

RESUMEN

El presente trabajo investigativo ha sido elaborado considerando el resolver las dificultades de la lectoescritura en el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Sebastián Vanegas Pacheco”, de la parroquia de Molleturo, estudiantes que por varias situaciones no han logrado apuntalar o a su vez desarrollar las destrezas lingüísticas y comunicativas, convirtiéndose así en un proceso complejo que ha impedido la adquisición de nuevos conocimientos y un aprendizaje óptimo, por lo expuesto surge la necesidad del uso de herramientas de gamificación como son la de Quizizz y Genially para mediante estas plataformas de gamificación innovadoras poder desarrollar el aprendizaje en la lectoescritura. La metodología que se utilizó fue de tipo cuasiexperimental de corte transversal con un enfoque metodológico cualitativo mediante una ficha de observación. Se hizo uso de una comparación de medias, donde los resultados reflejan que el uso de la gamificación aplicada en estos dos programas dio un resultado positivo, por tal razón se puede indicar que los niños se interesaron mucho en aprender mediante estas herramientas y así se cumplió con el objetivo de aprendizaje que fue lograr que los estudiantes reconozcan algunas sílabas, escriban y lean palabras, frases y oraciones cortas. Es por ello que viendo el éxito del uso de las herramientas de gamificación utilizadas es necesario implementarlas en el resto de las áreas de estudio a fin de que más docentes puedan implementar en sus clases estas estrategias metodológicas y los estudiantes consigan aprender de una manera divertida.

Palabras clave: Aprendizaje visual; Programación informática; Lectura; Escritura; Juego educativo; Comprensión; Estrategias educativas.

ABSTRACT

The present investigative work has been elaborated with the intention of solving the difficulties of literacy in the third year of Basic General Education of the Educational Unit “Manuel Sebastián Vanegas Pacheco”, of the parish of Molleturo, the same ones that due to various circumstances have not been able to consolidate the linguistic and communicative skills, thus becoming a complex process that has prevented the acquisition of knowledge and optimal learning, therefore the need to use gamification tools such as Quizizz and Genially arises to be able to develop learning in literacy. The methodology used was cross-sectional quasi-experimental type with a qualitative methodological approach through an observation sheet. A comparison of means was used, where the results reflect that the use of the gamification designed by the Quizizz and Genially platforms gave a positive result, for this reason it can be said that the children were very interested in learning through these tools, and this was fulfilled. with the learning objective that was to get the children to recognize some syllables and write and read words, phrases, and short sentences. That is why we need to implement these Gamification platforms so that teachers can put them into practice in their classes and students can learn in a fun way.

Keywords: Visual learning; Computer programming; Reading; Writing; educational game; Compression; Educational strategies.


INFORMACIÓN:


<https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128>
ISSN 2697-3677
Vol. 3, No. 9, 2022. e210128
Quito, Ecuador

Enviado: Julio 20, 2022
Aceptado: Septiembre 20, 2022
Publicado: Octubre 05, 2022
Sección General | Peer Reviewed
Publicación Continua



AUTORES:

 **Juan Carlos Ramírez Vallejo**
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador
juan.ramirez.10@est.ucacue.edu.ec

 **Sandra Elizabeth Mena -Clerque**
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador
sandramena@ucacue.edu.ec

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Católica de Cuenca, Unidad Académica de Posgrados, Maestría en Educación, Tecnología e Innovación.

NOTA

El artículo no se desprende de un trabajo anterior, es un trabajo investigativo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

ENTIDAD EDITORA

1. Introducción

La inserción de los sujetos en una sociedad es cada vez más compleja y globalizada requiere de la adquisición de capacidades y habilidades de más alto nivel. Este requerimiento social, que se asigna a los regímenes formativos, pide optimizar elocuentemente los niveles de eficacia de los aprendizajes. Sin embargo, en la actualidad, la escuela no responde a la exigencia de tales necesidades. Las evaluaciones de pruebas nacionales e internacionales dan permanente evidencia de los bajos niveles logrados, especialmente en los sectores rurales que sin lugar a duda son los más vulnerables, llegando así de esta manera a las desigualdades sociales y de congruencias que logren poseer los infantes que habitan en estas circunstancias.

Según lo menciona Fernández (2020), que la generalidad de inconvenientes que se halla un docente en el salón de clase tiene mucho que ver con la insuficiente atención que tiene el niño, y que esto se traduce en que el mismo realiza una de forma incorrecta las tareas. Esto, es lo que se da en todos los niveles y subniveles educativos, y tienen su punto más crítico en la Secundaria, siendo que los gustos e intereses de los adolescentes suelen divergir en mayor medida de las exigencias escolares, las mismas que en la mayoría de las veces ya no solo quedan parcialmente abordadas, sino que directamente nos podemos encontrar con estudiantes que las dejan de manera sistemática totalmente desatendidas.

Los hechos de resolver mal las tareas o ni siquiera intentar realizarlas pueden ser considerados como síntomas evidentes de falta de motivación, tanto si ellos se deben a una carencia de atención como si simplemente son muestra de un absoluto desinterés: incluso habiéndose enterado de las instrucciones y conceptos, hay estudiantes que se dejan seducir por el olvido o por la desgana, es decir, que -pasan- de entregar los trabajos o los entregan bajo la máxima del mínimo esfuerzo, valga la redundancia -o, mejor dicho, el oxímoron-. En cualquier caso, sea la atención o sea el interés lo que falla, el ambiente cotidiano al que la sociedad digital de hoy en día les ha acostumbrado, de hiperestimulación sensorial -al menos auditiva y visualmente hablando-, es un competidor demasiado fuerte como para ni siquiera pretender vencerlo con la misma estrategia: los contenidos, las actividades y las aficiones a las que nuestro alumnado, motu proprio, dedica tiempo, interés y atención fuera del aula juegan en otra liga.

