

Genially como herramienta educativa para fortalecer las competencias de lectura en inglés en estudiantes de primer año de bachillerato

Genially as an educational tool to strengthen English reading skills in first-year high school students.

Freddy Vicente Choez Parrales¹ (freddy@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0007-4180-6157>)

Veronica Yolanda Leiton Tapia² (veronica@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0003-9020-2940>)

Rainer Villarreal Contreras³ (rvillarrealv@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-6723-0260>)

Josue Bonilla Tenesaca⁴ (jrbonillat@ube.edu.ec) ([https:// orcid.org/0000-0002-6748-2345](https://orcid.org/0000-0002-6748-2345))

Resumen

El siguiente artículo describe la experiencia del proceso de diseño de una estrategia basada en el uso de la herramienta Genially para diseñar experiencias educativas gamificadas bajo el formato Breakout EDU que tuvo como propósito fortalecer las competencias de lectura. Para el desarrollo de esta estrategia se utilizó la metodología analítica, por medio de la cual se aplicaron instrumentos como encuestas y entrevistas, a partir de los resultados se elaboró una propuesta dirigida a los docentes, la estrategia fue validada por expertos entre los resultados obtenidos se destaca la necesidad de implementar estrategias gamificadas, debido a que la actualización didáctica es una línea importante de formación permanente para el docente, especialmente en que las innovaciones tecnológicas aparecen con una gran rapidez, la juventud está atenta a esos cambios y si se exploran nuevas estrategias que aprovechan las posibilidades de las actividades lúdicas para un proceso enseñanza-aprendizaje más efectivo.

La gamificación combina la incorporación de las nuevas tecnologías, con la eficacia de los juegos, para conseguir incrementar el rendimiento en ciertas materias claves, como la enseñanza de las lenguas extranjeras, entre otras. El estudio investiga cómo la combinación de la técnica Breakout EDU y la plataforma Genially puede mejorar las competencias de lectura en inglés. Breakout EDU, una estrategia de aprendizaje basado en juegos, se complementa con los elementos interactivos y visuales que ofrece Genially para crear experiencias de aprendizaje más inmersivas y atractivas

Abstract

The following article describes the experience of the design process of a strategy based on the use of the Genially tool/platform to design gamified educational experiences under the Breakout

¹ Profesor de segunda enseñanza especialización lenguaje inglés y lingüística, Ecuador

² Profesor de segunda enseñanza especialización lenguaje inglés y lingüística, Ecuador

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

⁴ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

EDU format that had the purpose of strengthening reading skills. For the development of this strategy, the analytical methodology was used, through which instruments such as surveys and interviews were applied, based on the results a proposal was developed for teachers, the strategy was validated by experts among the results obtained the need to implement gamified strategies stands out, because the didactic update is an important line of permanent training for the teacher, especially when technological innovations appear very quickly, youth is attentive to these changes and if new strategies are explored that take advantage of the possibilities of playful activities for a more effective teaching-learning process. Gamification combines the incorporation of new technologies with the effectiveness of games to increase performance in certain key subjects, such as the teaching of foreign languages, among others. The study investigates how the combination of the Breakout EDU technique and the Genially platform can improve English reading skills. Breakout EDU, a game-based learning strategy, is complemented by the interactive and visual elements offered by Genially to create more immersive and engaging learning experiences.

Palabras clave: Enseñanza del inglés, Breakout Edu, gamificación, aprendizaje basado en juegos, genially.

Keywords: Breakout Edu, gamification, Didactic, technology, competences

Introducción

El juego es considerado por historiadores y antropólogos, como una actividad estrechamente relacionada con el desarrollo de las culturas y como preparación de las nuevas generaciones para los valores y normas que tienen que aplicar en su vida adulta (Verdura, 2019). El aspecto lúdico es identificable y destacable en todas las generaciones desde el surgimiento de la Humanidad. Incluso los mamíferos superiores realizan actividades lúdicas. Los juegos se han empleado desde tiempos inmemoriales en la transmisión de habilidades, usos y tradiciones, los mismos que evolucionaron con la sociedad. También los psicólogos investigaron acerca de la función del juego en el desarrollo emocional e intelectual de los individuos, cuya estimación se deriva a las funciones educativas y formativas (Ríos, 2019).

Nicholson (2019), menciona que, si bien desde hace tiempo se conocían las ventajas de los juegos en funciones educativas, ahora la conceptualización que respalda la gamificación detalla mejor las más efectivas, desde el punto de vista didáctico, describe las estrategias del juego con mayor precisión y fundamento, tales como las mecánicas, dinámicas y estéticas, en ambientes educativos. Este enfoque se ve enriquecido con la incorporación de las innovaciones digitales, además del registro y la sistematización de experiencias exitosas que despiertan la atención y el interés de los juegos, facilitando el aprendizaje.

El docente debe procurar mantener su actualización profesional a tono con las nuevas realidades en la cuales sus alumnos están inmersos, sobre todo cuando se trata de las innovaciones tecnológicas que, en ocasiones, disputa atención de los niños y adolescentes con la debida aplicación escolar. No se trata únicamente de incorporar tecnologías a la didáctica practicada a diario, sino que ellas sean acompañadas de adecuados criterios pedagógicos para lograr los objetivos de los programas y la adecuada educación de los jóvenes (Flores et al., 2021).

