

La gamificación como estrategia neurodidáctica para fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de tercer grado de educación básica

Gamification as a neurodidactic strategy to strengthen the learning of reading in third grade students of elementary education

Grace Margarita Narváez Revelo¹ (gmargaritaforever@hotmail.com), (<https://orcid.org/0009-0009-6823-7622>)

Jasmín Carolina Morales Enríquez² (jasitamorales@hotmail.com), (<https://orcid.org/0009-0004-0434-2793>)

Edgar Ezequiel Luna Sánchez³ (Maestroluna4@gmail.com), (<https://orcid.org/0009-0000-3514-0108>)

Giselle Aurelia Rodríguez Caballero⁴ (garodriguezc@ube.edu.ec), (<https://orcid.org/0000-0002-5368-6371>)

Resumen

La temática abordada es la gamificación como estrategia neurodidáctica para fortalecer el aprendizaje de la lectura. La gamificación es una estrategia novedosa que involucra elementos neurodidácticos y fortalecen el aprendizaje con el fin de superar las dificultades en los procesos educativos. La neurodidáctica hoy en día proporciona información valiosa en como el cerebro procesa la información y aprende, ayudando a diseñar actividades mecánicas de juego que estén alineadas con los principios del funcionamiento del cerebro. El presente trabajo está elaborado para niños de tercer año de educación Básica de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo que han presentado dificultades en la lectura, las mismas que han sido identificadas mediante procesos de observación áulicas, entrevistas a docentes y estudiantes. Sin embargo, con la sustentación científica de diversos autores se realizó un breve estudio sobre gamificación, neurodidáctica y componentes de la lectura, para elaborar la propuesta científica que contiene estrategias lúdicas de gamificación para dar solución a las dificultades encontradas en los estudiantes. Posteriormente hemos validado con expertos para ver la viabilidad y relevancia del tema.

Palabras clave: gamificación, neurodidáctica, lectura

Abstract

The topic addressed is gamification as a neurodidactic strategy to strengthen the learning of reading. Gamification is a novel strategy that involves neurodidactic elements and strengthens

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador.

² Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador.

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador.

⁴ Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador.

learning in order to overcome difficulties in educational processes. Neurodidactics today provides valuable information on how the brain processes information and learns, helping to design mechanical game activities that are aligned with the principles of brain functioning. The present work is elaborated for children of third year of basic education of the Jacinto Collahuazo Educational Unit who have presented difficulties in reading, which have been identified through classroom observation processes, interviews to teachers and students. However, with the scientific support of several authors, a brief study on gamification, neurodidactics and reading components was carried out in order to elaborate the scientific proposal that contains playful gamification strategies to solve the difficulties found in the students. Subsequently we have validated with experts to see the feasibility and relevance of the topic.

Key words: gamification, neurodidactics, reading

Introducción

La gamificación se orienta como una estrategia novedosa que involucra elementos neurodidácticos y fortalecen el aprendizaje con el fin de superar las dificultades en los procesos de la lectura, nos permite integrar elementos de juego en ambientes de aprendizaje, brindando herramientas llamativas, interactivas, divertidas, competitivas y fáciles de implementar en los entornos de aprendizaje, por ende, se ha demostrado que a través del juego los estudiantes pueden aumentar sus niveles de motivación al utilizar dinámicas que sean significativas y competentes, que busquen cumplir metas a corto y largo plazo. Subías, (2018).

Se considera que los malos hábitos lectores y su impacto en el aprendizaje son uno de los motivos del fracaso escolar, los estudiantes que no poseen el hábito de leer tienen menor participación en el aula, limitada investigación académica y escaso vocabulario, sumado a esto los docentes son quienes crean las condiciones motivacionales y emocionales para que los estudiantes puedan experimentar el interés, la necesidad y el placer de leer, por lo tanto se ve necesario implementar estrategias innovadoras para el aprendizaje de la lectura como lo es la gamificación en base a la neurodidáctica. Ferrer, (2018).

La neurodidáctica fortalece al aprendizaje favoreciendo la creación de nuevos circuitos neuronales y mejorando los ya existentes, la educación debería tener la necesidad de conocer el valor de la neurodidáctica que le sirva al educador como herramienta para promover acciones de aprendizaje significativo, aunque el conocimiento y utilización de las estrategias neurodidáctica por sí sola no garantiza un aprendizaje adecuado, por lo tanto se emplea una técnica como la gamificación en el aula para favorecer la adquisición de conocimientos, mejorar la atención, percepción y memoria. Vázquez y Campillo, (2021).

Se considera que la gamificación es un método que incorpora al ámbito educativo una enseñanza basada en juegos y recompensas, a través de la cual los estudiantes aprenden y mejoran sus habilidades de aprendizaje con diversión, es esencial que los estudiantes asimilen previamente las dinámicas del juego que se va a realizar para poder llevar a cabo la

gamificación en el aula y como consecuencia alcanzar los objetivos propuestos creando un vínculo lúdico y socioemocional entre el estudiante y el proceso educativo.

La gamificación ha sido identificada como una estrategia potencial que podría maximizar la participación de los estudiantes y tener un impacto positivo en el aprendizaje de la lectura, según, Tenesaca y Criollo (2020), surge la necesidad de transformar el proceso habitual de enseñanza de la lectura, en donde se incluyan métodos y técnicas que provoquen la curiosidad de los estudiantes a través de actividades motivantes como la gamificación que, al trasladar los elementos del juego al aula, generen vínculos de acercamiento hacia nuevas e interesantes maneras de aprender.

En esencia, entre los ámbitos de la neurociencia y la pedagogía que han dado lugar a una disciplina emergente como neurodidáctica que ha ayudado a comprender el funcionamiento del cerebro y cómo afecta el proceso del aprendizaje, lo que ha permitido desarrollar nuevas técnicas y metodologías que se adaptan a las necesidades de los estudiantes como la gamificación donde promueve a la participación activa del estudiante que rigen el comportamiento cerebral, lo cual contribuye el fortalecimiento, la asimilación y retención del conocimiento.