Por lo expuesto como docentes, debemos de buscar atrapar su mirada de otra forma. Este es, sin lugar a duda, uno de los más grandes desafíos educativos de nuestra sociedad actual.

La gran interrogante de cómo hace un docente para atrapar la atención y el interés del alumnado ha llevado a importantes investigadores a plantearse posibles estrategias didácticas innovadoras las que muchas de las veces resulten contradictorias. Es así como lo manifiesta en su intervención Piscitelli (2013), donde se dice que en la antigüedad eran muy pocos los escritores que existían muy pocos eran quienes plasmaban sus conocimientos en textos o los literatos eran muy pocos, por lo cual eran muy limitados los libros en ese entonces, siendo de esta manera muy complicado el acceso a la información por medio de textos impresos. Como lo manifiesta Valverde (2014), cuando menciona que la lectura

es la vía hacia el aprendizaje y a quien practica de la misma brinda una libertad de pensamiento y el afán y ganas de seguir adquiriendo conocimientos, también menciona que este hábito aporta permanentemente un sano equilibrio mental, desarrolla la imaginación y la hace volar la creatividad, enriquece el individuo el vocabulario así como también mejora notablemente su léxico y su manera de plasmar sus ideas o creaciones propias de manera escrita, se facilita las relaciones interpersonales, finalmente se enfatiza en que “mediante la lectura se puede conocer mundos sosegados, pocos imaginados, muchas veces irreales, poco existente no obstante al representarlo en la escritura”.

Lo manifestado por Naranjo (2018), En la nueva década y en la sociedad actual, donde las tecnologías y el uso de herramientas digitales juegan un papel importante, el goce de leer una obra literaria o algún tipo de libro impreso o físico se ha dejado de lado por pensar que es una actividad netamente obligatoria relacionada únicamente con tareas que son obligadas a cumplir a los estudiantes, deteriorando los hábitos lectores de los pequeños de niveles inferiores que son estos hábitos de la lectura desplazados por otros artefactos tecnológicos como son los videojuegos. Observamos de esta manera a niños que crecen sin el más mínimo gusto y hábito de la lectura, pues prefieren utilizar sus teléfonos, tablets, sentarse frente a un televisor o frente al monitor de una computadora, que abrir por si solos un libro o mirar en estos dispositivos algún tipo de información escrita. Una de las formas de frenar este problema es mediante la gamificación, que se basa en el empleo de técnicas y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas, construyendo un vínculo entre los recursos lúdicos y mediante estas herramienta o programas darle al estudiante la posibilidad de que “jugando aprendan” y se apasionen por la lectura mediante interactivos métodos que en esta era digital están dando excelentes resultados a nivel educativo y formativo.

Con el fin de determinar los fundamentos teóricos que dan forma a esta investigación y a la vez que admiten concretar o unificar una tesis que fue usada a lo largo del desarrollo del proyecto, se muestran los trascendentales marcos conceptuales de esta investigación como son: dificultades de aprendizaje en la lectura, Tecnología y educación, Objetos virtuales de aprendizaje, gamificación y gamificación como estrategia didáctica.

1.1 Dificultades de aprendizaje en la lectura

Como menciona Romero (2009), en el ambiente escolar el profesor se enfrenta a varias dificultades de aprendizaje en sus alumnos, porque se enfocan directamente en un mal hábito lector, enseñanza mediante el uso de estrategias tradicionales, falta de motivación; se suma también un no adecuado desarrollo de la lectura en sus primeros años de estudio, lo que se ve plasmado en el incumplimiento de las tareas, órdenes o consignas, bajo rendimiento escolar, escaso interés a desarrollar el hábito de la lectura, lo que se evidencia en un deficiente desenvolvimiento y adaptación a su entorno escolar.

Según Aguirre de Ramírez (2000), Las principales complicaciones de la enseñanza–aprendizaje en la lectoescritura encierran, varias operaciones imprescindibles todas para la construcción del significado, tales como: afirmación de la investigación, relación de la mencionada información con la guardada en la memoria semántica del lector, activación de los significados semánticos, ejecución de varios tipos de relaciones entre las partes del contenido, elaboración del significado global, entre otras.

Aguirre de Ramírez (2000), menciona que cuando no existe una interiorización del proceso lector en el alumno, ellos presentan muchas dificultades tales como relacionar conocimientos o experiencias con el texto, no reconocer la información explícita o implícita, lo que obstaculiza la construcción de nuevos significados, teniendo en cuenta que el proceso de la lectura se inicia con activación de conocimientos previos a través de una serie de estrategias que el profesor debe tener en cuenta al momento de fomentar el gusto por la lectura, con la finalidad de que el niño pueda integrar sus conocimientos previos a lo que se va a ir aprendiendo, de tal manera que se le facilite en gran manera el que se comprenda fácilmente los textos, consignas y ejecutar tareas de manera escrita que el docente diariamente envía a sus estudiantes.

