gamificación, con diversas herramientas para este fin; los usuarios de esta pueden crear ellos mismos y según su necesidad las actividades. Una de las características principales es que el programa permite acceder a los contenidos en cualquier lugar que tenga conexión a internet (Genially, 2021).

Se realizarán análisis estadísticos previos de fiabilidad y de normalidad para determinar la viabilidad de la recolección de datos. A partir del resultado de estos análisis se realizará un análisis de T de student, ya que permite observar el cambio de los individuos antes y después de aplicar el método de gamificación (IBM Corporation, 2021).

La población establecida para la presente investigación está dada por 34 estudiantes, 19 niños y 14 niñas de segundo año de EGB de la Unidad Educativa ‘‘Juan Bautista Vásquez’’, turno vespertino, durante el ciclo escolar 2021-2022.

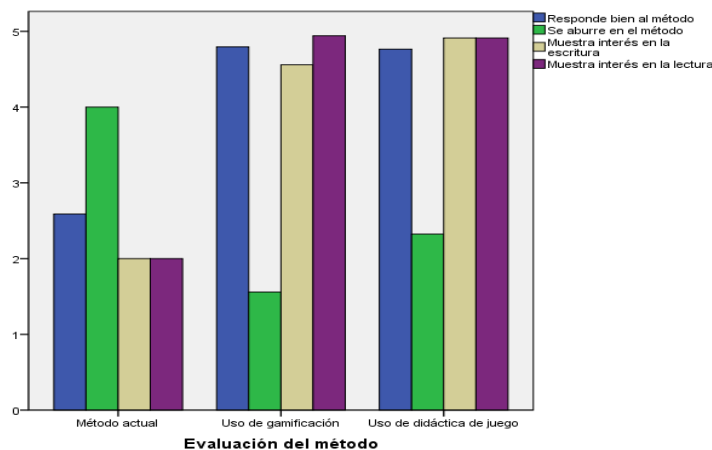
Resultados.

Se realizó el análisis preliminar de fiabilidad obteniéndose un valor adecuado (Alfa de Cronbach=0,92), a partir de aquí se comprobó la normalidad de los datos, obteniéndose $P < 0,005$, en todas las variables.

De manera empírica, se observó que existió un cambio positivo entre el método usado actualmente de enseñanza de lecto-escritura, a comparación del aprendizaje aplicando la gamificación, como se observa en la figura 1.

Figura 1.

Cambio de percepción de los niños y niñas con respecto al aprendizaje de la lecto-escritura antes y después del uso de métodos de gamificación.



Fuente: Elaboración propia

La prueba de T de student demostró que los niños muestran mayor interés y una mejor respuesta al aprendizaje de la lecto-escritura cuando se aplica la gamificación, con una significancia alta de $P < 0,005$, como se observa en la tabla 1. Se comprendió que los métodos didácticos como estos, son un gran apoyo para los docentes que necesitan motivar y generar interés en sus estudiantes con respecto al tema que se está repasando. Por eso se insta a el uso de estas técnicas durante las horas de clases.

Tabla 1

Resumen del análisis estadístico de T de student para muestras relacionadas.

	Detalles	Par 1	Par 2	Par 3	
Correlaciones de muestras relacionadas	N	102	102	102	
	Correlación	0.675	-0.484	0.819	
	Sig.	0.000	0.000	0.000	
Prueba de muestras relacionadas	Media	2.049	0.627	1.824	
	Desviación Típ.	0.979	1.955	0.916	
	Error típ. de la media	0.97	0.194	0.91	
	95% Intervalo de confianza para la diferencia	Inferior	1.857	0.244	1.644
		Superior	2.241	1.011	2.004
	t	21.143	3.242	20.096	
	gl	101	101	101	
Sig. (bilateral)	0.00	0.00	0.000		

Fuente: Elaboración propia

Discusión

Los resultados obtenidos, en este estudio, durante la observación previa a la gamificación afirman lo que otros estudios han señalado, la desmotivación y aburrimiento que poseen los estudiantes con respecto a la enseñanza-aprendizaje de competencias de Lecto-escritura. Los métodos utilizados actualmente por los profesores no son suficientes para activar el interés de los estudiantes durante este aprendizaje; a pesar de que se recalca el cambio drástico de dinámica entre la educación primaria y secundaria, siendo los métodos usados en secundaria donde se desmotiva por completo a los alumnos (Montero-Pascual et al., 2010; Vergara-Vásconez, 2020).

