

Tenorio Barragán, Samanta Milena; Tenorio Chiriboga, Willas Harvey;
Carrera Tapia, Romel David

Samanta Milena Tenorio Barragán
samantatenoriob@gmail.com
Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador
Willas Harvey Tenorio Chiriboga
harveytenorio@hotmail.com
Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador
Romel David Carrera Tapia
rdcarrera@espe.edu.ec
Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE, Ecuador

Revista Académica y científica VICTEC
Editorial Vicente León, Ecuador
ISSN-e: 2737-6214
Periodicidad: Semestral
vol. 3, núm. 4, 2022
investigacion@istvicenteleon.edu.ec

Recepción: 01 Agosto 2022
Aprobación: 30 Septiembre 2022
Publicación: 31 Diciembre 2022

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/572/5724441005/>

Resumen: El objetivo de la investigación fue diseñar actividades con el uso de la gamificación en la enseñanza del proceso de la lectoescritura de los estudiantes de tercer año del Centro de Educación Básica "Adalberto Ortiz" en la Comunidad "El Triunfo", provincia de Sucumbíos en el año lectivo 2020 - 2021. La metodología tuvo un enfoque mixto, modalidad de tipo aplicada, de carácter descriptivo y bibliográfica. En la investigación de campo se seleccionaron técnicas como la entrevista que fue dirigida a docentes y la prueba escrita para estudiantes. La población de estudio estuvo conformada por 3 docentes y 10 estudiantes. Se concluye que los docentes no aplican actividades gamificadas para fortalecer el proceso de la lectoescritura, así mismo, los estudiantes se encuentran con un bajo proceso lector debido a las limitaciones tecnológicas en la zona rural puesto que impiden la virtualización de la educación.

Palabras clave: Gamificación, lectoescritura, niños, tercer año de educación básica, Gamification, literacy, boys, the third year of primary education.

Abstract: The objective of the research was to design activities with the use of gamification in the teaching of the literacy process of third year students of Primary Education Center "Adalberto Ortiz", "El Triunfo" Community, Sucumbíos province in the school year 2020 - 2021. The methodology had a mixed approach, applied, descriptive and bibliographic. In the field research techniques such as the interview directed to teachers and the written test for students. The study population consisted of 3 teachers and 10 students. It is concluded that teachers do not apply gamified activities to strengthen the reading and writing process and that students have a low reading process due to the technological limitations in the rural area since they prevent the virtualization of education.

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de la lectoescritura en el ser humano se logra a través de un proceso escolarizado, puesto que aprender a leer y a escribir no es un conocimiento innato de las personas, por esta razón, se considera que los niños y niñas requieren de un apoyo extra para alcanzar las nociones requeridas, tomando en cuenta que cada estudiante es diferente, adquiere conocimientos de acuerdo a su propio ritmo, en un contexto sociocultural específico.

Las técnicas de aprendizaje son variadas en el ámbito educativo y ayudan tanto al estudiante como al docente en este proceso. Dentro de estas técnicas se puede considerar a la gamificación que permite que el docente desarrolle estrategias basadas en la mecánica de los juegos dentro del proceso de enseñanza,

con el objetivo que los estudiantes puedan participar de un aprendizaje más significativo, así mismo, que busquen la necesidad de aprender en conjunto con sus pares de manera colaborativa para la adquisición de conocimientos.

Cabe recalcar que los recursos en línea han aumentado en los últimos años, de esta manera, han introducido a la gamificación como técnica para fortalecer el aprendizaje colaborativo en los estudiantes, sobre todo en la actualidad que a partir de la pandemia la modalidad presencial se trasladó a los espacios de la virtualidad donde se utilizan diferentes aplicaciones que permiten compartir contenidos educativos para el desarrollo de las actividades escolares.

En el contexto internacional, Molina, Ortiz y Agreda (2017) aseguran que las actividades basadas en la gamificación permiten a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos con el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), donde a través de una revisión de experiencias en educación primaria determinan que las actividades gamificadas son elementos importantes para introducir en el aula, a través de una planificación que responda las necesidades e intereses de cada grupo de alumnos.