Un problema de aprendizaje específicamente al momento de leer, se presenta con el retraso o problemas al reconocer correctamente las palabras, al entender textos, al no decodificar signos o símbolos que están escritos, lo que lleva como consecuencia que el estudiante cree un conflicto y en cierta manera una frustración, ya que no logra muchas de las veces culminar la lectura y entender sus tareas escolares y las actividades propias del proceso de enseñanza aprendizaje, es muy común observar en los estudiantes cómo estos problemas afectan de gran manera no solo a su rendimiento en la escuela sino también a su proceso de adaptación e integración en su entorno escolar, causando un marcado desinterés y hasta muchas de las veces genera frustración no solo en el niño sino en los docentes y padres de familia, que requieren de una ayuda especializada.

Los problemas de aprendizaje al momento que los estudiantes practican la lectura comprensiva, más comunes a decir de Romero (2009), son: dificultades para elaborar ideas. Dificultades para suprimir información no relevante. Dificultades para realizar inferencias. Dificultades para producir estrategias de comprensión. Dificultades para auto-regular la comprensión. Dificultades en el procesamiento morfológico y sintáctico.

Lo que se interpreta que al haber algunas de estas dificultades en los estudiantes, sobre todo en niveles medios y superiores, y al ser detectados de manera oportuna, las acciones a tomar para que el mismo pueda mejorar o recuperar son fundamentales, de esta forma se estaría evitando posibles bajos rendimientos que muchas veces se ven reflejados en el abandono escolar y en un desinterés por realizar y cumplir las tareas que implicar leer.

1.2 Tecnología y educación

Al decir de Ibarra (2021), los dos términos en estas épocas van de la mano, puesto que ya no pueden funcionar el uno sin estar enlazado al otro, aún si los alumnos reciben su instrucción en las aulas de clase al muy estilo tradicionalista, ellos siempre necesitan hoy en día de la tecnología ya sea para realizar sus deberes, investigar contenidos, reforzar sus dudas o vacíos que hayan podido quedar en clase, consultar mediante las redes sociales o Messenger con sus demás compañeros e incluso con los docentes para que solventen de esta manera alguna inquietud; por estas razones, la educación continúa su desarrollo en base a la tecnología para cimentar el conocimiento como tal.

Las TIC en la educación dentro de sus fortalezas se ha podido evidenciar que motiva los medios de expresión, tiene un uso como un enlace de comunicación, es una excelente herramienta a la hora de procesar la información o realizar varias gestiones, es en sí una fuente abierta de variada información. Por medio de este instrumento se puede valorar, diagnosticar y rehabilitar. Hay ciertos materiales que se utilizan a manera de medios didácticos, otros generan innovadores escenarios de formación, también están aquellos que sirven como un medio lúdico de aprendizaje y los que ayudan al aprendizaje cognitivo. En otras palabras, es la manera de procesar la información adaptada a la tecnología, por lo que se considera como un mecanismo para mejorar el conocimiento, donde los alumnos buscan instruirse con técnicas que ellos opten en tiempos que no esté presente el maestro, y ser capaces de por sí solos discernir la investigación adecuada para su acervo cultural.

1.3 Objetos virtuales de aprendizaje

Este término a pesar de ser nuevo para la gran mayoría de profesores y estudiantes no es algo de que no se haya puesto en práctica o utilizado en muchas ocasiones en el proceso de enseñanza–aprendizaje, cabe señalar que se simboliza con OVA y hace referencia a la gran mayoría de recursos que al ser utilizados ayudan al aprendizaje por medio de una cultura de consulta multimedia que sin lugar a duda fortalece el aprendizaje del educando, dentro de ovas constan algunos elementos como son: la gamificación, consultas online, sopa de letras, test, acceso a un sin número de herramientas, infografías, etc. Por lo que se llega a la conclusión que en esta “era digital” que estamos viviendo hoy en día las TIC son imprescindibles para el proceso de enseñanza – aprendizaje cabe recalcar que las herramientas digitales ayudan a este proceso aplicándolas netamente en temas educativos y que coadyuvan a que el educando se apasione de las mismas y así mantener la concentración también lograr su atención y de esta manera poder cumplir a cabalidad con los objetivos de aprendizaje deseados por el docente como lo menciona en su investigación Ibarra (2021).

1.4 Gamificación

Navarro (2017), en su libro Tecnologías y nuevas tendencias en educación, “*Aprender jugando*” hace referencia que: el modelo de metodología tradicional que si bien es cierto una pedagogía que en su época fue eficiente hoy en día se ha dado paso a nuevas formas de aprendizaje que tienen como un objetivo de fondo que las nuevas tecnologías están a diario cambiando y avanzando tanto el proceso de aprendizaje como el rol tanto de estudiantes y docentes. De ahí que se fomente un elevado interés por consultar nuevas alternativas que estén a la vanguardia de la época digital y estilos de aprendizaje que se apeguen a las nuevas formas de interrelacionarlos en una comunidad digitalizada puesto que la sociedad actual va avanzando a pasos agigantados y con esta revolución tecnológica no se ha quedado excluida el ámbito de la educación, es por eso que en los últimos años han surgido nuevas propuestas pedagógicas utilizando como herramienta principal a la tecnología y al juego o gamificación, que pueden llevarse a cabo en la enseñanza con los estudiantes en el aula, con resultados exitosos, con las

mismas se busca fomentar al estudiante a participar activamente en su aprendizaje, una propuesta que muy poco se utiliza en el aula de primaria, y que surge en vista de la necesidad de mejorar resultados de aprendizaje en la lectura, de niños que hoy en día no poseen hábito lector por ende no leen con frecuencia y cuando lo hacen es como una actividad formal e instruccional, que se aleja por completo de su verdadero interés por leer.