Sin embargo, los resultados encontrados durante la observación de después de la aplicación de la gamificación, sobresaltan el aumento del interés y la respuesta positiva con respecto a la enseñanza-aprendizaje de competencias de Lecto-escritura. Como en otros estudios realizados, la gamificación se presenta como un aliado valioso en el momento de enseñar ya que no solo capta el interés de los estudiantes, sino que ayuda al entendimiento de los temas topados. Se debe destacar que la gamificación es adaptable a cualquier asignatura que se necesite, desde las matemáticas hasta lenguas extranjeras como inglés (Lara-Micolta, 2020).

El uso de herramientas digitales facilita el proceso de gamificación con respecto a lo anteriormente mencionado; el uso de Genially permite desarrollar las actividades según las necesidades del docente, y el tema de clases. Aunque muchos docentes, y padres, aún

tienen prejuicios contra esta tecnología, es indudable el beneficio que se obtiene dentro del aula de clases (Montero-Pascual et al., 2010). El uso de estos instrumentos dentro del área de clases permite que el profesor pueda interactuar con los estudiantes más allá de la relación maestro-alumno. La activa participación del estudiante, promueve el interés, consolida los conocimientos y permite la retroalimentación con el fin de mejorar el proceso de gamificación (Mendoza-Castro, 2013). Por ello lo ideal sería aplicar estas metodologías en todas las aulas de clase.

Propuesta

Para evidenciar el posible apoyo de esta metodología en la enseñanza de lectoescritura se decidió realizar una clase gamificada. Con la intención de comparar el cambio en la recepción del aprendizaje de estas destrezas. Ya que, como se mencionó en la parte teórica de este artículo, el método tradicional no está a la par de la modernidad, bombardeada de los avances tecnológicos que se mejoran en corto espacio de tiempo.

Durante aplicación de la gamificación, los estudiantes muestran mayor interés y participación en las actividades con respecto a la lectoescritura. El cambio dentro de la dinámica usual potenció la imaginación y creatividad de los estudiantes. Lo que permitió desarrollar habilidades de resolución de problemas y fomentación del pensamiento lógico; a comparación del método usual en el que los estudiantes aprenden sólo para pasar la clase, y no existe una generación de interés ni entendimiento de la importancia del desarrollo de estas destrezas, ya que se lo percibe como una obligación y no como una necesidad (Figura 2). El uso de esta técnica, contribuyó a la consolidación de conocimientos de las vocales, sílabas y formación de palabras, tanto sencillas como complejas.

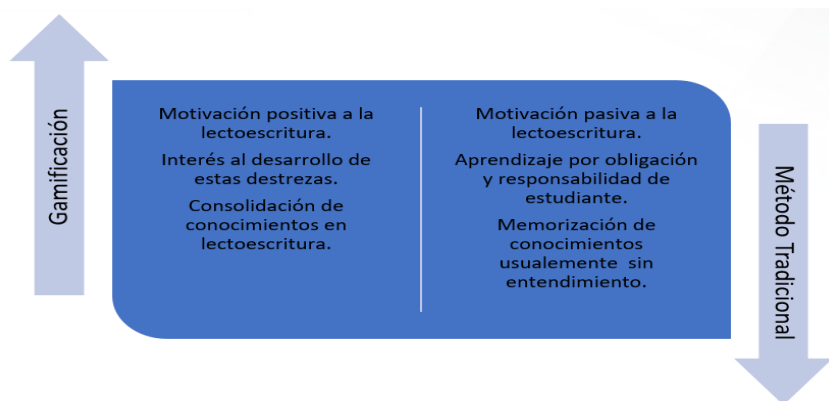
Para la propuesta presentada se realizó las siguientes fases:

1. Se realizó una evaluación empírica de la lectoescritura en la clase con la metodología normal.
 - a. Identificación de nivel de los estudiantes.
 - b. Identificación de temas difíciles para los estudiantes.
2. Se seleccionó la plataforma adecuada que se ajuste a la finalidad de la clase.
3. Se diseñó la clase gamificada según el nivel en el que se encuentran los estudiantes en base a la evaluación realizada en la fase anterior.
4. Se explicó a los estudiantes los lineamientos de la clase gamificada, con el orden y reglas con la que se guiará la sesión.
 - a. Se incorporó las reglas a los estudiantes.
 - b. Se seleccionaron los turnos de los estudiantes.
5. Se aplicó la actividad de gamificación en la clase.

6. Se evaluó a los estudiantes de manera visual con respecto a la aplicación de la metodología de la gamificación.

Figura 2:

Propuesta para el apoyo de gamificación en la enseñanza de la lectoescritura en el aula de clase.



Fuente: Elaboración propia

Con respecto a lo realizado durante la clase de gamificación, se realizó una actividad en la plataforma Genially, como se describe a continuación:

La actividad cuenta con 16 láminas interactivas, incluyendo la portada, denominadas “Jugamos con las palabras”. La dificultad es progresiva, y se irá incrementando a medida que el estudiante vaya superando los diferentes retos.

Para que sea más atractivo a los niños la página de presentación de la actividad tendrá a dos de los personajes infantiles más enigmáticos. En este caso particular se usó a Mario y Luigi del célebre videojuego Súper Mario World. Para comenzar con las actividades y seguir con las mismas, se aplasta la flecha indicativa que permitirá avanzar y regresar. La clase gamificada, está dividida en 3 partes.

En la primera parte se destaca la identificación de las vocales, y las palabras que se asocian con las mismas.

Dentro de la actividad se pide reconocer imágenes cuyo nombre comience con una vocal. En la parte inferior de esta pantalla se encuentra el botón Reset y el contador de aciertos. El primero permite reiniciar la actividad, el segundo, como su nombre lo indica, cuenta los aciertos y el total de imágenes a reconocer para mayor facilidad de resolución de la actividad. Si el estudiante se llegará a equivocar en la selección de las imágenes, la pantalla es bloqueada, y un símbolo de incorrecto (en forma de dedo índice señalando negación, es decir oscilando de derecha a izquierda) impide reiniciar la actividad, hasta que se selecciona el botón Reset. Al completar satisfactoriamente toda la actividad sin

ningún error, la pantalla muestra a un personaje animado (Mario Bros), señalando con el pulgar (en gesto afirmativo de OK), felicitando al participante. A su derecha se encuentra una flecha que indica que se puede pasar a la siguiente actividad. La dinámica continúa hasta terminar con todas las vocales, es decir cinco retos a resolver. Con la diferencia de que la U, tiene menos palabras asignadas en comparación con las anteriores.

En la segunda parte, se pretende que el estudiante identifique el número de sílabas que conforman una sola palabra.

La siguiente actividad, presenta una imagen en el extremo izquierdo, acaparando casi la mitad del espacio. Con un espacio en blanco en la parte inferior de la misma, dividido en diferente número de espacios, lo que corresponderá a la sílabas. Del lado derecho, se encuentran, de manera aleatoria, sílabas que servirán para formar la palabra que representa dicha imagen, junto con sílabas extra, cuya intención es dificultar al jugador en su tarea. En este reto, en particular, no existe un personaje que señale el error; cuando la palabra es completada de manera correcta, el personaje (Mario Bros), en la misma señal de las actividades anteriores, señala el término de la misma y la felicitación al participante, o puede variar en la presentación de dos personajes (Mario y Luigi), chocando palmas como en el saludo norteamericano del Hi5. La dinámica continúa hasta terminar con seis retos. Cada palabra aumenta en su complejidad, pero permanecen dentro del nivel de los estudiantes.