Respecto a la contextualización latinoamericana en el reporte de Edu Trends sobre la “Gamificación” publicado por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) se establece que la incorporación de elementos del juego brinda beneficios en el impacto y alcance de los aprendizajes en los estudiantes, puesto que esta “se ha presentado como una alternativa educativa que propicia actividades atractivas y retadoras para desarrollar tanto las competencias disciplinares como las transversales de los estudiantes”. (p.16)

A nivel local, Silva (2019) señala que el 46% del grupo de estudiantes que fueron expuestos a nuevos aprendizajes basados en la gamificación, responden de forma más activa y participativa en las actividades académicas. Es preciso saber que la gamificación busca desarrollar actividades lúdicas basadas en contenidos pedagógicos con la finalidad de mejorar el conocimiento adquirido durante la etapa de aprendizaje, como es el caso de la utilización de la gamificación para fortalecer el proceso de la lectoescritura en el subnivel elemental.

Sin embargo, a pesar que existen nuevas técnicas de aprendizaje aplicadas al proceso de lectoescritura es evidente la aplicación insuficiente en las instituciones educativas en las zonas rurales, como es el caso del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” de la comunidad El Triunfo en el cantón Shushufindi, donde se determina que por la escasa actualización y capacitación del personal docente acerca del uso de la gamificación en la educación básica, genera que aún se utilicen prácticas tradicionales para la enseñanza de la lectoescritura.

En este sentido, se considera que estas prácticas no desarrollan aprendizajes significativos en los estudiantes, puesto que la transmisión de conocimientos dificulta el desarrollo de procesos como el análisis, síntesis y comprensión que son fundamentales para otros aprendizajes.

1.1. Gamificación

La palabra gamificación proviene del término inglés gamification que se definiría como “el proceso de convertir las características de algo en disfrute, alegría y unión” (Carrión, 2017, pág. 17), considerando que el entretenimiento se convierte en una acción durante el proceso de aprendizaje con el fin de incrementar la concentración motivando al estudiante a través del reconocimiento de logros dentro de una competencia con fines educativos.

En este sentido, la gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje, no se trata de utilizar un juego en sí mismo, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como la narrativa, la libertad de equivocarse, los puntos, el reconocimiento y más, puesto que genera modificaciones en el comportamiento específico del estudiante dentro de un ambiente atractivo que genere experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo.

1.2. Proceso de lectoescritura

El aprendizaje de la lectoescritura en el ámbito escolar es uno de los temas con mayor significación puesto que estos aprendizajes son la base de adquisición de conocimientos de las otras áreas y asignaturas, considerando que saber leer y escribir es una herramienta indispensable para integrarse y tener acceso a la sociedad de la información y de la tecnología donde se desarrolla el ser humano (Puñales, Fundora, & Torres, 2017).

El proceso de la lectoescritura implica habilidades de escucha, habla y escritura en un contexto donde los símbolos tienen significados para comunicar ideas, por esta razón, la lectura y la escritura son bases esenciales para el desarrollo del individuo en una sociedad que ha ido cambiando y evolucionando en el transcurso de los años, siendo así, quien no forma parte de este proceso lectoescritor queda apartado de la información y poco a poco va siendo rezagado dentro del ámbito social y académico.

1.3. Métodos para la enseñanza de la lectoescritura

En el proceso de la adquisición de la lectoescritura en los primeros años de la escolaridad se deben considerar las diferencias individuales en el aprendizaje de cada estudiante puesto que no todos aprenden de la misma manera, en este sentido, Puñales, Fundora y Torres (2017) señalan que cada método de enseñanza debe ser utilizado de acuerdo a la potencialidad de los alumnos, incluso pueden combinarse de uno en otro. A continuación, se describen los métodos de enseñanza de la lectoescritura divididos en métodos sintéticos y analíticos.

Métodos sintéticos

Alfabético: Parte desde la memorización y repetición de las vocales, seguidas por las consonantes, posteriormente, se mezclan las consonantes con las vocales para formar sílabas.

Silábico: Parte de la reiteración de las sílabas para formar palabras. En primer lugar, se enseñan las vocales con ayuda de imágenes y palabras. Posteriormente, se componen las sílabas para llegar a las palabras.

Fonético: Se basa en la enseñanza del sonido de las letras mediante los fonemas que conforman la lengua, después de aprender los sonidos deben combinarse en sílabas y palabras.