Con la gamificación se pretende alcanzar objetivos educativos de aprendizaje necesarios para que el estudiante se desenvuelva correctamente en esta nueva sociedad, tiene por objetivo “motivar y comprometer al estudiante en su aprendizaje, por su gran facilidad en el manejo de las herramientas o programas que se ahí se realizan, por ser interesante y motivador, características que hacen de la gamificación una propuesta didáctica muy significativa, sobre todo para aquellos estudiantes de la zona rural que por distintas razones se encuentra alejados de ese contexto, se pretende acercar a los niños a la tecnología y a nuevas formas de aprender, desde su propio entorno como estudiante”.

Quizizz una web/app que se la puede utilizar de manera gratuita que permite crear cuestionarios en línea de una manera no tradicional sino más bien de una forma lúdica y divertida, para que con esto los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas como son: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual. Esta plataforma es utilizada en todos los niveles de enseñanza-aprendizaje y aprovechada también en jornadas de capacitación en el área laboral. Como recurso educativo, Quizizz da la posibilidad a los docentes al permitirles promover espacios para evaluar el aprendizaje de los alumnos, proporcionándoles una retroalimentación de manera inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de una manera más divertida como es gamificando los contenidos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso. Este programa es compatible con todos los dispositivos móviles y ordenadores. Cuenta también con una versión en línea y una aplicación para celulares (Escuela Nacional de Administración Pública Perú, 2017).

Genially un software online que te permite crear contenidos multimedia interactivos. La plataforma permite crear infografías, presentaciones, webs, catálogos, y otros elementos de comunicación.

Posee tres características principales: *Animación*. Dar vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos. Puedes configurar fácilmente animaciones de entrada, de salida, continuas, al crear gamificación con esta herramienta digital con Genially, se puede convertir las creaciones creadas por autoría propia en contenidos animados en pocos minutos, también enriquece el contenido con varios efectos gráficos muy llamativos para llegar a sorprender a los alumnos al momento de impartir la clase. *Interactividad*. Proporciona una manera de generar varias experiencias de aprendizaje donde los estudiantes son sus propios protagonistas. Con esta herramienta se puede incluir varias capas de investigación y de esta manera crear contenidos únicos y con la creatividad del docente. Es un programa que, sin necesidad de conocimientos previos en programación, la plataforma da la posibilidad de realizar contenidos más atractivos y menos saturados. *Integración*. Genially también permite anexar información que existe en el internet. También facilita el colocar contenidos de diferentes páginas y estas sigan dentro de este programa interactivo, tales como son: Dropbox, Google Maps, YouTube, Twitter, Gráficos, Vídeos, Documentos, Redes Sociales, Gadgets, Imágenes 3D (Creatividad.com, 2022)

Por tal razón se constituye el siguiente objetivo diseñar estrategias de Gamificación para la enseñanza de la lectoescritura en niños de tercer año de educación básica, de la Unidad Educativa “Manuel Sebastián Vanegas Pacheco”, de la comunidad de Cochapamba perteneciente a la Parroquia Molleturo de la Ciudad de Cuenca.

2. Metodología

La investigación realizada con estudiantes pertenecientes al tercer año EGB, con una muestra de 14 niños 8 niños y 6 niñas pertenecientes a la sección matutina de la Unidad Educativa “Manuel Sebastián Vanegas Pacheco”, perteneciente a la parroquia de Molleturo, comunidad de Cochapamba.

Esta investigación es de carácter descriptiva con un diseño cuasiexperimental y de cohorte longitudinal en cuanto se aplicó la misma en dos encuentros con los estudiantes siendo cada uno de estos con una duración de 80 minutos cada uno, en el primer encuentro se realizó un breve socialización de las plataformas a trabajar posterior a ello se realizó el Pre-test que sirvió para medir los conocimientos previos de los estudiantes antes de aplicar la Gamificación, posterior a ello se aplica la plataforma Quizizz, desarrollando las actividades de aprendizaje antes descritas, para llevar a cabo el desarrollo del tema.

Al día siguiente se retomó a primeras horas de la mañana aplicando la herramienta Genialy en esta se desarrolló varias actividades despertando estas en los estudiantes la atención y no perdiendo así la concentración, con una duración de 40 minutos, en los 40 minutos restantes se aplicó el Pos-test y así poder medir los conocimientos adquiridos cada uno responde a una valoración de Siempre (5), Casi Siempre (4), A veces (3), Casi Nunca (2) y Nunca (1). El trabajo de los estudiantes de manera individual.

La metodología que se utilizó fue de tipo cuasiexperimental de corte transversal con un enfoque metodológico cualitativo mediante una ficha de observación. Se hizo uso de una comparación de medias, donde los resultados reflejan que el uso de la gamificación aplicada en las plataformas Quizizz y Genialy, dieron un resultado positivo, por tal razón se puede decir que los niños se interesaron mucho en aprender mediante estas herramientas y así se cumplió con el objetivo de aprendizaje que fue lograr que los estudiantes reconozcan algunas sílabas, escriban y lean palabras, frases y oraciones cortas. Es por ello que viendo el éxito del uso de las herramientas de gamificación utilizadas es necesario implementarlas a fin de que los docentes puedan implementar en sus clases y los estudiantes consigan aprender de una manera divertida.