En efecto, tiene como consecuencia en las aulas escolares brindar la oportunidad para diseñar entornos educativos innovadores, donde el aprendizaje no sea solo una tarea, sino una aventura apasionante, a través de un proceso con actividades lúdicas mediante la incorporación de elementos de juegos en diferentes entornos incluyendo los de aprendizajes, esto hace que en la educación exista una mejora participación en el aula tradicional y en el aprendizaje virtual por medio de la gamificación.

Muchas miradas de la lectura

La lectura es de suma importancia en los procesos de aprendizaje, ya que es a través de ella que se adquieren conocimientos, estímulos de imaginación y desarrollo de la comprensión lectora mejorando la capacidad de concentración obteniendo un análisis crítico. Sin embargo, es quien ayuda a desarrollar el lenguaje y la comunicación en el cual permite aplicar el vocabulario y mejorar la gramática y ortografía, por lo tanto, contribuye a que los estudiantes mejoren la memoria, atención y capacidad de retener la información por medio de una manera lúdica.

Dentro del contexto escolar, la lectura es un tema que se encuentra directamente relacionadas con Educación Básica, siendo importante para la mejora de habilidades básicas y competencias lingüísticas que permitirán el fortalecimiento de la lectura, como lo señalan, Torres y Granados (2014), sin embargo, la gamificación tiene incidencia en la comprensión lectora apoyando en el proceso de aprendizaje en la formación educativa, favoreciendo el desarrollo de la lectura

como la conciencia fonológica, la denominación de imágenes y el lenguaje por medio de la gamificación.

Tenesaca & Criollo (2020), afirma la importancia de la lectura en el entorno escolar y consolidan la idea de fortalecer el proceso lector desde sus inicios, no solo para mejorar el aprendizaje en sus distintos ámbitos, sino para el desenvolvimiento del niño en distintas situaciones, por lo tanto su aprendizaje requiere indiscutiblemente una confluencia de varios aspectos como: los sociales, individuales, cognitivos, meta cognitivos, que requieren ser desarrollados en cada una de las etapas escolares.

En definitiva, la lectura es esencial en el proceso de aprendizaje porque permite acceder a información y conocimiento en diferentes áreas mejorando la capacidad cognitiva, no obstante, la lectura proporciona una fuente de entretenimiento y relajación, beneficiando a que los estudiantes puedan reducir el estrés y mejoren su salud mental.

La neurodidáctica en el aprendizaje

La neurodidáctica en el aprendizaje es una rama de la educación que se basa en el conocimiento de cómo funciona el cerebro para desarrollar estrategias y métodos de aprendizaje más efectivos. Promueve el desarrollo del cerebro, permitiendo un mejor aprendizaje, la idea general es que cuando los docentes comprenden cómo el cerebro aprende, almacena y procesa información, pueden ajustar la forma en que enseñan para que sea más eficaz. Las emociones, la plasticidad cerebral, el aprendizaje multisensorial, la atención, la observación y el juego educativo forman la base de los modelos de enseñanza basados en la neuro-pedagogía.

En este orden de ideas, es importante conceptualizar un poco más acerca de la neurodidáctica, se considera que la neurodidáctica es una vertiente de la pedagogía que se apoya fundamentalmente en la neurociencia, la educación debería tener la necesidad imperiosa de conocer el valor de la neurodidáctica que le sirva al educador como herramienta para promover acciones de aprendizaje significativo, aunque el conocimiento y utilización de las estrategias neurodidáctica por sí sola no garantiza el aprendizaje y el adecuado desarrollo cerebral, debido a que existen otros factores influyen de forma directa en este proceso, como la alimentación y nutrición, el entorno social y familiar.

En consecuencia, dentro de la neurodidáctica podemos encontrar distintas técnicas que se han desarrollado a partir de la investigación científica para mejorar los proceso de aprendizaje, según, Vázquez y Campillo (2021), señala una técnica, como la gamificación que busca mejorar los niveles de motivación de los estudiantes a través de elementos del juego, introducir la gamificación dentro del proceso de aprendizaje puede ayudar a generar neurotransmisores como la dopamina y la serotonina, los cuales cumplen un papel importante en la motivación y los estados de ánimo.

Gamificación como estrategia neurodidáctica

La gamificación puede considerarse una estrategia didáctica y motivacional adoptable en el proceso educativo, ayuda a estimular comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente creativo, creando así un compromiso en actividades en la que participan y apoyan al lucro de experiencias positivas dentro del aprendizaje. No se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino de tomar parte de las mecánicas, medios de incentivos, narrativa, retroalimentación entre usuarios, reconocimientos, alternativas de progresión entre niveles, sistemas de puntaje, entre otros elementos característicos que logren enriquecer las rutinas de aprendizaje.

Para Ferrer et al., (2018), reportaron que los elementos del juego se entienden como piezas útiles para gamificar actividades dentro del aula, partiendo de las mecánicas como estrategias de creación de dinámicas lúdicas que incluyen sistemas de connotación y demostración de progreso, entre los que se pueden mencionar los que siguen.

Avatares	Se basa en la representación gráfica para ser identificada como usuario o video-juego.
Puntuación	La puntuación actúa como una recompensa que motiva a los participantes, los puntos pueden vincularse a logros, metas o desafíos.
Clasificaciones	Se puede dividir por cada etapa de gamificación primaria, secundaria, superficial y profunda.
Retos	Superación progresiva y determinada de retos que no sean ni tan fáciles que generen desmotivación, ni tan difíciles que generen abandono.
Componentes estéticos	Son los recursos concretos del juego (insignias, niveles, puntos) para conseguir que el estudiante avance en cada mecánica.
Medallas	El objetivo no es ganar, la gamificación se diseña para que todo el alumno llegue a la meta, que llegue a finalizar su proceso de aprendizaje.
Objetivos	Son los objetivos de aprendizaje que se pretenden desarrollar con la gamificación y como avanzar en el proceso.