Métodos analíticos

Global: En este método determina el reconocimiento global de las palabras y oraciones, puesto que las unidades mínimas como las vocales y consonantes es una tarea posterior.

Palabras normales o palabra generadora: Parte de la motivación del aprendizaje de las vocales de manera independiente.

Método de enseñanza de la lectoescritura propuesto por el Ministerio de Educación

El Currículo de la educación obligatoria (Ministerio de Educación, 2016) propone un método de enseñanza de la lectoescritura diferente a los métodos tradicionales denominado “ruta de la oralidad a la escritura” donde primero se desarrolla el habla, posteriormente la escritura y después la lectura. “Es decir, primero se enseña a escribir, luego a leer. Este es el recorrido que siguió la humanidad para la construcción de todos los sistemas de escritura. (p.481)

Esta propuesta es un aprendizaje procesal que sugiere una ruta para la enseñanza de la relación fonema – grafema (código alfabético) compuesta por tres momentos, con el objetivo de superar los métodos asociacionistas de memorización mecánica:

Primer momento: Desarrollo de la conciencia lingüística

Está conformada por cuatro conciencias:

Conciencia semántica: Se reflexiona el significado de las palabras, oraciones y párrafos a partir del diálogo descubriendo los diferentes significados de las palabras y usos de las mismas.

Conciencia léxica: La oración es la unidad de expresión de ideas, de la misma manera, deben reconocer que la lengua está formada por una serie de palabras que se relacionan entre sí.

Conciencia sintáctica: Reconocer la existencia de reglas para la elaboración de un mensaje coherente y así pueda ser interpretado de forma correcta por su receptor.

Conciencia fonológica: Antes de conocer las grafías que representan las letras, los estudiantes deben comprender que las palabras están formadas por sonidos (fonemas) que forman la palabra.

Segundo momento: Relación fonema – grafía

En este segundo momento, los estudiantes establecen la relación entre los fonemas y sus representaciones gráficas (grafema – letra) después de trabajar de manera oral, con el objetivo de reconocer los fonemas que forman las palabras a través de diversas estrategias en los niveles semántico, léxico y fonológico.

Tercer momento: Escritura convencional ortográfica

Este momento tiene como objetivo lograr que los estudiantes construyan la ortografía de la lengua a partir de una reflexión fonológica y semántica. Hay que recordar que en el segundo momento ya se presentaron las diversas grafías que existen para escribir los fonemas.

2. METODOLOGÍA

2.1. Modalidad de investigación

Se consideró la investigación aplicada porque se buscó la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas que se presentan en la actualidad en el subnivel elemental durante el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, de la misma manera, se considera que la aplicación de la propuesta es una mejora en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer año de educación general básica puesto que el uso de productos gamificados en las clases fomenta la motivación en los estudiantes.

Esta modalidad se basa fundamentalmente en la aplicación de la gamificación como técnica de aprendizaje para mejorar el proceso de la lectoescritura a través del diseño de actividades gamificadas elaboradas en PowerPoint que pueden ser reproducidas en equipos tecnológicos a partir de su descarga en cualquier horario del día, es decir, de forma asíncrona. Así mismo, se considera que estas actividades despiertan el interés y la atención de los estudiantes, así como es beneficioso para la comunidad porque no hay conectividad de internet en el sector.

2.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue de carácter descriptivo donde Rojas (2015) afirma que “exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo dado. Aquí se observa y se registra, o se pregunta y se registra. Describe el fenómeno sin introducir modificaciones” (p. 7). Bajo este contexto se establecieron las características de la población de estudio que corresponde a estudiantes de tercer año y a docentes de la institución educativa que han impartido clases en el mismo grado.

Así mismo, se establecieron las causas y el cómo se produjo el problema de estudio sustentados en fundamento teórico obtenido a través de la sistematización de textos bibliográficos. Además, se empleó la investigación de campo que permitió recopilar datos e información en el lugar de estudio para conocer más a fondo las características de la población y cómo se presenta el problema en esa realidad. Se utilizó a la entrevista con la finalidad de comprobar qué conocimientos tienen acerca de los métodos de enseñanza de la lectoescritura y el uso de la gamificación, esta técnica de investigación junto con su instrumento fue aplicada a docentes que han dado clases en el tercer año.