La validación de la ficha que consta de 7 variables fue validada mediante la prueba Alfa de Cronbach dando como resultado de la misma el valor de 0.734 coeficiente de fiabilidad, a partir de aquí se comprobó la normalidad de los datos, obteniéndose $P < 0,005$, en todas las variables luego de este análisis obligatorio se procedió con la aplicación que fue de manera individual a los 8 niños y 6 niñas dentro del centro de cómputo de la institución.

Mediante la aplicación de esta estrategia de aprendizaje innovadora como es la gamificación para aplicarla en impartir los conocimientos del área de “Lengua y Literatura” se partió del desarrollo de las siguientes fases: análisis, planificación, elaboración del recurso y ejecución para mediante esta verificar si se cumplió con el objetivo de aprendizaje deseado al finalizar la clase impartida con estas herramientas.

Al iniciar la primera fase se realizó el análisis con todo el grupo para realizar un pre-test y conocer fortalezas y debilidades de los niños, en base a este análisis plantear las alternativas de solución a los problemas detectados.

En la fase de planificación que no es otra cosa que realizar un programación para planificar el tema que va hacer abordado, se realizó un pequeño taller de la utilización de las herramientas que ellos iban a utilizar como son las plataformas Quizizz y Genialy, posterior a ello se realizó la planificación micro curricular para el período clase teniendo muy bien claro cuál va hacer el objetivo de aprendizaje deseado, la destreza que se va a trabajar y siguiendo la estructura de la clase como es la Anticipación, Construcción del Conocimiento y la Consolidación.

La tercera fase es la elaboración de los recursos digitales se manejó la plataforma Quizizz y Genially en la que se realizó actividades sobre el reconocer fonemas, sílabas, formar palabras, frases y oraciones. En la herramienta Genially se diseñó un programa para Consolidar los conocimientos y así también reforzar los mismos y realizar la evaluación los niños.

La última fase es la aplicación de estos programas, señalando que fue necesario realizarlos en dos días de clases, en el primer día se trabajó con Quizizz en donde conocieron sobre los fonemas y las sílabas, así como también se pudo escuchar los sonidos de estas sílabas y en la consolidación que fue realizada en el programa Genially, en la cual los niños realizaron juegos que consistían en acertar las palabras correctas, formar frases cortas y oraciones también poder por sí solos identificar una palabra o frase y saber identificar de manera rápida con que dibujo o gráfico corresponde la misma.

En el segundo día de clases se realizó una prueba de forma escrita a los niños y niñas en donde se logró evidenciar aplicando una rúbrica de evaluación, que la “gamificación” dio el resultado esperado en los estudiantes, cuando se les efectuó a los niños cuatro actividades de manera individual, las mismas que consistieron en el dictado de cortas palabras, también se trabajó con imágenes y ellos debajo de cada una de ellas escribieron el nombre de las mismas, así como también pudieron con una imagen formar pequeñas oraciones o frases, por ultimo de un banco de cinco palabras ellos tenían que leer y completar el nombre del objeto que estaba en la prueba.

Con lo antes expuesto se pudo observar que los niños mediante esta estrategia innovadora como es la gamificación y el uso de estas dos herramientas como son Quizizz y Genially los pequeños se motivaron y a su vez se interesaron por aprender logrando de esta manera captar el interés de los niños logrando así cumplir con el objetivo de aprendizaje propuesto por el docente.

3. Resultados

Al realizar un análisis de resultados de la prueba Shapiro – Wilk se denota que las seis variables analizadas son paramétricas.

En la Tabla 1 se ha logrado obtener los resultados finales se procedió a ejecutar el análisis estadístico descriptivo concluyendo que todas las interrogantes forman parte de la variable normal (h0) que viene siendo pruebas paramétricas como se evidencia en la prueba de normalidad Shapiro Wilk con un valor menor a 0,05 sig.:

En la tabla 2, se realiza una prueba T – Student comparativa entre las cuatro variables mismas que nos muestran resultados muy favorables en que la utilización de la Gamificación dio los resultados esperados en cuanto a que mejoró significativamente el aprendizaje de la Lecto escritura en los estudiantes.

Tabla 1. Identifica los fonemas y las sílabas que aparecen en pantalla.

	Test	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Identifica los fonemas y las sílabas que aparecen en pantalla	Pretest	14	1,79	,893	,239
	Posttest	14	4,79	,426	,114
Prueba de muestras independientes					
				Identifica los fonemas y las sílabas que aparecen en pantalla	
				Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales
Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	F			5,866	
	Sig.			,023	
Prueba T para la igualdad de medias	t			-11,350	-11,350
	gl			26	18,626
	Sig. (bilateral)			,000	,000
	Diferencia de medias			-3,000	-3,000
	Error típ. de la diferencia			,264	,264
	95% Intervalo de confianza para la diferencia	Inferior		-3,543	-3,554
		Superior		-2,457	-2,446

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Comparativas variables: Se interesa en la plataforma para el aprendizaje de la Lectoescritura. Relaciona las palabras con las imágenes. El estudiante lee y escribe pequeñas frases por sí sólo. Logra concluir todas las misiones presentadas en el juego.