Fuente: elaboración propia

Del mismo modo, la historia de la experiencia de juego es un punto clave que activa las expectativas del jugador y permite su identificación. Además, los juegos permiten crear situaciones prácticas experimentales para desarrollar la inteligencia emocional y social, la motivación interna y, lo que es importante, no "jugar por jugar", la dinámica lúdica debe marcar su orientación hacia los resultados de las sesiones de entrenamiento, fomentando ejemplos de

aprendizaje activo, crear retroalimentación entre los participantes y planificar lecciones basadas en el contenido. Selección de juegos, sistema de recompensas, reglas y tiempo de uso y retroalimentación sobre resultados de gamificación dentro del aula.

Pertegal y Lledó (2019) señalan que la motivación intrínseca por su lado requiere que la gamificación cumpla con ciertos parámetros como permitir visualizar el avance de trabajo que se desarrolla mediante la obtención de pequeños logros para afianzar las destrezas y habilidades de los participantes, igualmente la gamificación debe propiciar la interacción de los usuarios como un factor fundamental en respuesta a la necesidad que tienen las personas por socializar.

Las estrategias neurodidáctica como la gamificación también permiten la retroalimentación constante del docente hacia el estudiante, lo cual puede generar expectativas de progreso a medida que se va acercando a la meta, así pues, estas dinámicas pueden influir en la autoeficacia percibida del estudiante, lo que a su vez puede generar aspectos motivacionales en el estudiante hacia su proceso de aprendizaje y sus propias capacidades. Canto, citado en Cartagena, (2008).

A raíz de esta investigación nacen diferentes problemas, la lectura es un tema que se encuentra directamente relacionado con las dificultades en el aprendizaje que presentan los estudiantes en todos los niveles de Educación Básica, por lo tanto la educación tradicional que aún se imparte, debe tener en cuenta que los procesos de enseñanza-aprendizaje que no están basados en las neurociencias tienden a ser procesos poco efectivos, ya que la información que llega al cerebro cuando se presenta de manera magistral, los estudiantes por lo general se limitan a escuchar, lo cual genera una actividad pasiva del cerebro; esta actividad pasiva del cerebro se ve reflejada en la baja motivación de los estudiantes frente a la lectura (Arteaga, 2022).

García et al. (2017) menciona que el bajo nivel de comprensión lectora en los estudiantes, puede traer consigo varios efectos que son evidentes y generan como los siguientes:

1. Bajo rendimiento académico: se toma en cuenta que diariamente en clase se trabaja con textos, convirtiéndose en una dificultad para los niños que no comprenden lo que leen.
2. Se evidencia el rechazo y la actitud negativa hacia la lectura: existe falta de motivación e interés en cada actividad académica que implica lectura.
3. El esfuerzo que realiza el niño por comprender y no obtiene un resultado positivo: esto ha provocado que poco a poco vaya perdiendo el interés por realizar sus deberes y tareas escolares, dando lugar a un rendimiento académico poco satisfactorio.

La gamificación se ha empleado como estrategia neurodidáctica para fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de tercer grado de educación general básica de la unidad educativa Jacinto Collahuazo, los estudiantes están buscando día a día respuestas y opciones a sus objetivos en el contexto educativo. Por ello las instituciones y docentes traen consigo el compromiso de investigar e implementar metodologías que pretendan integrar a sus clases nuevas estrategias que potencien e incrementen el compromiso y la motivación. por medio de

la gamificación ofrece recursos que pueden incentivar la motivación en la lectura del aprendizaje.

Para el (Instituto Nacional de Estadística y Censos) [INEC], 2012 El 26,5% de los Ecuatorianos no poseen el hábito de la lectura: de ellos el 56,8% lo atribuyó a falta de interés en los libros, mientras que el 31,7% se lo atribuye a falta de tiempo, los temas de lectura considerados incluyen: periódicos, revistas, libros, internet y otros, finalmente los datos que reflejan que la principal razón que tienen para leer es por conocer más sobre algún tema interesante enfrentando a la necesidad escolar de los niños y adolescentes. (INEC, 2012).

Las metodologías usadas para enseñar el proceso de lectura según el Currículo de Educación subnivel elemental (2016) en educación básica, incluyen a los docentes trabajando primero con los sonidos y las conjeturas que realizan los estudiantes, anotando las descripciones o escuchando el contexto de las lecturas que se hacen, en lugar de pasar todo el año escolar memorizando las sílabas y palabras que componen los textos.

Por tal motivo, es de gran relevancia esta investigación debido a que la lectura desde la antigüedad ha sido de vital importancia para la gran mayoría de avances dentro y fuera del aula, es decir, el currículo del Ministerio de Educación General Básica del Ecuador en el área de lectura se enfoca en el desarrollo del pensamiento lógico y crítico mediante la interpretación y resolución de dificultades de la vida cotidiana, lo que implica, que el estudiante tome iniciativas creativas, sea proactivo, perseverante, organizado, y trabaje en forma colaborativa hacia la resolución de problemas, razón fundamental, que debe existir un nexo entre las herramientas tecnológicas sobre la gamificación para un aprendizaje lúdico sobre la lectura. Brito et al., (2022)

En este contexto, es necesario dar respuesta a las interrogantes: ¿Cuáles son los beneficios de la gamificación como estrategia neurodidáctica? y ¿Cómo aplicar la gamificación en el contexto educativo para fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de tercer año de básica? en el mismo argumento, en la educación básica, no puede prescindirse el aprendizaje de la lectura, considerado uno de los más importantes desde la primera infancia y su desarrollo humano.

Al respecto, en el presente estudio se propone diferentes objetivos

1. Investigar y documentar teóricamente para el desarrollo de una propuesta en base a una estrategia de gamificación.
2. Elaborar una propuesta a través de las acciones y elementos que se apoyen desde la neurodidáctica.
3. Realizar una investigación de los principales elementos que conforman la lectura.