Posteriormente, se realizó una evaluación diagnóstica en la que se utilizó la prueba escrita con destrezas obtenidas del currículo correspondiente al Segundo año de educación general básica, que evidenció el nivel de la lectoescritura del grupo de estudiantes de tercer año de básica, a partir de los resultados obtenidos.

2.3. Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Población

La población de estudio se describe a continuación: 10 estudiantes de tercer año y 3 docentes que han impartido clases en el mismo nivel educativo del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”.

Cuadro N° 1.

Unidad de análisis	Participantes	Porcentaje %
Docentes	3	23
Estudiantes	10	77
Total	13	100

Población de estudio

Fuente: Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”.

Elaborado por: Tenorio, S. (2021)

La investigación tuvo un enfoque mixto, modalidad de tipo aplicada, de tipo descriptivo y bibliográfica, se obtuvieron datos relevantes a partir de la entrevista que fue dirigida a docentes de la Institución con la finalidad de comprobar qué conocimientos tienen acerca de los métodos de enseñanza de la lectoescritura y el uso de la gamificación y de la prueba escrita para estudiantes que evidenció el nivel de la lectoescritura del grupo de estudiantes de tercer año.

3. RESULTADOS

3.1. Análisis e interpretación de los resultados de las entrevistas realizadas a tres docentes del Centro de educación Básica “Adalberto Ortiz”

Pregunta 1: ¿Cuáles son los niveles del proceso de la lectoescritura y en qué consiste cada uno?

De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta, se establece que dos docentes señalan que existen tres niveles del proceso de lectoescritura, los cuales son: pre silábico, silábico y alfabético; mientras que un docente señala que hay cuatro niveles, los cuales son: pre silábico, silábico, silábico alfabético y alfabético. Con respecto a la descripción de los niveles se establece que los docentes difieren en sus criterios e incluso uno de ellos, no establece en qué consiste cada nivel.

Los docentes entrevistados que laboran en tercer año de educación básica, a pesar de señalar los niveles del proceso de lectoescritura desconocen las características de cada uno y esto puede afectar dicho proceso al no plantear actividades y utilizar estrategias pertinentes. Los niveles de la lectoescritura son etapas que determinan el proceso del estudiante para llegar a la escritura y a la lectura en sí y se configuran de la siguiente manera; en el nivel pre silábico los estudiantes no establecen la relación entre escritura y pronunciación de las palabras; en el nivel silábico los estudiantes reflexionan sobre las relaciones que existen entre el sonido y el texto; en el nivel silábico – alfabético el estudiante asocia el valor sonoro en la escritura siendo más comprensible su significado; en el nivel alfabético se descubre la relación entre el sonido y la representación gráfica del texto.

Pregunta 2: ¿En qué nivel del proceso de lectoescritura se encuentran los estudiantes de tercer año?

Dos docentes están de acuerdo en que los niños y niñas de tercer año de educación general básica están en la etapa alfabética, mientras que el otro docente afirma que están en la etapa pre silábica. Uno de los docentes afirma que los estudiantes están en la etapa pre silábica donde no establecen la relación entre la escritura y la pronunciación de las palabras.

Los docentes entrevistados mencionan que los estudiantes de tercer año de educación básica se encuentran en el nivel alfabético y pre silábico, sin embargo, la comprensión del proceso de la lectoescritura es diferente en cada estudiante, puesto que cada uno tiene un ritmo diferente de aprendizaje de acuerdo al medio social, cultural y educativo donde se desenvuelva.

Pregunta 3: ¿Considera usted que los estudiantes de tercer año han desarrollado la comprensión lectora? Justifique su respuesta.

Se establece que dos docentes señalan que sus estudiantes de tercer año de básica han desarrollado la comprensión lectora, sin embargo, solo uno de ellos justifica su respuesta indicando que esto se evidencia en la adquisición de las destrezas; mientras que el otro docente menciona que los estudiantes están en proceso de adquirir la comprensión lectora y aduce que los mismo están pasando por los diferentes niveles de dicho proceso.

La mayoría de docentes entrevistados señalan que los estudiantes han adquirido la comprensión lectora, sin embargo, es necesario mencionar que aprender a leer no implica que el estudiante entienda el texto. Considerando que la comprensión lectora es un proceso mediante el cual se establecen relaciones interactivas con el contenido de la lectura, donde se vinculan las ideas dentro del texto, contrastan y argumentan con situaciones o conceptos similares para posteriormente sacar conclusiones que tengan información significativa.