		TEST	N	Media		Desviación típ.		Error típ. de la media	
Se interesa en la plataforma para el aprendizaje de la Lectoescritura.	Pretest		14	3,07		1,439		,385	
	Postest		14	4,86		,363		,097	
Relaciona las palabras con las imágenes.	Pretest		14	1,93		,917		,245	
	Postest		14	4,93		,267		,071	
El estudiante lee y escribe pequeñas frases por sí sólo.	Pretest		14	1,79		1,122		,300	
	Postest		14	4,43		,646		,173	
Logra concluir todas las misiones presentadas en el juego	Pretest		14	1,79		,893		,239	
	Postest		14	4,86		,363		,097	

Prueba de muestras independientes									
		Se interesa en la plataforma para el aprendizaje de la Lectoescritura.		Relaciona las palabras con las imágenes.		El estudiante lee y escribe pequeñas frases por sí sólo.		Logra concluir todas las misiones presentadas en el juego	
		Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales
Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	F	25,638		10,118		6,314		8,942	
	Sig.	,000		,004		,019		,006	
Prueba T para la igualdad de medias	t	-4,501	-4,501	-11,753	-11,753	-7,639	-7,639	-11,926	-11,926
	gl	26	14,648	26	15,193	26	20,773	26	17,189
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	Diferencia de medias	-1,786	-1,786	-3,000	-3,000	-2,643	-2,643	-3,071	-3,071
	Error típ. de la diferencia	,397	,397	,255	,255	,346	,346	,258	,258
	95% Intervalo de confianza para la diferencia	Inferior	-2,601	-2,633	-3,525	-3,543	-3,354	-3,363	-3,601
		Superior	-,970	-,938	-2,475	-2,457	-1,932	-1,923	-2,542

Fuente: Elaboración propia.

4. Discusión

En este contexto, el uso de la tecnología aplicada en la educación permite la utilización de varias técnicas de aprendizaje, una de ellas es la gamificación, que según Acero (2015), se basa en el empleo del videojuego para desarrollar procesos de enseñanza–aprendizaje con el objetivo de motivar a los estudiantes a desarrollar contenidos en espacios de interactividad. La propuesta permite apreciar y mejorar destrezas que ayudan a resolver diversos problemas, así como a explorar opciones de salida y de respuesta en el ámbito académico potenciando de esta manera una enseñanza significativa en el contexto actual.

Como lo manifiesta Díaz (2018), donde menciona que desde la parte de la creación de un entorno de aprendizaje virtual, existen varias inseguridades inherentes a la elaboración del desarrollo y creación de un nuevo programa más aún si es en el tema educativo, muchos servicios de software que se empiezan a elaborar y programar no se terminan felizmente o si se los logra terminar, las personas para quienes fue diseñado y creado no lo terminan usando porque no entienden de que se trata o simplemente no les llama la atención por su diseño y contenido o no están comprometidos con la aplicación, motivo por el cual pensar en la elaboración utilizando como estrategia el diseño participativo, es una destreza que puede apuntalar la relación que debe existir entre la aplicación y los usuarios a quienes fue proyectado, por tal motivo, para la construcción del entorno virtual de aprendizaje es importante tomar en cuenta utilizar inventivas rápidas para la elaboración del diseño de software así como en la elaboración de prototipos creados previamente que servirán también además como un mecanismo eficaz para lograr identificar y examinar ciertos elementos que son efectivos y que puedan ser considerados en la elaboración definitiva de un entorno virtual de aprendizaje muy eficaz y efectivo.

A nivel internacional la problemática de la utilización de estrategias lúdicas implementado por el docente ha provocado que el educando no presente en él una atracción por aprender o conocer sobre la lectoescritura, que según la (Unesco, n.d.), los textos y el hecho de estudiar mediante formas pedagógicas antiguas, y no contar con los apoyos de la ilustración y la expansión del juicio, la democratización de la ciencia y el progreso particular y compuesta de cada individuo, la UNESCO registra que saber leer y escribir crea una capacidad necesaria en sí misma, y es la base de otras competencias importantes, es así que la realidad que vive América Latina y el Caribe se observa muy poco adquirir habilidad de la lectura y escritura de educandos dando como resultado un comprensión lectora muy deficiente (Figuerola, 1991). En Venezuela el 42% de los estudiantes obtienen comprensión lectora al finalizar la educación básica en escuelas urbanas reflejando un rendimiento académico bajo, pero al confrontar los contenidos lectores de sus escolares con sus equivalentes de Finlandia o de los Estados Unidos, un 90% de los adolescentes venezolanos permanecerían por el nivel muy abajo de las capacidades de lectura obtenidas por los finlandeses y los norteamericanos en el momento y el 30% de escuelas rurales. Sin embargo, en Estados Unidos el 30% de este sector, posee complicaciones con la lectura en tal nivel que se aprecia con un 60% de la población sea analfabeta funcional. En Colombia el 60% de los educandos de segundo grado de educación básica según Juárez Bolaños (2012), tiene problemas en

el transcurso de lectura y escritura por su parte las fallas expuestas son estrategias tradicionales, escaso diálogo con los padres de familia, regular el horario de la asignatura Lengua Castellana por el cual no ha generado resultados favorables, además las estrategias lúdicas se han comenzado a implementar para que el escolar alcance un nivel de logro en el cual pueda realizarlo por medio de arte y así genere mejor un aprendizaje. El Ministerio de Educación de Colombia ha implementado estrategias pero que pueda ser socializada con las instituciones educativas sin embargo los establecimientos aun presentan temor por no poder llegar bajo este método a la enseñanza requerida y tampoco querer entorpecer el aprendizaje, es decir que el juego debe ser un medio para facilitar el aprendizaje y no para adiestrar.