La tercera parte, pretende que el estudiante forme palabras grandes y complejas mediante la ordenación de sílabas.

La actividad, presenta dos palabras con sus sílabas en desorden. Al lado izquierdo, se encuentran dos imágenes que representan dichas palabras, y a la izquierda de las mismas se encuentran las sílabas. Las sílabas están revueltas y acompañadas de algunas que no forman parte de la palabra, con el fin de que los estudiantes identifiquen correctamente las sílabas correctas. Debajo de las palabras, se encuentra un botón con los personajes de (Mario y Luigi) con un texto que señala Validar. Para poder completar este juego, el participante, deberá aplastar la sílaba correcta de la palabra. La sílaba cambiara de color (blanco a rojo). Se aplasta el botón de Validar para encontrar el éxito o el fracaso de la actividad. Si hubiera un error en la palabra, aparece el símbolo de dedo índice como se vio en los juegos de la parte uno. A diferencia de estos últimos, se permite la corrección aun cuando el símbolo de error está presente, se tendrá que validar nuevamente y la señal de éxito es el mismo que en la primera parte.

La dinámica continúa hasta terminar con los cuatro retos. Y de la misma forma, como la segunda parte de esta actividad, las palabras aumentan en complejidad según avanza en el juego.

Con la 15° actividad termina la dinámica de gamificación. No presenta una página final.

El formato presentado, tipo rompecabezas permite el desarrollo cognitivo de los niños. La motivación de completar correctamente la actividad, se desarrolla, mediante el uso de personajes conocidos por los estudiantes, da familiaridad a la actividad y no la asocia como una actividad curricular. La propuesta no tiene la opción de pérdida de puntos lo que lo hace menos competitivo; lo que permite al alumno corregir su error sin sentirse avergonzado al respecto.

Se escogió estas actividades ya que son sencillas para que los estudiantes de 2do de básica puedan comprenderlas y ejecutarlas sin mayores explicaciones. Lo que dio un excelente resultado durante la clase de gamificación.

Conclusiones

- La gamificación presenta muchos beneficios con respecto al mejoramiento del método de enseñanza. Es necesario que los profesores puedan aplicar estos métodos en puntos clave de las diferentes asignaturas para que los estudiantes se sientan motivados, y participen del proceso de aprendizaje.
- El proceso de gamificación debe ser aplicado con respecto a la edad y conocimientos de los estudiantes, con ello se obtiene una mejor lectura de la aceptación del método aplicado. La gamificación potencia el aprendizaje de los estudiantes desde el primer momento en que se usa dentro del aula de clases, es necesario que este proceso sea controlado por el docente para tener una captación adecuada.
- La propuesta presentada utiliza juegos simples que abarcan diversas habilidades de la lecto-escritura, desarrollando su agilidad mental, resolución de problemas y formación de otras destrezas, a la vez que el niño se divierte.

Referencias bibliográficas

- Avellaneda, Y. T. (2021). La lectura, gesto inquietante. *Revista de Educación*, 13(25), 119–135.
- Barberá, E., & Badia, A. (2005). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36(9). <https://doi.org/10.35362/rie3692769>
- Barnes, J. (2020). Promoting Student Agency in Writing. *Reading Teacher*, 73(6), 789–795. <https://doi.org/10.1002/trtr.1899>

- Barrera-Rea, E. J., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años. *CIENCIAMATRIA*, 6(1). <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.342>
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3).
- Cobaleda-Esteba, M. P. (2021). Educación integral en la infancia: un aula innovadora, exitosa y feliz. *Revista Digital Universitaria*, 22(4). <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.4.11>
- Curay-Correa, X. P., Ramón Paurucu, L. P., & Fernández Olivo, D. E. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-112>
- Espinales-Macías, V. A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Universidad Casa Grande.
- Fernández-Núñez, L. (2005). Fichas para investigadores. ¿Cuáles son las técnicas de recogida de información? *Butletí LaRecerca*, 1–6.
- Galván-Cardoso, A. P., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, 7(12). <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- Gervacio-Lozano, E. P. (2013). *La escasa aplicación de las TICS por parte de los docentes, índice en el aprendizaje del área de estudios sociales en los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “12 de octubre” del cantón El Tambo*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Sistema de Educación A Distancia.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91–121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Idrovo-Naranjo, E. K. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018*. Universidad Politécnica Salesiana, Sede Cuenca.
- Lara-Micolta, R. M. (2020). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Esmeraldas.

