V CONGRESSO INTERNACIONAL DAS **LICENCIATURAS** COINTER - PDVL 2018

UPLAY: PLATAFORMA INTERACTIVA QUE PROMUEVE LA LECTURA A TRAVÉS DE JUEGOS

UPLAY: INTERACTIVE PLATFORM THAT PROMOTES READING THROUGH GAMES

Apresentação: Comunicação Oral

Mary Francin González Jara¹; Daniela Aguilera Olguín²

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VCOINTERPDVL.2018.00155>

Resumen

Una educación de calidad como la que pretende alcanzar la ONU se puede lograr a través de la lectura. Ésta genera múltiples beneficios a nivel cognitivo y sociales, es decir, la lectura es fundamental en la formación del ser humano. Es por esta razón que es necesario fomentar el amor por la lectura desde pequeños y la mejor forma de hacerlo es a través del uso de las tecnologías. En Chile, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) forma parte del sistema educacional desde 1992 con la creación de Enlaces. Las TIC resultan motivantes en los estudiantes por lo que incorporar estas tecnologías en mis prácticas es esencial. Es por esto que diseñe, planifique y cree una plataforma interactiva denominada Uplay, la cual promueve la lectura a través juegos en donde la lectura no debe ser entendida como un mero texto, sino que también implica decodificar imágenes y videos. Debido a esto, el principal objetivo de esta investigación es identificar el impacto del uso de la plataforma interactiva Uplay (bit.ly/uplaylearning) en la habilidad de lectura de un grupo de estudiantes de segundo básico en un colegio particular subvencionado. En la plataforma, los alumnos pueden interactuar con el idioma inglés desde cualquier dispositivo tecnológico y desde la comodidad de sus hogares. Ésta aborda los Objetivos de Aprendizajes propuestos por el Ministerio de Educación para alumnos de 2° año básico en las asignaturas de inglés y ciencias naturales. La intervención pedagógica de este estudio se realizó en un colegio particular subvencionado en la región de Valparaíso, Chile. Los resultados obtenidos y analizados demostraron que el 97 % de los alumnos obtuvo logros sobre el 60 % de exigencia requerida en el sistema educacional. Los altos resultados obtenidos de la guía de aprendizaje permiten concluir que cuando se elabora una herramienta pensada en los alumnos; el proceso de aprendizaje se vuelve en una experiencia enriquecedora tanto para los alumnos como para el docente.

Palabras Clave: Lectura, TIC, enseñanza, intervención pedagógica.

Abstract

¹ Pedagogía en Inglés, Universidad de Playa Ancha, mary.gonzalez@alumnos.upla.cl

² Pedagogía en Matemática y Computación, Universidad de Playa Ancha, daniela.aguilera@upla.cl

A quality education like the one the UN aims to achieve can be accomplished through reading. This generates multiple cognitive and social benefits; this means that reading is fundamental in the formation of the human being. It is for this reason that it is necessary to promote the love for reading from a young age and the best way to do it is through the use of technologies. In Chile, the use of Information and Communication Technologies (ICT) is part of the educational system since 1992 with the creation of Enlaces. ICTs are motivating for students, so incorporating these technologies into my teaching practice is essential. That is why I designed, planned and created an interactive platform called Uplay, which promotes reading through games where reading should not be understood as a mere text, but also involves decoding images and videos. Due to this, the main objective of this research is to identify the impact of the use of the interactive platform Uplay ([bit.ly/ uplaylearning](http://bit.ly/uplaylearning)) on the reading ability of a group of second grade students in a subsidized school. In the platform, students can interact with the English language from any technological device and from the comfort of their homes. This addresses the Learning Objectives proposed by the Ministry of Education for 2nd grade students in the subjects of English and Natural Sciences. The pedagogical intervention of this study was carried out in a subsidized school in the region of Valparaíso, Chile. The results gathered and analyzed showed that 97% of the students obtained achievements above the 60% of the required requirement in the educational system. The high results obtained from the learning guide allow us to conclude that when a tool designed for students is developed; the learning process becomes an enriching experience for both the students and the teacher.

Keywords: Reading, ICT, teaching, pedagogical intervention.

Introducción

La Educación de Calidad es el cuarto objetivo de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos en el año 2015 por La Organización de las Naciones Unidas (ONU). Éste señala que la educación es primordial para la vida de los seres humanos en distintos ámbitos y así alcanzar otros ODS:

“(…) cuando las personas pueden acceder a una educación de calidad, pueden escapar del ciclo de la pobreza. Por consiguiente, la educación contribuye a reducir las desigualdades y a lograr la igualdad de género. También empodera a las personas de todo el mundo para que lleven una vida más saludable y sostenible. La educación es también fundamental para fomentar la tolerancia entre las personas, y contribuye a crear sociedades más pacíficas” (ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS, 2015, p. 1).