Es así que los estudios y aportes de la didáctica, han tenido que dar cuenta de nuevos conceptos, al mismo tiempo que incorporan los nuevos ingenios tecnológicos a las labores de los maestros y profesores. Ya se tuvo una interesante experiencia durante la pandemia del COVID 19, cuando el cierre de las instalaciones educativas se intentó compensar con el alcance de las TIC, aunque se evidenciaron algunas limitaciones. Esto exigió además la formación o el entrenamiento de docentes y estudiantes en el uso de los programas educativos (Hernández et al., 2021).

En ese contexto, es importante mencionar el reconocimiento de las nuevas tecnologías de la educación como herramientas útiles para hacer más efectivas la enseñanza, brindar novedosas oportunidades para el aprendizaje, desarrollar habilidades de varios tipos, incluidas las colaborativas que faciliten el trabajo en equipo, además de posibilitar el afianzamiento de valores, entre otras utilidades pedagógicas.

Algo parecido ocurre con la gamificación que es una estrategia didáctica (Molina et al., 2021) que contribuye a mejorar la motivación, la concentración e involucramiento que necesitan los estudiantes en el aprendizaje en general, y de una lengua extranjera, en particular. Se apoya en una consistente teoría pedagógica, con fundamentos psicológicos, históricos e, incluso, antropológicos. Una de las técnicas de la gamificación es el Breakout Edu (Moreno, 2019), en el cual se centrará el presente artículo, el cual consiste en una actividad física o virtual, a través de plataformas con ejemplos o que permiten propuestas innovadoras, donde a través de un trabajo en equipo, se deberán resolver una serie de retos o actividades para avanzar en la obtención de una caja, virtual o real.

La potencialidad de cambio de las nuevas tecnologías, si bien altamente aprovechables, exigen superar los posibles riesgos para los niños y los jóvenes, mediante un control u orientación adecuada de su uso, por parte de los padres y maestros. Pero hay que concienciar que, al aplicarse a las tareas educativas, las nuevas tecnologías han transformado las estrategias de enseñanza y el aprendizaje (Klein, 2016).

Al lado de este uso de las tecnologías, la gamificación ha rendido buenos frutos en experiencias exitosas en todas las materias, especialmente en matemáticas y los idiomas, pues logran captar y mantener la atención de los estudiantes, quienes canalizan en actividades cooperativas sus intereses cognitivos particulares, al mismo tiempo que avanzan en el aprendizaje mediante elementos lúdicos (Briceño, 2022).

El objetivo de esta investigación es contribuir o aportar en la construcción de un estado de la cuestión de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés en el primer año de la educación de bachillerato, evidenciando sus ventajas y haciendo observación de algunos puntos críticos que solo serían superados mediante nuevas aplicaciones y elaboraciones didácticas, contando con una sólida reflexión pedagógica y psicológica. Para cumplir con el objetivo propuesto se procedió a hacer una revisión documental, artículos en revistas científicas y material académico, como tesis a los diferentes niveles, cuya lectura fue resumida en temas y tópicos principales que contribuyan a dar un panorama ajustado de la gamificación aplicada en la

enseñanza del inglés en el nivel secundario de la educación. Se seleccionaron documentos de los últimos cinco años, aunque hay textos fundamentales que pueden desbordar ese lapso.

Metodología

El diseño de la investigación es no experimental, debido a que no se manipularon variables, ya que permite no sólo medir los resultados del impacto de las estrategias gamificadas (en términos de datos cuantitativos) sino también diseñar y adaptar estas estrategias basándose en una observación cualitativa del contexto y las necesidades de los estudiantes. Por lo que este estudio empleó un enfoque cualitativo y cuantitativo debido a que se evaluó el impacto de las estrategias gamificadas en el desarrollo de las competencias de lectura en inglés en estudiantes de primer año de bachillerato.

Es cuantitativo, debido a que se aplicó una encuesta para medir la percepción inicial de los estudiantes sobre sus competencias en lectura en inglés, obteniendo datos numéricos sobre sus niveles de confianza, comprensión y motivación. Al mismo tiempo, la elaboración cualitativa de las estrategias gamificadas permitió estructurar actividades de Breakout EDU y Genially diseñadas específicamente para fortalecer estas competencias, basadas en observaciones previas y necesidades detectadas. Este enfoque mixto permitió obtener una visión completa: los datos cuantitativos mostraron el impacto inicial y potencial de las estrategias, mientras que la planificación cualitativa aseguró que las actividades estén alineadas con los intereses y niveles de los estudiantes (Guevara et al., 2020).

Las estrategias propuestas Breakout EDU y Genially se alinean con los principios de la teoría cognitivo-constructivista de Piaget, y la teoría sociocultural-constructivista de Vygotsky, al diseñar y promover un aprendizaje activo y colaborativo, donde los estudiantes construyan su conocimiento resolviendo problemas prácticos en contextos significativos de la lectura en inglés. En ese sentido, la labor del docente según lo mencionó Piaget (1982), y Vygotsky (1979), actúa como un mediador del proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, el estudiante construye su conocimiento de forma individual o en equipo, relacionando sus saberes previos con los nuevos.