Los principales beneficiarios de este proyecto de investigación son los estudiantes de tercer año de educación general básica, puesto que se pretendió reforzar el proceso de la lectoescritura adquirido en el año escolar anterior considerando técnicas y estrategias de juego aplicados a través del uso de la tecnología.

Por su parte, el análisis de las prácticas pedagógicas, llevado a cabo por la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico OCDE (2022), informa, en el año 2008, sobre el poco tiempo dedicado durante la jornada escolar a actividades de desarrollo de la lectura, la escritura y la literatura. Esto explicaría, en parte, los magros resultados de Chile en las pruebas internacionales. De acuerdo con este estudio, solo el 15% del tiempo que pasan en el aula los niños chilenos entre 7 y 11 años de edad se dedica a actividades relacionadas con el lenguaje. En Finlandia, país que ocupó el primer lugar en la última prueba PISA, los niños de entre 9 y 11 años destinan el 21% de su tiempo a esta actividad. Mientras que, en Latinoamérica, en las propias horas de lenguaje, se dedica muy poco tiempo a la lectura.

Para el estado del arte y antecedentes de la investigación se analizan algunos estudios que aportan con el cumplimiento de los objetivos planteados, de tal manera que mediante estos se busca sustentar de forma teórica y conceptual las variables de estudio, también se puede analizar de como la gamificación es una metodología de enseñanza innovadora que ha desplazado a la manera de enseñar tradicional y demostrar que mediante el juego los niños pueden aprender de una manera divertida y de esta forma no perder la concentración, y que los ellos cumplan con el objetivo de aprendizaje deseado.

Enfocándonos en el contexto nacional, Acero (2015), las instituciones formativas de Ecuador han determinado que ayudan a mejorar el desarrollo motriz de los educandos, sin embargo, el 95% se mostró que no posee interés en un proceso lectoescritor ni los docentes generan un aprendizaje dinámico por lo que se podría pensar que ocasiona deserción escolar, falta de interés a la lectura e incumplimiento a los lineamientos del ministerio de educación que uno de sus objetivos es motivar al educando a la lectura-escritura. El Ministerio de Educación del Ecuador (2022), señala que las instituciones educativas mejoran constantemente y el ente principalmente se esfuerza por dar los lineamientos para el cumplimiento óptimo en el aprendizaje, el cual ha llevado planes de lectura como el programa que se implementó denominado Yo Leo que tiene la finalidad de ejecutar estrategias dirigidas a padres de familia, estudiantes y docentes y en si la participación es de los líderes educativos para impulsar estrategias, metodologías y recursos que funcionen acorde al contexto, esta actividad ha beneficiado a 8095.946 integrantes de la sociedad escolar.

5. Propuesta

Mediante la aplicación de esta estrategia de aprendizaje innovadora como es la gamificación para ser aplicada en impartir los conocimientos del área de “Lengua y Literatura” se partió con el desarrollo de las siguientes fases: análisis, planificación, elaboración del recurso y ejecución para mediante esta verificar si se cumplió con el objetivo de aprendizaje deseado al finalizar la clase impartida con estas herramientas tecnológicas.

Al iniciar la primera fase se realizó el análisis con todo el grupo para realizar un pretest y conocer fortalezas y debilidades de los niños, en base a este análisis plantear las alternativas de solución a los problemas detectados.

En la fase de planificación que no es otra cosa que realizar una categorización para planificar el tema que va a ser abordado, se realizó un pequeño taller sobre la utilización de las herramientas que ellos van a utilizar como son las plataformas Quizizz y Genially, como siguiente punto a ello se realizó la planificación micro curricular para el período de la clase teniendo muy bien claro y definiendo cuál va a ser el objetivo de aprendizaje deseado, la destreza que se va a tratar y siguiendo la estructura de la clase como es la Anticipación, Construcción del Conocimiento y la Consolidación.

La tercera fase es la elaboración de los recursos digitales se manejó la plataforma Quizizz y Genially en la que se realizaron actividades sobre el reconocer fonemas, sílabas, formar palabras, frases y oraciones. Utilizando la herramienta Genially se realizó un programa donde se integraron todos los elementos del tema a ser abordado y de esta manera también reforzar los mismos y realizar la evaluación a los niños.

La última fase es la aplicación de estos programas, señalando que fue necesario realizarlos en dos jornadas de clases, en la primera se trabajó con Quizizz en donde conocieron los fonemas y sílabas, así como se observó sonidos de estas sílabas y en la consolidación que fue en Genially, los niños realizaron juegos de acertar las palabras correctas, formar frases y oraciones e identificar la palabra u frase con un dibujo o gráfico, mientras los estudiantes conseguían aciertos recibían medallas y recompensas así como también seguían avanzando las fases del juego, logrando de esta manera mantener la concentración de los estudiantes.

6. Conclusión

El mantener la atención del niño, el que no pierda la concentración en lo que hace y el aprender de una manera innovadora con la utilización de estas dos herramientas de gamificación es lo que demuestra que las nuevas formas innovadoras de llevar una clase es lo que está dando resultados importantes en los últimos tiempos.

Entendiendo que trabaje con niños y niñas que sin duda alguna son nativos digitales y que con tan solo una pequeña introducción de cómo funcionaban los programas y en qué consistían los juegos ellos enseguida pudieron resolver las misiones y mientras aprendían lograron cumplir las misiones del juego.

Se observó que en la práctica al ser evaluados lograron cumplir el objetivo de aprendizaje que fue crear por si solos frases cortas, reconocer las sílabas y relacionar las imágenes con los textos que se les iba presentando.