Sin embargo, se orienta a alcanzar objetivos de aprendizaje eficientes para el docente y motivantes para los estudiantes, en este sentido, se propone su aplicación en contextos educativos, en donde la implementación de un sistema gamificado permita mantener el interés,

comprometiéndose a ser parte del proceso de enseñanza aprendizaje basándose en el currículum de educación general básica elemental (EGB).

Mediante la metodología se diseñó la investigación donde responde a un enfoque cualitativo, nivel exploratorio de tipo descriptivo. Se realizó un proceso sistemático en la ecuación de búsqueda, basada en operadores booleanos como el operador OR para la unión de “gamificación como estrategia neurodidáctica y aprendizaje de lectura”, además de AND para especificar la búsqueda de “gamificación, neurodidáctica y lectura”. De esta manera se pudo indagar en artículos científicos, tesis de maestría y libros en la base de datos: Scopus, Dialnet, Scielo, y Ebsco.

Luego se eligieron estudios previos del aprendizaje por medio de la gamificación como herramienta de mediación lectora. También se realizaron búsquedas mediante GOOGLE ACADÉMICO y biblioteca virtual de la UBE. El estudio se realizó durante el primer semestre de 2023, y las palabras clave para contribuir en la búsqueda de artículos relevantes fueron: Gamificación, neurodidáctica, aprendizaje de la lectura. Se obtuvieron resultados favorables que permitieron aportar al estudio.

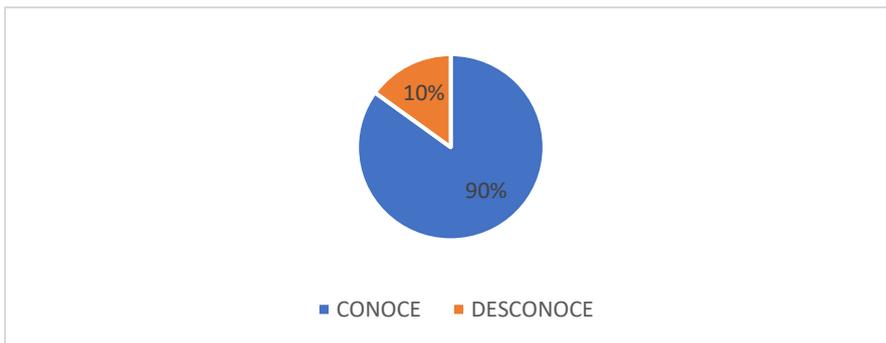
Una vez, tomado en cuenta lo anterior realizamos esta secuencia metodológica con los alumnos, aplicando los procesos de gamificación dentro del área educativa en su utilización sobre la lectura. Por ello existen un sin número de herramientas y estrategias metodológicas, que sirven de apoyo para la aplicación de la gamificación enfocada a fortalecer la lectura, sin embargo, se ha considerado algunas de las herramientas más idóneas elaborando una propuesta a través de las acciones y elementos que se apoyen desde la neurodidáctica.

La idea de la gamificación no es solo crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación, recompensa y objetivo, de esta manera poder llegar a que el alumno absorba distintos conocimientos, habilidades cognitivas y de lenguaje, en el cual se pueda ir generando una experiencia positiva y a su vez interiorizar conocimientos de una forma más lúdica en los niños de tercer año de básica pertenecientes a la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito-Ecuador.

Análisis de la entrevista a expertos

Comparativa del porcentaje de docentes

1. ¿Qué significa gamificación en el aula?



Fuente: elaboración propia

En la primera pregunta 1, el 90% de los docentes conocen como se aplica la gamificación en base a una planificación en el aula y a los procesos de enseñanza aprendizaje, mientras que un 10% de docentes desconocen cómo se planifica la gamificación en el aula.

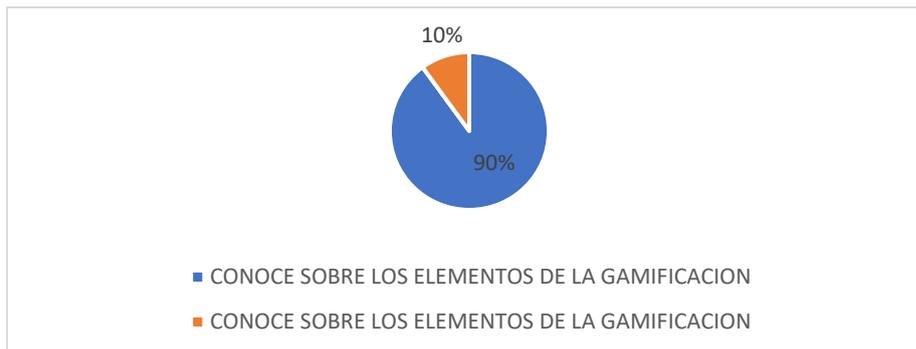
2. ¿Cómo la gamificación puede mejorar la neurodidáctica en el proceso de enseñanza de la lectura?



Fuente: elaboración propia

En la segunda pregunta el 10 % de docentes conoce que son las habilidades cognitivas hablando de mejorar y desarrollar la atención, la concentración y retención, mientras que un 90% de maestros no hablan de habilidades cognitivas, sino de procesos, algoritmos y medios de aprendizaje, que no son parte del proceso de la neurodidáctica.

3. ¿Qué elementos de la gamificación consideras más efectivos para captar la atención de los estudiantes en la lectura?



Fuente: elaboración propia

En la tercera pregunta el 90% de los expertos desconocen cuales son los elementos de la gamificación para captar la atención de los estudiantes, mientras que el 10% de los expertos consideran elementos efectivos de la gamificación; la motivación, la percepción a través de los sentidos, las reglas del juego, el movimiento, color, textura y el trabajo en equipo.

4. Explique cómo se podría integrar la gamificación para mejorar habilidades de lectura.



Fuente: elaboración propia

En la cuarta pregunta el 100% de los expertos desconocen cuales son los componentes del lenguaje para mejorar las habilidades de lectura en base a la neurodidáctica, por lo tanto, dan conocer la falta de conocimiento y desarrollo para comprender, interpretar, analizar textos gráficos y escritos en los estudiantes.