- Leiton-Quintero, M., Mesa-Bejarano, M., & Ortíz-Carabali, S. S. (2022). Retos de la educación: una mirada durante y después de la pandemia (2019- 2022). *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 18–30. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1987/2853>
- Lizaraso-Caparó, F., & Ruiz-Mori, E. (2020). Buscando una educación innovadora. *Horizonte Médico (Lima)*, 20(4), e1315. <https://doi.org/10.24265/horizmed.2020.v20n4.01>
- Martí-Climent, A., & García Vidal, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 33. <https://doi.org/10.5209/dida.77660>
- Mazo-Cuero, P. E. (2021a). *Propuesta para la Animación a la lectura en educación básica elemental*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Esmeraldas.
- Menchú-Tacam, N. N. (2017). *Creación de 3 fichas de observación para el acompañamiento pedagógico dirigido a 10 directores del Sector 08-03-10 del Municipio de San Francisco El Alto, del Departamento de Totonicapán*. Universidad San Carlos de Guatemala.
- Mendoza-Castro, A. A. (2013). *La falta de recursos didácticos incide en el aprendizaje de los estudiantes del cuarto año de educación básica de la escuela fiscal mixta N°19 “Cristóbal Colón.”* Universidad Tecnológica Equinoccial, Sistema de Educación A Distancia.
- Molina-Romero, A. M. (2012). *Los métodos de enseñanza inciden en el proceso de aprendizaje en los niños de la escuela “Luis Olmedo Muñoz Bolaños.”* Universidad Tecnológica Equinoccial, Sistema de Educación a Distancia.
- Montero-Pascual, E., Díaz-Tejero, B., & Ruiz-Dávila, M. (2010). *Aprendiendo con Videojuegos. Jugar es pensar dos veces* (Narcea & Ministerio de Educación, Eds.). Narcea S. A. Ediciones.
- Ojeda, N. (2017). La importancia del hábito por la lectura en niños de primaria menor. *Glosa Revista de Divulgación*, 5.
- Ortega, R. (1996). El juego en la educación primaria. *Cultura y Educación*, 8(1). <https://doi.org/10.1174/113564096321273683>
- Ortiz-Ojeda, M. N. (2018). La Importancia del hábito por la lectura de niños de primaria menor. *Glosa Revista de Divulgación*, 6(11), 1–10. www.revistaglosa.com.mx

- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1–17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pellini, C. (2014). *Origen de la Prensa Escrita: Importancia de la Linotipia*. Historia y Biografías. https://historiaybiografias.com/primeros_diarios/
- Pérez-Larco, M. L. (2010). *Las estrategias metodológicas motivan el interés por la iniciación de la lectura-escritura, en niñas y niños de cinco a seis años del Jardín de Infantes “Juan Gutemberg”, Machachi, año lectivo 2010-2011*. Universidad Central del Ecuador, Modalidad Semipresencial.
- Plaza-Plaza, J. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. *Polo Del Conocimiento (Edición Núm. 56)*, 6(3).
- RAE. (2021). *jugar* | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. <https://dle.rae.es/jugar>
- Sailors, M., & Kaambankadzanja, D. (2017). Developing a Culture of Readers: Complementary Materials That Engage. *The Reading Teacher*, 71(2), 199–208. <https://doi.org/10.1002/TRTR.1589>
- Sánchez-Quishpe, M. B. (2018). *Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Vergara-Vásquez, A. E. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Ciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Ciencia Digital**.



Indexaciones