Dentro de la construcción de este proyecto, se pudo descubrir que comprender elementos gamificados dentro de la enseñanza – aprendizaje, contribuyó favorablemente en la estimulación de los alumnos, para ellos descubran cada vez algo nuevo en el desarrollo del juego y con ello inducir constantemente a tratar de hacer algo para que ellos aprendan y a su vez para tratar de que el programa cree en ello a futuro crear por si solo juegos básicos con un objetivo y contenido claro de lo que ellos piensan representar en estos software; estos juegos ayudaron a que los estudiantes se sientan en un ambiente agradable para trabajar y siempre se manifestaban expectantes al posible mensaje que les muestre el avatar, ya sea como instrucción o como reconocimiento a su avance en el juego.

Mediante la utilización de ficha de observación y la escala de Likert que fueron aplicadas señalaron claramente que la gamificación como estrategia metodológica innovadora de enseñanza-aprendizaje generó sin lugar a duda a una excelente respuesta en cumplimiento de que los niños cumplieron con el objetivo planteado alcanzado de manera exitosa. Las evidencias así lo demuestran y fueron muy enriquecedoras como investigador ya que se pudo demostrar que esta estrategia a un comienzo causó a los estudiantes incertidumbre sin saber de qué se trataba, para luego adentrarse a ellos y se sintieron atraídos por estas plataformas de aprendizaje llegando a “aprender” rompiendo la caduca forma de enseñar y logrando -aprender de una manera divertida-.

Referencias

- Acero, M. (2015). *Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, en niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del cantón Cañar* [Trabajo de Titulación, Universidad Politécnica Salasiana]. Repositorio Institucional <https://cutt.ly/EBuCTAG>
- Aguirre, R. (2000). Dificultades de aprendizaje de la lectura y la escritura. *Educere*, 4(11),147-150. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601102>
- Creatividad.com. (2022). *Que es y para que sirve Genially*. <https://n9.cl/luk9h>
- Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica*, 29(31). <https://n9.cl/5gwz6>
- Escuela Nacional de Administración Pública (Perú). (2017). Herramienta para elaborar actividades de aprendizaje Quizizz Tutorial Básico. *Servir-Autoridad Nacional Del Servicio Civil*. <https://cutt.ly/kBuCGQP>
- Esquivel, P., Villa, F., Guerra, G., Guerra, C., y Rangel, E. (2018). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para el mejoramiento de la Comprensión lectora. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 105-112. <http://dx.doi.org/10.17981/culteducsoc.9.3.2018.13>
- Fernández, J. G. N. (2020). *Las Metodologías Didácticas Innovadoras Como Estrategia para Afrontar Los Desafíos Educativos Del Siglo XXI*. S. L. Dykinson.
- Figueroa, A. (1991). *La Lectura en otro espacio*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://n9.cl/abcz9>

- Ibarra-Berrones, E. (2021). *Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza de la matemática en estudiantes de primero de bachillerato del colegio “Bernardo Dávalos León”, septiembre- diciembre de 2020* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional <https://n9.cl/mi6wx>
- Juárez-Bolaños, D. (2012). Educación rural en Finlandia: experiencias para México. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 15, 140-154. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283123579008>
- Martínez-Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opcion*, 33(83), 252-277.
- Myriam, C. O. (2020). Factores que causan dificultad en la comprensión lectora. *International Journal of Hypertension*, 1(1), 1-171. <https://n9.cl/sf6qr>
- Naranjo Rondón, G., & Gutierrez Ramos, E. (2019). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2). <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>
- Navia Murcia, R. (2016). Historia, escritura y acontecimiento. *Historia y grafía*, 46, 15-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7352500>
- OECD. (2022). *Económico, Organización para la Cooperación y Desarrollo*. <https://www.oecd.org/acerca/>
- Pernia, H., & Mendez, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora : experiencia en educación primaria. *Educere*, 22(1996), 2003. <https://n9.cl/fam5c>
- Romero, J. F., y Lavigne Cerván, R. (2009). *Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos*. TECNOGRAPHIC, S.L. <https://cutt.ly/fBuNLIA>
- Russell, I. G. (2002). La lectura en la Era Digital. *Biblioteca Universitaria: Revista de la Dirección de Bibliotecas de la UNAM*, 5,(1), 11-15 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4293328>
- Simonetworktv. (2013, 16 de octubre). *Alejandro Piscitelli-SIMO Educación 2013 (conferencia integral)* [video]. YouTube. <https://n9.cl/40jm5>
- UNESCO. (2022). *Unesco*. <https://www.unesco.org/es>
- Valverde, Y. (2014). Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia de pedagógica en la formación de maestros. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 1(1), 71-104. https://actiweb.one/educadora_andrea_reyes/archivo6.pdf

AUTORES

Juan Carlos Ramírez Vallejo. Ingeniero en Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Tecnólogo en Diseño Gráfico y Multimedia. Actualmente se desempeña como Docente en el Ministerio de Educación desde el año 2020, impartiendo las asignaturas a los niveles elemental y medio en la Unidad Educativa “Manuel Sebastián Vanegas Pacheco”, perteneciente a la Parroquia de Molleturo, Cantón Cuenca, Provincia del Azuay.

Sandra Elizabeth Mena-Clerque. Ingeniera en Sistemas, Magister en Educación abierta y a distancia, Asesora de Posgrado en la Unidad Académica de Posgrados de la Universidad Católica de Cuenca.