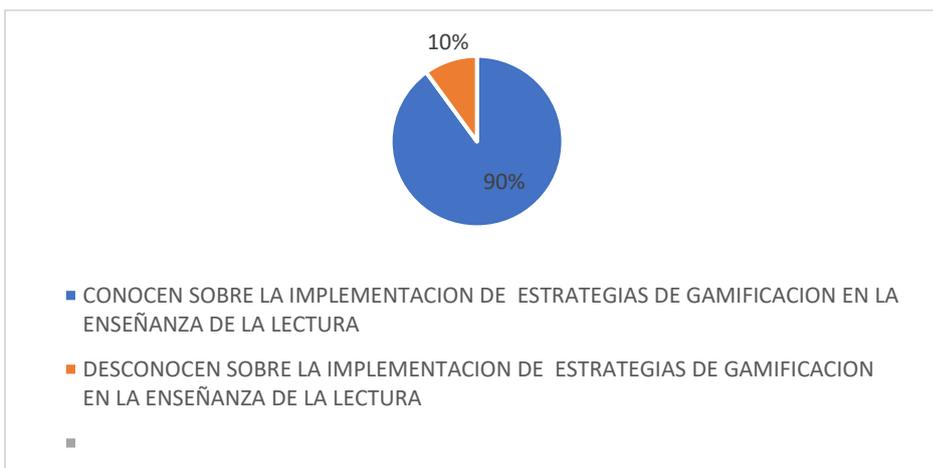
5. ¿En qué favorece a los estudiantes aplicar la gamificación en las aulas?



Fuente: elaboración propia

En la quinta pregunta el 90% de los docentes mencionan que, la gamificación en las aulas favorece al desarrollo de habilidades psicosociales y cognitivas, mientras que un 10% de los expertos mencionan que el juego y la interacción a toda edad es la mejor estrategia.

6. ¿Cuál sería su principal consejo al momento de implementar estrategias de gamificación en la enseñanza de la lectura en los niños?

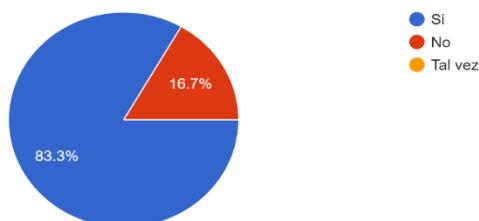


Fuente: elaboración propia

En la sexta pregunta, el 90% de los docentes aportan que el principal consejo es planificar y preparar las actividades con un excelente material de apoyo, así como controlar los procesos e irlos integrando de manera paulatina, mientras que el 10% de los docentes desconoce cuál es la metodología que se debe llevar a cabo al momento de implementar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura.

Análisis a la entrevista de estudiantes del tercer año de educación general básica

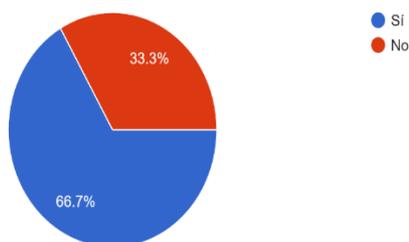
¿El docente utiliza juegos divertidos en la clase de Lengua y literatura?
6 respuestas



Fuente: elaboración propia

En la pregunta 1, el 83.3% confirman los estudiantes que los docentes son creativos y utilizan juegos divertidos en la clase de lengua y literatura para fomentar un buen aprendizaje mediante el juego-trabajo, mientras que el 16.7% de los estudiantes mencionan que los docentes no utilizan una clase dinámica e innovadora.

¿Ha participado alguna vez en concursos de lectura?
6 respuestas



Fuente: elaboración propia

En la pregunta 2, el 66.7% de los estudiantes afirman su participación en los concursos de lectura permitiéndoles adquirir habilidades lectoras desde edades tempranas desarrollando la atención, percepción y memoria. Mientras que un 33.3% desconoce que es un concurso de lectura y nunca ha participado en ello, siendo un referente para la falta de expresión y comunicación lectora.

¿Le gustaría ser parte de un club de lectura?
6 respuestas



Fuente: elaboración propia

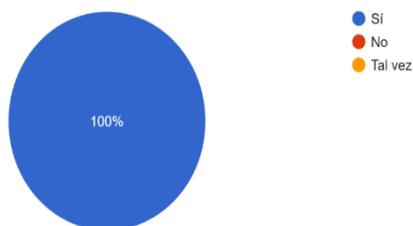
En la pregunta 3, el 100% de los estudiantes desean ser parte de un club de lectura, ya que despierta su interés, curiosidad y creatividad, permitiendo su desarrollo en base a los componentes del lenguaje y los niveles atencionales.

Dato de la entrevista a docentes



Fuente: elaboración propia

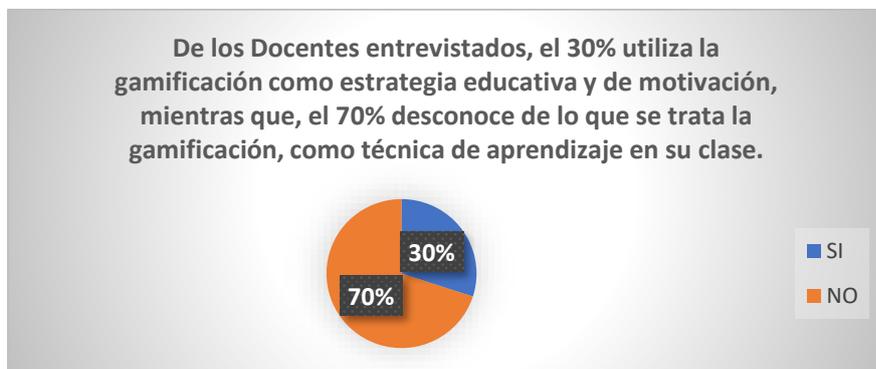
¿Le gustaría aprender con videojuegos como: minijuegos, puzzles, sopa de letras en clase?
6 respuestas



Fuente: elaboración propia

En la pregunta 4, el 100% de los estudiantes muestran gran interés por aprender mediante juegos virtuales, en base a la gamificación.

