

# La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje

María López Marí, M<sup>a</sup> Isabel Vidal Esteve, José Peirats Chacón y Ángel San Martín Alonso. *Grupo CRIE, Universitat de València, España.*

## 1. Introducción

La aparición de metodologías activas e innovadoras como el *flipped classroom* o la gamificación, ha sido favorecida por la implementación en educación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Y aunque todavía son estrategias novedosas, ya existen algunas experiencias de éxito que demuestran sus beneficios en la enseñanza.

En esta línea, trabajando con alumnado que presenta un retraso lectoescritor y dislexia, observamos que el desarrollo de actividades especializadas en la lectura y escritura, son muy costosas por el esfuerzo cognitivo que les demandan, y que terminan por ocasionarles actitudes de frustración o desmotivación. De esta realidad surge nuestra investigación que persigue comprobar si el uso de la gamificación y las TIC consigue incrementar la motivación de los alumnos con dislexia y retraso lectoescritor, y lograr inculcarles la afición o gusto por la lectura y escritura. Pues aunque la diversión, es sólo una de las emociones que se puede emplear en el aula, esta puede llegar a ser un

elemento muy importante en el aprendizaje integral.

## 2. Desarrollo

### 2.1 Objetivos

Analizar la gamificación como estrategia educativa en un aula de Pedagogía Terapéutica (PT). Para investigar si esta estrategia consigue motivar al alumnado con diagnóstico de trastorno lecto-escritor o dislexia y les ayuda en la realización de las actividades de lectura y escritura.

### 2.2 Contextualización

La intervención se ha realizado en el aula de PT de un centro escolar que atiende a 14 niños/as con distintas características, tales como dificultades de aprendizaje, discapacidades intelectuales, trastornos de atención e hiperactividad, etc. Aunque lo que más predomina son alumnos/as que presentan retrasos lecto-escritores y dislexias en la primera etapa de Educación Primaria (EP).

### 2.3 Intervención

Para llevar a cabo la intervención vamos a emplear tres aplicaciones móviles educativas con las que trabajar



actividades de lectoescritura bajo un enfoque lúdico.

- Kahoot: es una aplicación gratuita que permite realizar preguntas en el aula a modo de *quiz* o juego, de una manera más interactiva y atractiva.
- Chromville: es una aplicación gratuita de realidad aumentada, a partir de la cual los alumnos/as crearon los personajes de las historias que habían leído.
- Códigos QR: nos permiten almacenar información en un código de barras bidimensional cuadrado. Y a través de los cuales los alumnos/as tiene que buscar los ejercicios y completar la *gincana* o el juego.

En concreto, la muestra la conforman 7 alumnos diagnosticados de retraso lectoescritor o dislexia. Y realizaremos en total 4 sesiones de 45 minutos a cada pareja, es decir, dos por semana.

#### **2.4 Metodología**

En este estudio hemos realizado un diseño metodológico cualitativo. Para ello, los instrumentos que hemos utilizado para recoger los datos son una tabla de registro de observación a cumplimentar por el docente, y un *checklist* a cargo de los alumnos muy sencillo, debido a sus dificultades, en el que valorarán la actividad realizada.

#### **2.5 Resultados**

Tras el análisis de los registros de observación recogemos que, todos los alumnos y alumnas mostraban

entusiasmo por empezar la actividad, y acudían al aula de PT con más rapidez. Además, durante la actividad, los alumnos y alumnas se dejaban fluir y disfrutaban de lo que estaban haciendo, pues para ellos era divertido. Respecto al compromiso cognitivo, la atención estaba puesta en la tableta y en lo que aparecía en la pantalla, y todos terminaron los ejercicios a su tiempo. Destacamos que, el estilo de aprendizaje que prevalecía era más experimental, activo y autónomo, aunque en ocasiones también llegaba a ser colaborativo entre los dos compañeros.

En la misma línea, en los *checklist* realizados por los estudiantes, todos admiten haber disfrutado de la clase y manifiestan su intención de repetirla. No obstante, recogemos que para algunos alumnos y alumnas la clase no pasó tan rápido, sobre todo en la actividad del *Quiz*, porque les exigía más esfuerzo.

#### **3. Conclusiones**

El uso de emociones positivas en el aula como el asombro o la diversión, se ha convertido en una herramienta muy útil para alcanzar un aprendizaje significativo. Y es que, como hemos visto, el éxito radica en realizar actividades novedosas y lúdicas, junto con las ventajas que las TIC nos ofrecen. No obstante, es vital emplear los recursos tecnológicos como material pedagógico para que no se desvirtúe su uso.

Por otro lado, destacamos que el conocimiento sobre tabletas del



alumnado participante era muy avanzado. Este hecho facilitó el desarrollo de las actividades y mejoró su autoestima en tanto que se veían autosuficientes. Además, apuntamos que, en la intervención se han empleado combinados el uso del papel y el lápiz con las TIC, y que el apoyo de estas últimas ha favorecido un aprendizaje más vivencial e individualizado.

Finalmente, concluimos que la conectividad del centro ha sido una barrera difícil de sortear en esta intervención. Por ello, en el futuro será necesario resolver estos inconvenientes, para facilitar la implementación de actuaciones que impliquen el uso de la gamificación y las TIC.