Por otro lado, para fortalecer las competencias de lectura en inglés, se abordaron diversas competencias básicas de comprensión lectora planteadas en la investigación de Cervantes et al. (2017), como la identificación de ideas principales, la determinación de significados contextuales y el reconocimiento de detalles específicos del texto, los cuales son fundamentales para establecer una base sólida en el estudiante. Otra de las competencias de lectura utilizadas es el nivel analítico, dado que responde a la relación entre ideas dentro del texto y la evaluación crítica del contenido. Además, las competencias interpretativas, como la capacidad de interpretar gráficos o elementos visuales asociados al texto y la síntesis de información, permiten profundizar en la comprensión. Finalmente, las competencias como la comprensión de vocabulario específico y la habilidad para argumentar o discutir ideas basadas en el texto, enriquecen el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por lo que éstas pueden desarrollarse mediante actividades dinámicas y gamificadas planteadas en la investigación, como retos

interactivos en Breakout EDU y Genially, diseñados para fomentar la participación activa y el aprendizaje significativo en un entorno dinámico e innovador.

Población y muestra

La población de estudio estuvo compuesta 135 estudiantes, y se realizó un muestreo aleatorio estratificado para asegurar que cada individuo tuviera la misma probabilidad de ser seleccionado, minimizando así posibles sesgos en los datos y la representatividad de la muestra. Con base en el cálculo, se seleccionaron 100 estudiantes a partir de la población total, lo que garantizó que los resultados obtenidos tienen un margen de error del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Para el efecto, se diseñó una encuesta para recoger la percepción de los estudiantes sobre estas estrategias, compuesta por 10 preguntas con opciones múltiples en una escala de Likert de 5 puntos, evaluando aspectos como la motivación, la mejora en la comprensión lectora, la participación y la facilidad y aceptación del uso de las plataformas.

El procedimiento incluyó una fase inicial de introducción a las plataformas, seguida de actividades gamificadas diseñadas para mejorar la lectura en inglés. Los datos obtenidos se analizaron mediante estadísticas descriptivas, con cálculos de medias y frecuencias, mediante la utilización de herramientas para identificar tendencias y evaluar el impacto general de las estrategias gamificadas en el desarrollo de las competencias de lectura.

Como consideraciones éticas, la investigación cumplió con todas las normativas éticas aplicables, garantizando la protección de los derechos y la dignidad de los participantes, así como el consentimiento informado, voluntariedad y la confidencialidad de la información mediante el uso de anonimatos en sus respuestas.

Diseño de la experiencia

Estrategia de implementación gamificada Breakout EDU en la enseñanza del inglés

La herramienta Breakout EDU implementada por Moreno (2019), se propone como una estrategia innovadora dirigida especialmente a estudiantes, quienes pueden beneficiarse en gran medida en un entorno gamificado en su proceso de aprendizaje. En ese sentido, Breakout EDU es una plataforma de aprendizaje experiencial que introduce a los estudiantes en desafíos y juegos en formato de escape room (o "salas de escape"). A través de esta metodología, los estudiantes deben colaborar para resolver una serie de acertijos y pruebas en inglés que les permite "escapar" o alcanzar una meta específica en un tiempo limitado.

Esta estrategia involucra activamente a los estudiantes, brindándoles una experiencia inmersiva que va mucho más allá de la enseñanza tradicional del idioma. En lugar de memorizar conceptos o realizar ejercicios de repetición, los estudiantes enfrentan situaciones prácticas en las que deben aplicar habilidades de comprensión, comunicación, vocabulario y gramática en inglés para progresar en el juego. A continuación, se describen las estrategias de gamificación:

- Breakout EDU se centró en el trabajo en equipo para resolver acertijos y desafíos basados en la lectura en inglés. A través de pistas, los estudiantes van desbloqueando niveles mientras desarrollan sus habilidades lectoras, pensamiento crítico y resolución de problemas. Se incluyen sesiones de retroalimentación para la autoevaluación y evaluación final para medir el desarrollo de las competencias lectoras.
- Genially, por otro lado, permitió a los estudiantes interactuar con el contenido de manera visual y dinámica, creando presentaciones y juegos interactivos que refuercen el aprendizaje de lectura en inglés. Los quizzes y actividades proporcionaron retroalimentación inmediata, lo que permitió a los estudiantes identificar áreas de mejora rápidamente. Finalmente, se evaluó el progreso mediante actividades creativas y autoevaluaciones.