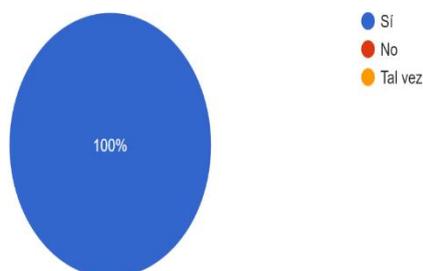
Dato de la entrevista a docentes



Fuente: elaboración propia

¿Le agradaría trabajar en grupo y crear un cuento mediante su imaginación?

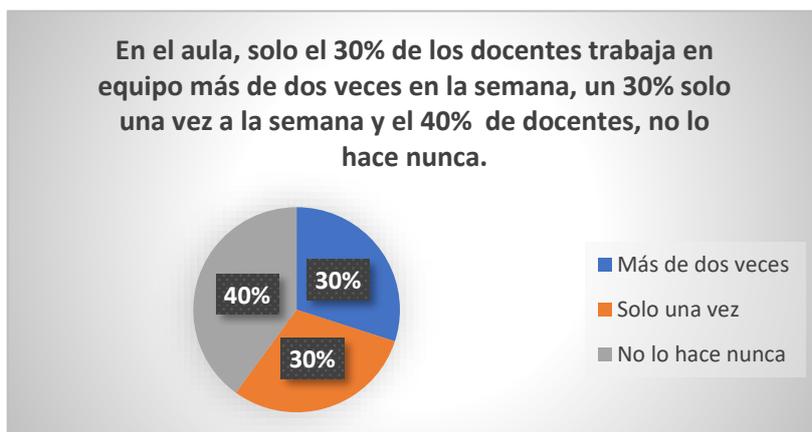
6 respuestas



Fuente: elaboración propia

En la quinta pregunta el 100% de los estudiantes buscan trabajar en equipo ya que les permite socializar entre pares, analizar la información, planificar, compartir ideas para desarrollar su memoria a largo plazo.

Dato de la entrevista a docentes



Fuente: elaboración propia

Aplicación de la gamificación como estrategia neurodidáctica.	Escape Room	Jasmin Morales																X	X			X	X	X	X		
	Árbol ABC	Grace Narváz																									
	Clubs de Lectura																										

Sobre la base a los resultados obtenidos en las entrevistas a docentes y estudiantes se plantea la siguiente propuesta de investigación como estrategia para fortalecer el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del tercer año de educación básica de la unidad educativa Jacinto Collahuazo

Estrategia	Objetivos	Actividades	Elementos de la Gamificación	Aportes de la Neurodidáctica
<p>Escape room</p>  <p>Fuente: (CODDY)</p>	<p>Fomentar la creatividad, lógica y trabajo en equipo para resolver los enigmas relacionados con la lectura de un cuento, de forma lúdica.</p>	<p>Tema: Búsqueda del tesoro Peter Pan: La Sombra Perdida.</p> <p>Edad: niños de 7 a 12 años.</p> <p>Descripción del juego: Los estudiantes viven una aventura mágica ayudando a Peter a encontrar a los niños perdidos y devolverlos sanos y salvos al País de Nunca Jamás.</p>	<p>Enigmas 1. Todos los niños se han perdido ¿será otra vez obra del villano capitán garfio? deberás armar el rompecabezas para encontrar a todos los niños.</p> <p>La sombra perdida 2. Peter Pan ha perdido su sombra, sin ella no hay manera de volver al País de Nunca Jamás, una misión más para tu pequeño aventurero.</p> <p>Acertijos 3. Por el camino, resolverás acertijos para completar tu misión. Mientras buscas las respuestas, también</p>	<p>La neurodidáctica aporta al juego Escape room de una manera lúdica estimulando las habilidades cognitivas; tales como: atención, percepción y memoria.</p> <p>La estimulación sensorial, la codificación, el almacenamiento y recuperación de la información hace que el niño logre un aprendizaje y desarrolle su memoria a largo plazo.</p>

		<p>Duración: 90 minutos</p>	<p>tendrás la oportunidad de descubrir la ciudad y sus rincones más bonitos con tu equipo.</p> <p>Juego de memoria</p> <p>4. Finalmente deberás recordar todos los personajes colocar sus nombres en el lugar que corresponde y finalizaras el juego.</p> <p>Recompensa</p> <p>5. Consigue la recompensa</p>	
<p>Árbol ABC</p> 	<p>Ofrecer ideas innovadoras para construir las bases educativas de los niños mientras adquieren competencias informáticas básicas.</p>	<p>Tema: Juego del abecedario</p> <p>Edad: 6 años en adelante</p> <p>Descripción: Juego Virtual</p>	<p>Reto: A Ratón Ramón le encanta jugar con burbujas, pero sopló demasiado fuerte y ahora hay burbujas por todas partes. Vamos a ayudarlo a explotar las letras del abecedario indicadas en las burbujas.</p>	<p>La neurodidáctica juega un papel fundamental en el juego, Árbol ABC donde le importa estimular los niveles atencionales y la atención sostenida para lograr que el niño desarrolle la atención, la percepción y la memoria ya que es importante tener una buena atención en el aula, para así evitar el fracaso escolar.</p>