Pregunta 4: ¿Considera que la adquisición del proceso de la lectoescritura brinda la capacidad al ser humano de transmitir ideas u opiniones que le permitan desenvolverse en el contexto familiar o escolar?

Los tres docentes concuerdan en que el proceso de la lectoescritura adquirido le permite al ser humano transmitir sus ideas u opiniones, sin embargo, no se justifica adecuadamente la respuesta, ya que solo uno de ellos establece que al adquirir conocimientos desarrollan habilidades y destrezas que les permiten transmitir sus opiniones e ideas.

La mayoría de docentes no tienen claridad en la importancia del proceso de la lectoescritura en el ser humano, que es una habilidad importante que permite desarrollar niveles de pensamiento e interacción entre seres humanos, así mismo, permitirá continuar aprendiendo las diferentes áreas durante el proceso escolar.

Pregunta 5: ¿Qué método de enseñanza usted emplea durante el proceso de lectoescritura? ¿Por qué?

De acuerdo a los resultados obtenidos se establece que un docente utiliza el método alfabético o deletreo, mientras que el segundo docente el método mixto y el tercero señala que se utiliza el método silábico.

Se evidencia que los docentes utilizan diferentes métodos al establecido al Ministerio de Educación que consiste en la ruta de la oralidad a la escritura, además uno de ellos, asegura utilizar el método mixto para la enseñanza de la lectoescritura que no existe evidencia teórica.

Pregunta 6: ¿En qué consisten las conciencias lingüísticas y cuál es la relación con el proceso de la lectoescritura?

A partir de los resultados obtenidos uno de los docentes afirma que las conciencias lingüísticas es el conocimiento explícito del lenguaje y las lenguas, así como, la sensibilidad de los hablantes hacia la naturaleza y su relación es aprender; el segundo docente asegura que se desarrolla el proceso semántico y sintáctico; por último, el tercer docente entiende que es un proceso complejo donde el lector haciendo uso de su conocimiento elabora representaciones mentales de la forma y contenido del texto.

La conciencia lingüística está conformado por cuatro etapas para cumplir con el proceso de la enseñanza del código alfabético; en primer lugar, está la conciencia semántica donde el estudiante reflexiona cuál es el significado de las palabras junto con su uso; por otro lado, la conciencia léxica que enseña que la lengua está conformada por una serie de palabras; en el mismo sentido, se desarrolla la conciencia sintáctica que enseña que cada palabra y frase debe tener una estructura; por último, la conciencia fonológica organiza los sonidos del habla.

Pregunta 7: ¿Considera que la ruta de la oralidad a la escritura que es el método de enseñanza propuesto por el Ministerio de Educación ha mejorado el proceso de lectoescritura de los estudiantes en los últimos años? Justifique su respuesta.

De acuerdo a los resultados, el primer entrevistado asegura que cada docente debe diseñar métodos o técnicas de acuerdo al nivel de aprendizaje de los estudiante; el segundo entrevistado afirma que dentro del currículo están las bases para desarrollar las estrategias de enseñanza – aprendizaje que ha favorecido al nivel educativo; el tercer entrevistado considera que el método de enseñanza de la lectoescritura que es la ruta de la oralidad a la escritura no ha mejorado este proceso, porque todos los estudiantes aprenden de diversas formas.

A pesar de existir un instructivo para la ejecución y aplicación del método de enseñanza de la lectoescritura que parte de la oralidad a la escritura los docentes no se sujetan a la propuesta curricular que establece el Ministerio de Educación por falta de actualización en el tema.

Pregunta 8: ¿Qué es la gamificación y señale si ha utilizado la misma en tercer año de educación general básica?

A partir de la obtención de los resultados de la entrevista los docentes señalan en qué consiste la gamificación, pero solo uno de ellos indica que sí ha utilizado esta técnica con su grupo de estudiantes, los dos restantes no explican la utilización en el tercer año de básica.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de activar el deseo por continuar aprendiendo siendo el contenido pedagógico el objetivo principal dentro de la misma.

Pregunta 9: ¿Cuál es el objetivo de utilizar técnicas de aprendizaje innovadoras como la gamificación en Tercer Año de Básica en la época actual?