La estrategia de implementación gamificada Breakout EDU en la enseñanza del inglés está estructurada en varias fases clave que facilita el aprendizaje de manera progresiva y colaborativa. En primer lugar, se introdujo a los estudiantes los objetivos de la actividad y las reglas del juego para generar interés y motivación. Posteriormente, los estudiantes son divididos en equipos de trabajo, fomentando la colaboración y el intercambio de ideas mientras resuelven retos relacionados con la comprensión de textos en inglés. Cada equipo debe solucionar una serie de desafíos interactivos y acertijos basados en fragmentos de lectura en inglés, tales como identificar ideas principales, deducir significados de palabras en contexto y responder preguntas de comprensión lectora. Los acertijos están organizados de manera secuencial, y solo logran avanzar al siguiente nivel o "romper el candado" si resuelven correctamente los problemas, lo que permite un aprendizaje activo y una participación dinámica. Finalmente, la actividad concluye con una reflexión grupal donde los estudiantes comparten sus aprendizajes y discuten las estrategias utilizadas, reforzando así su comprensión y habilidades lectoras. La estructura de la actividad se detalla en la tabla 1:

Tabla 1. Estructura de la actividad gamificada Breakout EDU

Componente	Objetivo	Actividades	Indicadores	Responsables
Breakout EDU	Presentar los objetivos del reto gamificado e involucrar a los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipos de trabajo ● Retos y acertijos ● Uso de claves y candados ● Reflexión grupal ● Sesiones de retroalimentación ● Evaluación final 	<ul style="list-style-type: none"> ● Número de actividades diseñadas e implementadas ● Participación activa de los estudiantes (>90%) 	Docentes

Plataforma digital Genially	Presentar a los estudiantes la herramienta interactiva para motivar la participación en actividades de lectura y comprensión de inglés	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de contenido interactivo • Desarrollo de quizzes y juegos • Evaluación digital • Sesiones de retroalimentación • Reflexión y análisis 	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de interacciones en la plataforma • Resolución de desafíos gamificados (>80% completados) 	Docentes
		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación final 		

Para ello se plantea el diseño de la estrategia gamificada elaborada en Genially:

La actividad representa una aproximación o simulación de los juegos creados para estudiantes de primero de bachillerato, las mismas corresponden a un diseño que es utilizado para reforzar la comprensión lectora en inglés, desarrollando habilidades como vocabulario, gramática y análisis crítico de textos. En la figura 1 y 2 se evidencia el panel inicial y las instrucciones para el desarrollo de las actividades. Además, se observan fragmentos de textos en inglés con preguntas de opción múltiple basadas en comprensión de los textos, para luego mediante una clave oculta, se demuestra si el estudiante contestó de manera correcta. Así como actividades de lectura en donde el estudiante desliza palabras para completar frases acordes a la lectura, y como respuesta se activa un candado, lo que evidencia si la respuesta fue correcta.

Organización de la actividad.

Para la organización de la actividad se utilizó un marco de referencia a través de la herramienta “Gamification Canvas”, y se detalla en la tabla 2:

Tabla 2. Organización de la actividad de gamificación

Perfil de jugadores:	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de primer año de bachillerato con diferentes niveles de habilidad en inglés. • Jóvenes entre 15 y 16 años, con diferentes niveles de competencia en inglés. • ¿Qué intereses tienen?: Tecnología, juegos, redes sociales, aprendizaje interactivo. • ¿Qué les gusta?: Desafíos, recompensas, reconocimiento. • ¿Qué no les gusta?: Actividades monótonas, falta de retroalimentación.
-----------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué quieren o esperan de mi clase?: Aprender de manera divertida y dinámica, mejorar sus habilidades en inglés.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer las Competencias de Lectura: Mejorar significativamente las habilidades de lectura en inglés de los estudiantes de primer año de bachillerato, facilitando la comprensión de textos a través de actividades interactivas y lúdicas que estimulen el interés y la participación activa. • Aumentar la Motivación y el Compromiso: Incrementar la motivación hacia el aprendizaje del inglés mediante el uso de dinámicas gamificadas que hagan el proceso de aprendizaje más atractivo y relevante para los estudiantes, fomentando un ambiente educativo positivo.
Componentes:	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos como badges, niveles, misiones, y tablas de líderes se utilizarán para incentivar la participación. • Recursos visuales como avatares personalizados y gráficos interactivos.
Mecánica:	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas del juego: Cada estudiante obtiene un badge al completar con éxito una actividad. • Los estudiantes consiguen un badge cada vez que alcancen 100 puntos de experiencia. • Recursos visuales como avatares personalizados y gráficos interactivos.
Dinámicas:	<ul style="list-style-type: none"> • La dinámica de esta estrategia gamificada incluye retos basados en la suerte, competencia y cooperación, con retroalimentación constante y adquisición de recursos como puntos y badges. Las recompensas se otorgan a través de transacciones y turnos, incentivando la participación activa. • Las condiciones de game están claramente establecidas, motivando a los estudiantes a alcanzar metas específicas para obtener premios y reconocimiento. Esta estructura fomenta la mejora de habilidades de lectura y análisis en un entorno interactivo y dinámico.



Figura 1. Actividad Breakout en la plataforma digital Genially



Figura 2. La imagen muestra una interfaz interactiva con temática de fantasía, donde se plantea una pregunta de opción múltiple.



Figura 3. Pantalla de inicio de un juego educativo tipo Breakout sobre habilidades de lectura en inglés, creado en la plataforma Genially.



Figura 4. Escena de un juego educativo tipo Breakout en Genially, con una pregunta interactiva sobre exploradores en la jungla.