<p>Clubs de lectura</p>  <p>Fuente: educación 3.0</p>	<p>Crear un ambiente de confianza, en la mejora de la comprensión lectora y de la expresión oral.</p> <p>Aplicar elementos lúdicos que permitan fomentar el aprendizaje de la lectura.</p>	<p>Tema: A leer jugando.</p> <p>Edad: niños de 7 a 12 años.</p> <p>Descripción: Club de lectura en el aula.</p>	<p>1. Formación de grupos: Dividir a los estudiantes en grupos pequeños de acuerdo a su nivel de lectura ya que cada grupo leerá un mismo libro.</p> <p>1. selección de libros: Una vez formados los grupos, cada grupo elige un libro para leer, se puede hacer la elección de acuerdo al tema o proyecto que se está trabajando.</p> <p>2. planificación de la lectura: Se establece un cronograma de lectura para que los grupos avancen en el libro de manera organizada.</p> <p>3. Reuniones regulares: Estas reuniones pueden llevarse a cabo semanal o quincenalmente, dependiendo del tiempo disponible y de la extensión del libro seleccionado.</p> <p>4. Actividades complementarias: Para fortalecer la lectura se incluye actividades complementarias como dramatizaciones, representaciones visuales, proyectos de investigación,</p>	<p>Mediante la neurodidáctica trabajamos en los clubs de lectura los componentes del lenguaje que son: expresión, elocuencia, improvisación, entonación. El área que se trabajara con los niños son las habilidades cognitivas en la lectura y escritura ya que esto permite que el cerebro aprenda, preste atención, memorice, hable, lea, razone y comprender.</p> <p>Otro aporte es la planificación, ya que al leer o realizar su propio cuento van a planificar.</p>
--	--	--	--	---

			<p>creación de afiches, escritura creativa o incluso invitados especiales.</p> <p>5. Reflexión final:</p> <p>Al finalizar la lectura del libro, promueve una reflexión final dentro de cada grupo, compartir sus complementarias:</p> <p>Para fortalecer la lectura se incluye actividades complementarias como dramatizaciones, representaciones visuales, proyectos de investigación, creación de afiches, escritura creativa o incluso invitados especiales.</p> <p>6. Celebra los logros:</p> <p>Reconocer los esfuerzos y avances de los estudiantes en el club de lectura, parte de la herramienta de gamificación.</p>	
--	--	--	---	--

Discusión

En el proceso de validación de expertos realizado en nuestro estudio, participaron Docentes y Psicólogos, que fueron seleccionados de acuerdo a varios indicadores; años de experiencia, títulos que posee, preparación académica, investigaciones sobre el tema, Docentes de la ciudad de Quito. La metodología que se utilizó fue la entrevista para recopilar y analizar sus opiniones.

Hubo consenso entre los expertos en cuanto a la validez y relevancia del tema, al igual que discusiones en como estos resultados permiten estimular las habilidades cognitivas desde una perspectiva Neuro educativa, analizando los componentes del lenguaje que se involucran en el estudio, de esta forma se recopilaron y analizaron sus opiniones.

Experto 1. María Alexandra Clavijo Loor

Doctora en educación, por la Universidad Federal de Rio Grande do Sul

Directora de gestión académica de tercer y cuarto nivel del Senecyt.

Experiencia: Decana de la escuela de Relaciones internacionales de altos estudios. Profesora titular de expresión corporal, expresión dramática, metodología del juego en la universidad UTE.

Experto 2. Franklin Daniel Aguilar Enríquez

Tercer nivel: Licenciado en ciencias de la Educación mención Educación Básica

Cuarto Nivel: Magister en Educación mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC, Universidad de Rosario Primer año del Doctorado en Educación.

Experiencia: 15 años en Educación Básica y 4 años de experiencia en Educación Superior.

Experto 3. Katia Dávila Ceballos

Psicóloga Educativa: en la Unidad educativa Jacinto Collahuazo.

Experiencia: 10 años

Fortalezas

- La gamificación es una metodología que se está afianzando en los procesos educativos como un nuevo reto para los docentes y estudiantes.
- Proporciona actividades estimulantes, experiencias lúdicas, mejora el compromiso de los estudiantes y mantiene la atención durante periodos más largos lo que permite la retroalimentación inmediata y efectiva.
- La gamificación y la neuroeducación potencian significativamente las experiencias del aprendizaje, además, al utilizar elementos de juego, se pueden activar áreas del cerebro

asociadas con el placer y la recompensa, lo que puede mejorar la atención y el procesamiento de la información.

- Mediante la gamificación podemos estimular las habilidades cognitivas y los componentes del lenguaje de manera integral, incluyendo que estas actividades fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, mientras se mejora el dominio del lenguaje.

Limitaciones

- La gamificación es considerada una estrategia nueva que aún pone en cuestión su creación y aplicación.
- Por otro lado, la pandemia ha afectado el desarrollo de las habilidades blandas, cognitivas y en especial las socio-emocionales, por tal motivo se cree conveniente incluir acciones que permitan trabajar y fomentar dichas habilidades en el proceso de gamificación con los estudiantes.
- Falta de talleres o cursos que permitan socializar esta metodología para capacitar a docentes e inducir a estudiantes sobre los beneficios de la gamificación donde se familiaricen con este y pueda ser más efectiva su aplicación.

Validación

- Las estrategias empleadas en la propuesta inciden directamente en los procesos educativos y de manera especial en el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas a la lectura.
- El desarrollo de la comprensión lectora mediante la plataforma amigable visualmente, permite el manejo de imágenes y textos.
- Los clubs de lectura ayudan a desarrollar la comunicación efectiva, trabajo en equipo, liderazgo, pensamiento crítico y gestión del tiempo.
- Los juegos mediante recompensas permiten optar por estrategias innovadoras para que tanto docentes y estudiantes dejemos de lado pedagogías y metodologías tradicionales.

Análisis de validación de expertos

Los resultados de la validación de expertos, promueven la validez y confiabilidad del estudio, sin embargo, se resalta que al ser una estrategia nueva aún pone en cuestión su creación y aplicación. Se encontraron aspectos que podrían mejorar las estrategias empleadas en la propuesta, incluyendo talleres de capacitación a los docentes para socializar esta metodología, las opiniones de los expertos sugieren de nuevas áreas de investigación como son las habilidades socioemocionales, que han sido descuidadas como consecuencia de la pandemia.