De acuerdo a los resultados obtenidos de las entrevistas, el primer docente afirma que el uso de técnicas de aprendizaje involucra a los niños a desarrollar habilidades y destrezas puesto que aprenden por medio de los juegos; el segundo docente asegura que mejora y desarrolla lo cognitivo del estudiante; sin embargo, solo el tercer docente afirma con certeza que la utilización del juego consigue motivar a los alumnos, puesto que desarrolla mayor compromiso de las personas e incentiva el ánimo de superación.

Los docentes entrevistados no especificaron el objetivo de utilizar este tipo de técnicas de aprendizaje en la época actual donde los procesos educativos pueden ser desarrollados con el uso de plataformas virtuales y equipos tecnológicos. En el proceso de la investigación se determinó que la gamificación tiene como objetivo captar la atención del estudiante, al mismo tiempo, aumenta su interés en los temas que se están estudiando permitiendo que profundice sus conocimientos.

Pregunta 10: ¿Cuáles son los componentes que se requieren para aplicar la gamificación en el aula de clase?

En la entrevista dos docentes conocen los componentes de la gamificación y uno de ellos no menciona los nombres.

En el proyecto investigativo se definen a los componentes de la gamificación como los recursos y las herramientas que se utilizan para diseñar la actividad gamificada dentro de ellos podemos mencionar a los avatar, insignias, puntos y límites de tiempo, puesto que estos aspectos mejoran la trayectoria del jugador despertando sus sentidos con nuevas experiencias que caracterizan su personalidad.

Pregunta 11: ¿Considera que la gamificación utiliza la mecánica de los juegos? ¿Por qué?

Los tres docentes entrevistados no mencionan el por qué la gamificación utiliza la mecánica de los juegos. A partir de la investigación se determina que la gamificación aplicada a la educación se basa en la mecánica de los juegos que es un proceso relacionado con reglas y componentes básicos del mismo, como la colaboración en equipo, la competición, los desafíos en cada nivel y los turnos para que todos los jugadores o equipos puedan participar.

Pregunta 12: ¿A través de la gamificación es factible fortalecer el proceso lector en los estudiantes del tercer año de básica? Justifique su respuesta.

De acuerdo a los resultados, el primer docente afirma que hay que fortalecer el proceso lector dependiendo el nivel de aprendizaje del estudiante, pero no menciona el uso de la gamificación dentro del mismo; el segundo docente señala que mediante el juego conlleva la atención del estudiante; el último docente entrevistado asegura que la gamificación motiva a los estudiantes a tener mayor interés en la lectura.

En este sentido, se considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje que permite fortalecer las habilidades y destrezas adquiridas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura. De esta manera, esta práctica puede ser aplicada con estudiantes de tercer año de educación básica con el objetivo de mejorar la lectura y la escritura.

Pregunta 13: ¿Mediante la gamificación es factible fortalecer los procesos como la percepción, comprensión, memoria y atención?

De acuerdo a los resultados el primer docente entrevistado señala que la gamificación fortalece los conocimientos de los niños; el segundo docente considera que el juego capta la atención de los estudiantes; el tercer docente afirma que estos procesos desarrollan y despiertan el interés en los estudiantes.

Sin embargo, los docentes entrevistados no mencionan si la gamificación fortalece procesos como la percepción, comprensión, memoria y atención, puesto que, la utilización de técnicas de aprendizaje como la gamificación durante las actividades académicas fortalece el conocimiento de los estudiantes, así mismo, permite aumentar la capacidad de memorizar los contenidos captando la atención a través de procesos lúdicos y relacionados al juego.

Pregunta 14: ¿Ha utilizado actividades de gamificación para mejorar el proceso de la lectoescritura?

Dos docentes entrevistados contestan que no han utilizado actividades de gamificación para mejorar el proceso de lectoescritura; en cambio el último docente no da una respuesta precisa.

La gamificación incorpora elementos del diseño de los videojuegos para ser utilizados en contextos educativos, se pueden seleccionar dinámicas, mecánicas y componentes como la narrativa, la libertad de equivocarse, los puntos, el reconocimiento y más, con la finalidad que genere experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo en el proceso lectoescritura.