Acceso y costo de Breakout EDU:

Sobre la accesibilidad en la plataforma Breakout EDU, se plantea que estará disponible en formato físico y digital, lo que permitirá su adaptación a distintos entornos de enseñanza, ya sea

en un aula de clases o en línea. La versión digital pudiera ser considerada más accesible, ya que solo requiere una suscripción que incluye el acceso a una biblioteca de juegos y recursos educativos pre-diseñados. En cuanto al costo, se planteará a los directivos de la institución para analizar la implementación de la plataforma a través de una suscripción institucional, lo que facilitará la implementación de acuerdo con el presupuesto disponible.

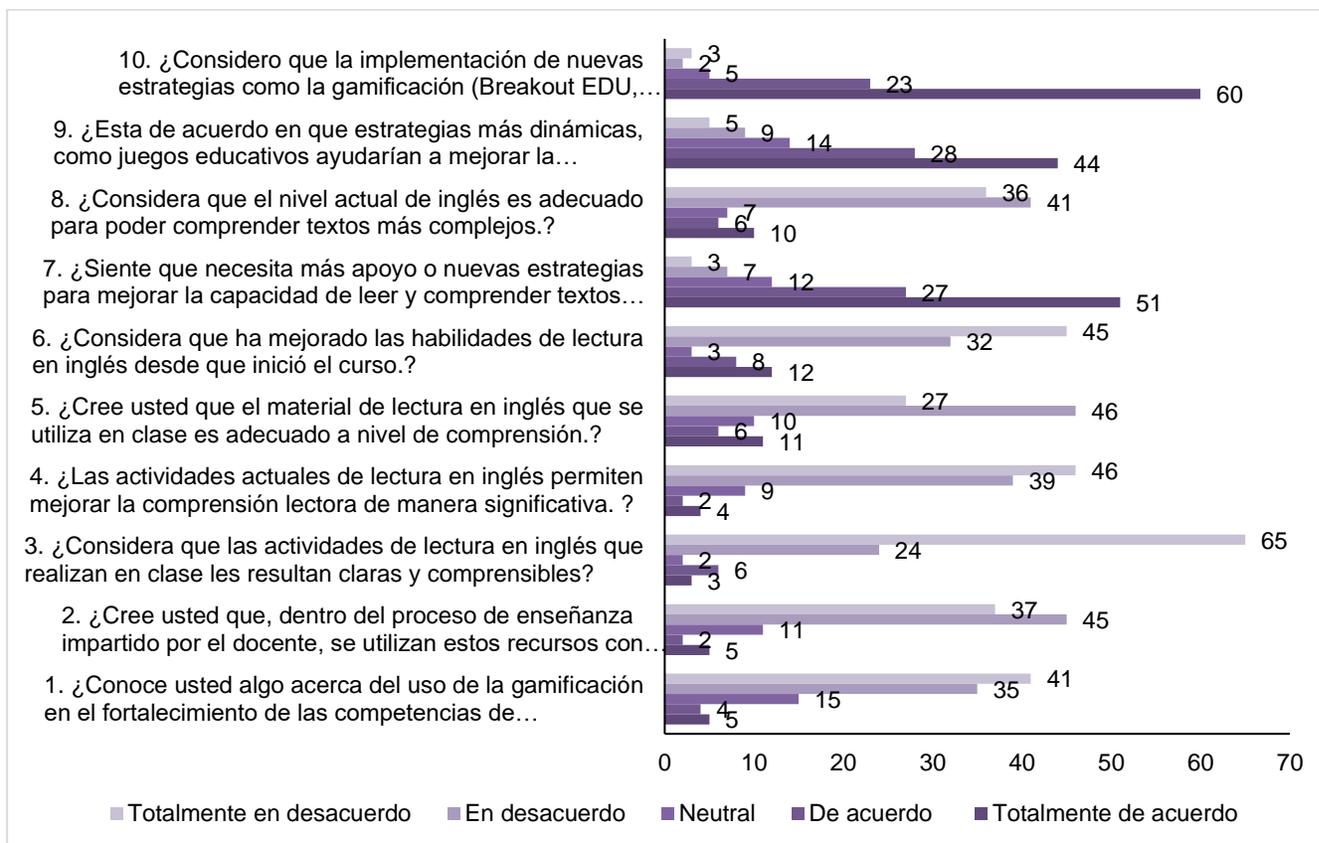
Por otro lado, Genially es especialmente útil para estudiantes con dificultades de lectura en inglés, ya que su enfoque visual e interactivo les permite acceder al contenido de manera más atractiva y comprensible, siendo las razones principales el apoyo visual, interactividad y motivación, autoaprendizaje al ritmo de estudiante, refuerzo del vocabulario y mejora la comprensión lectora, ya que transforma el aprendizaje en un proceso visual, interactivo y adaptado a sus necesidades.

Resultados

Conocimiento del uso de la gamificación en el fortalecimiento de las competencias de enseñanza-aprendizaje

Según el gráfico 1 sobre el conocimiento del uso de la gamificación para fortalecer las competencias de enseñanza lectora en inglés, el 41% de los estudiantes encuestados indicó que no conoce y que está totalmente en desacuerdo, el 35% está en desacuerdo, el 15% mantuvo una postura neutral, mientras que el 4 y 5% manifestaron estar de acuerdo y totalmente de acuerdo.