Conclusión

La gamificación surge como una herramienta educativa poderosa y eficaz para potenciar el aprendizaje de la lectura desde una perspectiva neurodidáctica. En este sentido se fundamentó teóricamente la gamificación a través de una revisión bibliográfica siendo la utilización de herramientas de gamificación para promover un aprendizaje significativo, generar una

retroalimentación oportuna, fortalecer los conocimientos, mantener el interés y la motivación de los estudiantes provocando su permanencia y compromiso mediante el reconocimiento de incentivos por medio de puntos, insignias entre otras características propias de un videojuego dentro del aula.

Al integrar elementos lúdicos y motivadores en el proceso de enseñanza, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje dinámicas que capturan la atención de los estudiantes y fomentan su compromiso activo con el material. La gamificación no solo ofrece un enfoque innovador para abordar las dificultades de la lectura, sino que también aprovecha los principios de la neurodidáctica para optimizar la retención y el procesamiento de la información y que el estudiante logre desarrollar la atención, la percepción y la memoria.

En este siglo la gamificación es un recurso que está a niveles diferentes en la educación, hay distintas desventajas que también pueden ser un factor desconcertante para el estudiante, es cierto que, aunque la gamificación ha ganado privilegios en la educación del siglo XXI, también hay desventajas que pueden surgir al aplicarla en el contexto neurodidáctico de la lectura.

La simplificación excesiva del contenido hace que los juegos sean más accesibles y atractivos, a veces se simplifica el contenido educativo. Esto puede conducir a una comprensión superficial de los conceptos de lectura y dificultar la transferencia de habilidades aprendidas a situaciones del mundo real que no están gamificadas. La pérdida de motivación intrínseca, si la gamificación se utiliza como el único medio para motivar a los estudiantes, podría disminuir su motivación intrínseca para leer. Los estudiantes podrían comenzar a ver la lectura como una actividad que solo tiene valor cuando se combina con recompensas externas, en lugar de apreciarla por sí misma.

En resumen, si bien la gamificación puede ser una herramienta poderosa para fortalecer el aprendizaje de la lectura desde una perspectiva neurodidáctica, es importante abordar estas desventajas y considerar cuidadosamente cómo implementarla de manera efectiva para maximizar sus beneficios y mitigar sus riesgos.

Al proporcionar desafíos graduales, retroalimentación inmediata y recompensas significativas, la gamificación crea un entorno propicio para el desarrollo de habilidades de lectura sólidas y duraderas. Además, al adaptarse a las preferencias individuales y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, la gamificación promueve la inclusión y la diversidad en el aula, asegurando que todos los alumnos tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial. En última instancia, la gamificación representa una innovadora frontera en la educación, transformando la manera en que enseñamos y aprendemos, y abriendo nuevas posibilidades para el éxito académico y personal de las generaciones futuras.

En conclusión, la aplicación de la gamificación desde una perspectiva neurodidáctica ofrece un enfoque innovador y efectivo para potenciar el aprendizaje en diversas áreas, incluida la lectura. Al combinar los principios de la neurociencia con estrategias educativas lúdicas, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje envolventes y estimulantes que

aprovechan los procesos cognitivos y emocionales del cerebro. La gamificación no solo motiva a los estudiantes al proporcionarles un entorno de aprendizaje interactivo y gratificante, sino que también mejora la retención de información y el desarrollo de habilidades a largo plazo, al adaptarse a las necesidades individuales y a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, la gamificación promueve un enfoque personalizado y diferenciado que garantiza el éxito académico para todos.

Referencias

- Arteaga, V. (2022). *La gamificación como estrategia neurodidáctica para incentivar la motivación escolar*.
<https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/6057/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Beteta, C. (2008). *Relación entre la autoeficacia y el rendimiento*.
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55160304.pdf>
- Ferrer, R. & Fernandez, P. (2018). *la gamificacion como herramienta docente del orientador en base a la neurodidactica*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/185349/v.78%20n.1%20p%20165-182.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Herrera Jiménez, F. J. (2016). *Sobre el enfoque lúdico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas*. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/sobre-el-enfoque-ludico-en-los-procesos-de-ense%C3%B1anza-y-aprendizaje-de-segundas-lenguas.html>
- INEC. (2012). *3 de cada 10 ecuatorianos no destinan tiempo a la lectura*.
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/3-de-cada-10-ecuatorianos-no-destinan-tiempo-a-la-lectura/>
- Jara, W. (6 de 12 de 2019). *Historia de la gamificación*.
<https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>
- Josende, K. (2018). *Gamificación en la educación/historiadelagamificacion*.
https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion#:~:text=HISTORIA%20DE%20LA%20GAMIFICACI%C3%93N%3A,e1%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa.
- Méndez, N. (2009). *¿Qué es la enseñanza?* <http://www.nelsonmendez.com/2009/11/que-es-la-ensenanza.html>
- Mora, F. (2022). *La Neuroeducacion en el Aula*.

- Osorio, L. (2021). *Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo*.
<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Pertegal, A. & Lledo, M. (2019). *Gamificación en el aula a través de las TIC*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7376150>
- Reglero, J. (2020). *La historia de Nintendo desde sus orígenes hasta hoy*.
<https://areajugones.sport.es/videojuegos/la-historia-de-nintendo-desde-sus-origenes-hasta-hoy/>
- Sayalero, L. (29 de 11 de 2017). *La gamificación. ¿Qué ventajas y desventajas nos ofrece la gamificación?*: <https://colavoro.com/blog/cultura-empresarial/gamificacion/>
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (10 de 2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura*.
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Torres, & Granado. (2014). *Gamificación dentro del contexto escolar y lectura*.
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Universidades, S. (2022). *Ventajas de la gamificación en el aula: qué herramientas utilizar y cómo aplicarla*. <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html#:~:text=de%20la%20mano.-,%20BFEn%20qu%C3%A9%20consiste%20el%20concepto%20de%20gamificaci%C3%B3n%20en%20el%20aula,el%20propio%20desempe%C3%B1o%20del%20trabajo.>
- Valenzuela Alfaro, M. Á. (2021). *Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo*.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>
- Vasquez, & Campillo. (2021). *La gamificación como estrategia neurodidáctica para incentivar la educación*.
https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/5413/1067899662_2021.pdf?sequence=1