Pregunta 15: ¿Es factible incluir la gamificación en la Planificación de Unidad Didáctica (PUD) para que los estudiantes organicen y estructuren el conocimiento durante el proceso lectoescritura?

De acuerdo a los resultados los tres docentes señalan que sí se debe incluir a la gamificación como técnica de aprendizaje durante el proceso lectoescritura.

La propuesta curricular emitida por el Ministerio de Educación plantea que el docente debe implementar técnicas de aprendizaje dentro de las actividades diarias para que los estudiantes estructuren nuevas prácticas y retos educativos que trasciendan en su aprendizaje, de la misma manera, que permitan que el estudiante desarrolle mecánicas y opciones de respuesta ante situaciones nuevas.

3.2. Resumen de resultados de la Prueba escrita a estudiantes del tercer año de básica

Cuadro N° 2.

ESCALA	PUNTAJE	N° ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Domina los aprendizajes requeridos (DAR).	9 – 10	1	10%
Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR).	7 – 8,99	2	20%
Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR).	4,01 – 6,99	5	50%
No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR).	0 – 4	2	20%
Total		10	100%

Resumen de resultados.

Fuente: Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil (2016)

Elaborado por Tenorio, S. (2021)

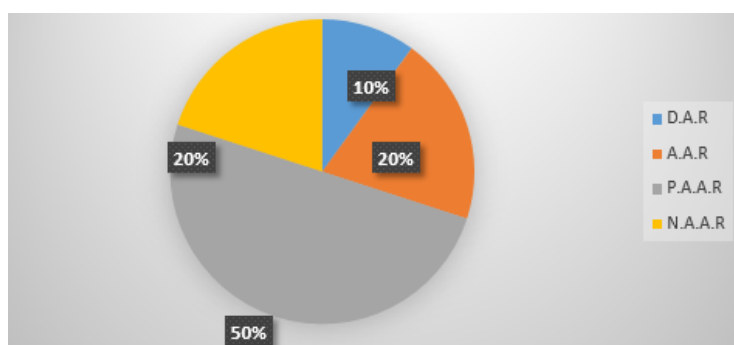


Gráfico N°1

Resumen de resultados.

Elaborado por: Tenorio, S. (2021) Fuente: Prueba escrita.

Con respecto al grupo de estudiantes evaluados se pudo determinar que el 10% dominan los aprendizajes requeridos (DAR); mientras que el 20% alcanzan los aprendizajes requeridos (AAR) en el proceso lectoescritor; por otro lado, el 70% no alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR).

La mayor parte de los estudiantes no han consolidado las destrezas que debían adquirir en el segundo año que son necesarias para el tercer año.

4. DISCUSIÓN

Una vez realizadas y analizadas tanto la entrevista a los docentes como la prueba escrita a los niños y niñas del tercer año de básica se identificó que a través de las entrevistas se pudo constatar que las docentes del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz” desconocen acerca del proceso de lectoescritura en el tercer año de educación básica, de acuerdo a lo establecido por el Ministerio de Educación (Mineduc). Con relación con los métodos de enseñanza de la lectoescritura que se aplican en el subnivel elemental, se establece que el método silábico es el más empleado y no utilizan el método propuesto por el Mineduc conocido como la ruta de la oralidad a la escritura.

Con respecto al uso de la gamificación es importante mencionar que los docentes conocen de esta técnica de aprendizaje para fortalecer los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas educativas, sin embargo, no lo utilizan en el proceso de lectoescritura en el subnivel elemental. En este sentido, los resultados manifiestan la importancia de que los docentes utilicen actividades basadas en la dinámica de los juegos como la gamificación donde los estudiantes puedan aprender a través dispositivos tecnológicos que las familias tengan a su alcance, como teléfonos inteligentes o computadoras, recordando que las actividades gamificadas no se proponen solo con el objetivo de divertirse, sino con finalidades pedagógicas.

De acuerdo a los resultados del grupo de estudiantes evaluados se pudo determinar que el 10% dominan los aprendizajes requeridos (DAR), para el inicio del tercer año de Educación General Básica, en lo que respecta a la adquisición de destrezas de la lectoescritura; mientras que el 20% alcanza los aprendizajes requeridos (AAR), es decir, requieren el apoyo del docente en el proceso lectoescritor; por otro lado, el 70% no alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR) porque no logran relacionar los sonidos con las grafías que representan a cada fonema; además, no han desarrollado la conciencia semántica y léxica, así como la comprensión lectora.