Gráfico 1. Análisis de Breakout EDU y Genially como estrategias gamificadas para fortalecer las competencias de lectura en inglés en estudiantes de primer año de bachillerato



Fuente: Excel.

Elaboración: Autores.

Con respecto a la utilización de la gamificación en el proceso de lectura en inglés, se identificó que el 45% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo, el 37% está en desacuerdo, el 11% mantuvo una posición neutral, el 2% estuvo de acuerdo, mientras que el 5% está totalmente de acuerdo.

En la comprensión de actividades en clases, el gráfico refleja que gran parte de los estudiantes considera que las actividades de inglés no son claras y comprensibles, con un 65% totalmente en desacuerdo y un 24% desacuerdo. Solo un 8% se muestra de acuerdo en distintos grados, mientras que el 2% se mantiene neutral. Esto indica que la gran mayoría de los estudiantes no percibe claridad en las actividades, aunque un pequeño grupo encuentra dificultades para comprenderlas.

Sobre el mejoramiento de la comprensión lectora, el gráfico muestra que el 85% de los estudiantes está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo en que las estrategias gamificadas, como Breakout EDU y Genially, han mejorado su comprensión lectora en inglés, lo que refleja un impacto mayoritariamente negativo. Solo el 6% de los encuestados expresó estar en de acuerdo o totalmente de acuerdo, lo que sugiere que un pequeño grupo percibió la enseñanza de manera positiva. El 9% restante se mantuvo neutral, lo que indica que algunos estudiantes no experimentaron un cambio significativo en su desarrollo de competencias lectoras.

Acerca del uso de adecuado material de lectura en inglés el 46% de los estudiantes consideran estar totalmente en desacuerdo en que el material de lectura en inglés es adecuado. Un 27% está en desacuerdo, el 10% se mantiene neutral, mientras que el 17% expresan niveles de aceptación. Esto sugiere que, aunque un bajo porcentaje encuentra adecuado el material de lectura, existe un porcentaje significativo que no está completamente satisfecho o que se mantiene indiferente.

En el mejoramiento de las habilidades de lectura en inglés, más del 70% de los estudiantes considera que sus habilidades de lectura en inglés no han mejorado (45% totalmente en desacuerdo y 32% de acuerdo) y el 12% indicó que está totalmente de acuerdo, y el 8% de acuerdo. Sin embargo, el 3% mantiene neutral respecto a esta afirmación, lo que sugiere una percepción ambivalente sobre su progreso en esta área. Estos resultados evidencian que aún hay una porción de estudiantes que no percibe una mejora significativa en sus habilidades de lectura.

En relación a la necesidad de apoyo para el mejoramiento de la lectura en inglés, el gráfico demuestra que el 51% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 27% de acuerdo, el 3% mantuvo una postura neutral, lo que sugiere una percepción indiferente sobre su progreso en esta área, mientras que el 19% evidenciaron una respuesta negativa a la necesidad de apoyo para el mejoramiento de las actividades de lectura en inglés.

Por otro lado, sobre la percepción del nivel actual de inglés para la comprensión de textos, más del 70% de los estudiantes considera el nivel actual de inglés no es adecuado para la comprensión de textos (41% totalmente en desacuerdo y 36% en desacuerdo), por otro lado, el 10% indicó que está totalmente de acuerdo, y el 7% se mantuvo de forma neutral. Sin embargo, el 6% manifestó estar de acuerdo en que si tienen un nivel adecuado de inglés. Estos resultados reflejan que los estudiantes no perciben un buen nivel de inglés para el desarrollo de sus habilidades de lectura.

Además, se observa que la mayoría de los estudiantes (44%) se siente totalmente de acuerdo en que estrategias más dinámicas, como juegos educativos ayudarían a mejorar la capacidad de leer y comprender textos en inglés, el 28% está de acuerdo. Por otro lado, el 14% mantiene una posición neutral. Además, un porcentaje significativo de estudiantes (9 y 5%) se siente totalmente en desacuerdo y en desacuerdo, lo que sugiere que existe una proporción considerable de estudiantes con un nivel de inglés bajo.

Finalmente, para la implementación de nuevas estrategias como la gamificación (Breakout EDU, Genially), el gráfico muestra que el 90% estudiantes necesitan un impulso adicional para mejorar sus habilidades de lectura en inglés, por lo que menciona que se siente totalmente de acuerdo y de acuerdo en que la implementación de nuevas estrategias como la gamificación (Breakout EDU, Genially) podría ayudar a mejorar las habilidades de lectura en inglés, mientras que un 10% mantuvo una percepción negativa y neutral.

Discusión

El diagnóstico inicial reveló que los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira no están satisfechos con los métodos tradicionales utilizados en la enseñanza de la lectura en inglés. Esto coincide con hallazgos de otros estudios

como Álvarez & Benavides (2017) que señalan que los métodos convencionales, centrados en la repetición y el aprendizaje pasivo, no logran captar la atención ni motivar a los estudiantes en la adquisición de competencias lectoras. En este contexto, de acuerdo a Dicheva et al. (2015), las estrategias gamificadas como Breakout EDU y Genially emergen como herramientas innovadoras que pueden transformar el proceso de aprendizaje y motivar a los estudiantes de manera más efectiva.