En este sentido, se logró comprobar que los niños y niñas enlazan fonemas conocidos como /m/ /p/ /s/ /t/ /l/, pero tienen dificultad en fonemas más complejos como /q/ /r/ /h/ /g/ /j/ /c/ /k/ /z/ /d/. En cuanto al nivel lector aún mantienen el silabeo por lo que se requiere ejercitar la lectura de textos cortos, de tal manera que se fortalezca la lectura global.

Finalmente, es necesario mencionar que los niños y niñas presentan dificultades en la lectura de textos cortos debido a que no reconocen los fonemas ni las grafías, a esto se suma las dificultades que tuvieron los

estudiantes para acceder a actividades que fomenten el proceso lectoescritor, así como, al acceso a la educación virtualizada por motivos de la pandemia, puesto que muchos estudiantes pertenecen a familias de escasos recursos, quienes no tienen posibilidades económicas para acceder al servicio de internet o a la compra de equipos tecnológicos como celular inteligente o computadora.

5. CONCLUSIONES

A partir de la investigación, se evidenció que la gamificación puede ser empleada en el área de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de lectoescritura en niños del tercer año de educación básica, puesto que las actividades gamificadas se relacionan con el juego, lo que hace más significativo el aprendizaje en los estudiantes. A pesar de los beneficios que presenta la gamificación, los docentes no utilizan esta técnica de aprendizaje en sus clases, tomando en cuenta que es necesaria para llevar a cabo la virtualización de la educación en todos los niveles por motivos de la pandemia.

De acuerdo a los resultados obtenidos a partir de la prueba escrita, se determinó que el 70% de los niños del tercer año de educación básica no alcanzan los aprendizajes requeridos que se necesitan en el proceso de lectoescritura, referentes a la relación fonema – grafía, conciencia fonológica, semántica, léxica y comprensión lectora, debido a que no se revisaron todas las destrezas con criterio de desempeño y contenidos pedagógicos por el cierre de clases presenciales que se dio por la pandemia. Así mismo, se recalca que el seguimiento diario a través de las clases virtuales se dificultó por la falta de conectividad y acceso de dispositivos tecnológicos en los hogares y el acompañamiento de los padres, madres o representantes como apoyo fundamental a este proceso fue bajo.

Además de la virtualización de la educación, una de las causas de las dificultades en el proceso lectoescritor de los estudiantes se debe a que los docentes desconocen el método de enseñanza de la lectoescritura propuesto por el Ministerio de Educación denominado “Ruta de la oralidad a la escritura”, por lo que las actividades planificadas y propuestas no tienen relación con los textos que manejan los niños y niñas, causando confusión al tratar los diversos contenidos que se debieron abordar en segundo año.

Es importante mencionar la necesidad de generar una propuesta de apoyo al proceso de lectoescritura que sea empleada a docentes, estudiantes y padres de familia pertenecientes al sector rural de la Amazonía ecuatoriana, en donde el acceso a la conectividad y a recursos tecnológicos es limitado. Es por eso, que en la propuesta se debe considerar actividades para la educación virtual, que no requieren de conectividad a internet y que las mismas puedan ser realizadas de manera asincrónica con apoyo de los padres de familia para fortalecer el proceso lectoescritor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carrión, G. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. Andalucía : Universidad Internacional de Andalucía: Trabajo de fin de máster.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de la educación obligatoria*. Ecuador: Publicado mediante Acuerdo Oficial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A.
- Molina, J. O. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación primaria. *Málaga: UMA Editorial*, 1-10. Obtenido de <https://bit.ly/3fGGvIs>
- Monterrey, O. d. (2016). Gamificación. *EduTrends*.
- Puñales, L., Fundora, C., & Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas*, 1(37). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478055147009>

- Rojas, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *Revista Electrónica de Veterinaria*, 16(1), 1-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Silva, A. (2019). Gamificación y la motivación en el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Tercero, Cuarto y Quinto Año de la Escuela de Educación Básica Albert Einstein. *Tesis de pregrado inédita, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30579>
- Tenorio, S. (2021). *Gamificación en el proceso de lectoescritura*. Tesis de posgrado inédita, Universidad Indoamérica, Ambato, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2870>