El uso de Breakout EDU como parte del plan de intervención tuvo como objetivo involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas a través de desafíos colaborativos que promovían el uso del idioma inglés en contextos interactivos. Según Guevara (2019), los entornos de aprendizaje basados en juegos promueven un aprendizaje más profundo y significativo porque permiten a los estudiantes aplicar habilidades de manera práctica, lo que aumenta la retención del conocimiento. Sin embargo, los resultados de la encuesta aplicada mostraron que los estudiantes consideran que la aplicación de las herramientas gamificadas podría ser un recurso que les permitiría mejorar la lectura en inglés. Este resultado plantea un reto, ya que algunos estudiantes pueden no estar completamente familiarizados con el formato de aprendizaje basado en juegos, lo que puede afectar su experiencia.

En cuanto a Genially, una plataforma que permite la creación de contenido interactivo y visual, su implementación busca mejorar la comprensión lectora mediante la presentación de textos en formatos dinámicos y atractivos. Según Moreno (2019), las plataformas digitales que combinan elementos visuales y texto facilitan la comprensión y el aprendizaje de lenguas extranjeras al hacer que el contenido sea más accesible y motivador para los estudiantes. No obstante, en este estudio, la baja familiaridad de los estudiantes con herramientas digitales y la falta de habilidades previas en tecnología podría haber limitado el desarrollo del aprendizaje, tal como se observa en el bajo nivel de satisfacción con la enseñanza tradicional. Esto coincide con lo señalado por Epp (2017), quien indica que la falta de competencias digitales en los estudiantes puede obstaculizar el éxito de las estrategias gamificadas.

La motivación es un factor crucial en el aprendizaje de lenguas extranjeras. De acuerdo con Campayo (2024), los estudiantes motivados son más propensos a dedicar tiempo y esfuerzo al aprendizaje del idioma, lo que se traduce en mejores resultados académicos. Sin embargo, los resultados de este estudio sugieren que la motivación por sí sola no es suficiente para garantizar un aprendizaje efectivo si no se complementa con metodologías que se ajusten a las necesidades y habilidades de los estudiantes. Aunque Breakout EDU y Genially son herramientas innovadoras, su implementación debe ser acompañada de un plan pedagógico sólido y adaptado al contexto de los estudiantes, algo que no siempre se logra en un solo ciclo escolar.

En términos de impacto en las competencias lectoras, las estrategias gamificadas tienen un gran potencial para mejorar la comprensión lectora, como han mostrado estudios previos. Hamari et al. (2016) destacan que la gamificación mejora el rendimiento académico al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante. No obstante, se infiere que la implementación de Breakout EDU y Genially en este estudio producirá mejoras significativas a corto plazo. Esto podría estar relacionado con el hecho de que la gamificación requiere tiempo para ser adoptada por los estudiantes y los docentes, así como una integración continua en el currículo.

De manera general, la importancia de la adaptación y la capacitación docente para el éxito de las herramientas gamificadas es trascendental. Aunque los estudiantes indicaron que no estaban satisfechos con los métodos de enseñanza tradicionales, la falta de familiaridad con estas herramientas modernas puede generar resistencia o una curva de aprendizaje más lenta de lo previsto. Hu (2020) sugiere que, para maximizar el impacto de la gamificación, es fundamental capacitar a los docentes en el uso de estas plataformas, para que puedan guiar adecuadamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Además, Nicholson (2019), señala que el uso mixto de estrategias tradicionales y digitales puede ser el enfoque más eficaz para el aprendizaje en el aula moderna.

Finalmente, para mejorar la enseñanza del inglés a través de la gamificación, se recomienda continuar utilizando estas herramientas, pero con un enfoque más integrado que combine la gamificación con métodos pedagógicos tradicionales. Esto permitiría a los estudiantes beneficiarse de lo mejor de ambos enfoques: la motivación y el dinamismo de las plataformas digitales, junto con la estructura y el enfoque en habilidades específicas que proporcionan los métodos convencionales.

Conclusiones

- El diagnóstico del nivel actual de competencias de lectura en inglés reveló que los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira presentan un nivel de desarrollo de competencias de lectura por debajo de lo esperado. La mayoría de los estudiantes mostró dificultades en la comprensión de textos en inglés, lo que destacó la necesidad de implementar métodos innovadores de enseñanza para mejorar su desempeño.
- La implementación de Breakout EDU en la enseñanza del inglés pretende demostrar ser una herramienta efectiva y atractiva para los estudiantes para su posterior intervención, cuyo efecto se vea reflejado en un mayor interés y participación activa en las actividades de lectura, evidenciando que la gamificación puede facilitar la comprensión de textos y promover el aprendizaje colaborativo.
- A partir de los resultados obtenidos, se hace necesario la utilización de estrategias gamificadas como Breakout EDU y complementarlas con otras plataformas como Genially para mantener el interés de los estudiantes. Además, es importante capacitar a los docentes en el uso de estas herramientas para que puedan integrarlas de manera efectiva en sus clases. Fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo contribuya al desarrollo continuo de las competencias de lectura en inglés, mejorando tanto el rendimiento académico como la motivación de los estudiantes.

Referencias

- Álvarez, C., & Benavides, J. (2017). Efectividad de estrategias gamificadas en la educación secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 45(2), 35-48.
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de idioma extranjero. *Academo*, 9(1), 22-34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30545/ACADEMO.2022,ene-jun.2>

- Campayo, B. (2024). Gamificación y motivación en la enseñanza de idiomas: propuesta interactiva de un breakout educativo con Genially. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/151152?locale=es>
- Cervantes, R., Pérez, J., Alanís, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema conalep: caso específico del plantel N° 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, vol. XXVII, núm. 2, pp. 73-114. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65456039005>
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Rei Do Crea*, 8(1), 422-430. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75>
- Epp, M. (2017). The role of digital literacy in the success of gamified learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 787-811. DOI:10.31643/2024.20
- Flores, L., Gómez, S., Chacaltana, R., Prado, P., Jurado, E., Huayta, Y. (2021). Desafíos en la formación continua docente: una revisión sistemática. *Pakamuros*, 9(4), 54-67. <https://doi.org/https://doi.org/10.27787/pakamuros-unj.v9i4.237>
- Guevara, C. (2019). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales*. Universidad Casagrande. DOI:10.13140/RG.2.2.26817.58720
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento RECIMUNDO* 4(3)., 163-173. DOI:10.26820
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. https://creativegames.org.uk/modules/Gamification/Hamari_etal_Does_gamification_work-2014.pdf
- Hernández, C., Prada, R., Mariño, L. (2021). Educación mediada por las TIC en la educación superior en medio del período de asilamiento de la pandemia COVID 19. *Eco Matemático*, 10(10), 35-46. <https://doi.org/https://doi.org/10.22463/17948231.2591>
- Hu, J. (2020). Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming: By Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, and John Burton. Pp 159. Pp 138. Cham, Switzerland: Springer International Publishing AG. 2018. DOI: 10.1080/00071005.2019.1682276
- Kıyançıçek, E., & Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot!. *Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)*, 6(1), 1-13. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2214274>
- Klein, M. (2016). *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado*. Buenos Aires: Psikolibro. <https://www.psicopsi.com/la-tecnica-psicoanalitica-del-juego-su-historia-y-significado/>

- Lohr Thaisse, G. (2019). Aprender jugando: edo y tacto en la aplicación del repertorio. *Paideia*, 13(1), 77-84.
- Martínez, G. (2019). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Melo, S., Díaz, P. (2019). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información tecnológica*, 29(3), 237-248. <https://doi.org/https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Molina, P., Molina, A., Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia diáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*, 7(1), 722-730. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Moreno, E. (2019). El "Breakout Edu" como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestras/os. *EDUTEC*, 19(67), 66-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/EDUTEC.2019.67.1247>
- Naranjo, M. (2019). Una revisión de la teoría de Análisis transaccional y posibles aplicaciones en la educación desde la orientación. *Revista Educación*, 12(1), 22-35. DOI:10.15517/revedu.v35i1.25155
- Nicholson, S. (2019). Creating engaged escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44- 49. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>
- Ortega, D., Hidalgo, C., Sigüenza, P., Cherres, S. (2020). La motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario ecuatoriano: Antecedentes, resultados y propuestas. *Publicando*, 7(24), 9-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7510869>
- Palma, M., Cevallos, K., Cevallos, K., Loor, D., Martillo, N. (2022). Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí. *Cognosis*, 7(1), 27-37. DOI: <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.3646>
- Piaget, J. (1982). Teoría constructivista. *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Pozo, B., Mañero, A. (2022). *¿Cómo utilizar los juegos de intervención en la clínica?* Hogrete: <https://web.teaediciones.com/como-utilizar-los-juegos-de-interevencion-en-la-practica-clinica.aspx>
- Ríos, M. (2019). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. UNIR Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>
- Safranski, R. (2019). *Romanticismo. Una odisea del espíritu alemán*. Madrid: Turquets.
- Terán, M., Naranjo, D., Maliza, W., Tenesaca, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Episteme*, 11(2), 189-202. <https://doi.org/https://doi.org/10.61154/rue.v11.i2.3489>
- Treibmaier, H., & Putz, L. (2020). Gamification as a moderator for the impact of intrinsic findings from a multigroup field experiment. *Learning and motivation*. DOI:10.1016/j.lmot.2020.101655
- Verdura, M. (2019). *Breakout Edu en el aula de tecnología de tercero de educación secundaria obligatoria*. Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/9395>
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Grijalbo.



Genially como herramienta educativa para fortalecer las competencias de lectura en inglés en estudiantes de primer año de bachillerato

Freddy Vicente Choez Parrales
Veronica Yolanda Leiton Tapia
Rainer Villarreal Contreras
Josue Bonilla Tenesaca



Recepción: 21/11/2024 / Revisión:20/12/2024 / Aprobación: 20/01/2025 / Publicación: 27/02/2025

Volumen: 8
Nº. Especial 1
Año: 2025