Además, una de sus metas es “aumentar sustancialmente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento” (UNESCO et al., 2015, p. 21). Esto quiere decir, que el uso de las tecnologías es un requisito en el mundo actual para que los niños y niñas puedan crecer con las herramientas necesarias para el futuro.

Es por esto, también, que la conferencia general de la Organización de las Naciones

Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por su sigla en inglés) ha aprobado el documento 37 C/4, en el cual figuran orientaciones estratégicas a un mediano plazo (2014-2021). Y señala que: “la UNESCO incrementará su eficiencia y eficacia gracias a la plena utilización de las TIC, la aplicación de una gestión del conocimiento eficaz y el fomento de una cultura del conocimiento compartido, lo cual la convertirá en una auténtica organización que aprende” (UNESCO, 2014, p. 34).

Chile en esta materia no se queda atrás y define a la educación como:

“(…) un derecho social que promueve un aprendizaje íntegro y que abre sus puertas hacia una concepción inclusiva e intercultural capaz de acoger, sin distinción alguna, a todos los estudiantes, niños y niñas, jóvenes y adultos, que asisten diariamente a las aulas en todo el territorio chileno” (CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES (CNCA), 2016, p. 9).

Además, profundiza y señala que el lenguaje es fundamental en la educación ya que a través de este el ser humano construye y comprende el mundo que lo rodea; es por esto que posiciona a la lectura como un eje protagónico en el desarrollo de esta herramienta y propone el Plan de Lectura.

Dicho plan concibe a la lectura como:

“(…) una herramienta esencial para la adquisición de conocimientos y aprendizajes que fortalecen el desarrollo humano y el acceso a la diversidad sociocultural, considerándola en su aporte en los procesos cognitivos y afectivos de las personas, en la formación del gusto estético y el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la sensibilidad. Asimismo, comprende la lectura como un factor habilitante para la participación activa de las distintas comunidades en la sociedad actual, pues incide tanto en el progreso educativo como en el desarrollo económico de los países, y acentúa el valor de la lectura también como expresión de voluntades políticas” (CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES (CNCA), 2016, p. 10–11).

No obstante, enfatiza que el uso de tecnologías es ver a la lectura con una mirada actual en donde la lectura:

“(…) integra códigos visuales y digitales, múltiples formatos (libros, cómics, revistas, periódicos) y soportes. Así, en este contexto, se busca que los lectores sean flexibles y dinámicos en su práctica para lograr habilidades y competencias en el procesamiento de información que ofrecen las nuevas

tecnologías” (CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES (CNCA), 2016, p. 11).

Sin embargo, queda mucho por hacer en esta materia puesto que el 49.2% de los chilenos se considera como no lectores (FUNDACIÓN LA FUENTE; ADIMARK GFK, 2008).

Además, de acuerdo al Centro Regional para el fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), el promedio de lectura de libro por población en Chile es de 51%, lo cual lo posiciona en el segundo lugar después de Argentina; sin embargo, éstos solo lo harían por una exigencia académica o laboral y no porque les guste leer.

Otro interesante hallazgo en esta materia es el lugar donde se lee. Si bien el 93% de los brasileños señala que la primera opción para leer es en su hogar, tan solo el 56 % de los chilenos estarían de acuerdo con ellos en esta elección. Más bien, los chilenos lideran la preferencia por leer en las salas de clases con el 55%, seguidos por los mexicanos con el 47 % y los brasileños con el 33%.

Gráfico 2: Índice de preferencia para leer en la sala de clases.
Fuente: (COLOMA, MARCO A., 2012)

A pesar de que al momento del estudio (2011) el uso de la tecnología en la lectura se estaba recién posicionando; se logró identificar que “(...) un 12% de los lectores chilenos recurren a Internet para leer libros de manera frecuente; mientras que 4% de los lectores brasileños utilizan libros digitales” (COLOMA, MARCO A., 2012, p. 13)

Gráfico 3: Índice de lectura digital. Fuente: (COLOMA, MARCO A., 2012)

La importancia de esta investigación radica en que no existen estudios en los cuales se haya creado una plataforma interactiva en base a las necesidades, habilidades y competencias de los alumnos y que luego ésta haya sido implementada en un contexto educacional. Es por esto que esta investigación representa un precedente y se espera que motive a otros investigadores a continuar con esta idea.

Fundamentación Teórica

En los recientes años, dentro de los cambios que se han ido implementado a la educación chilena, han surgido diversos programas para promover la lectura en las distintas etapas del ser humano. Sin embargo, durante mi práctica pude observar que a pesar de que mis alumnos tenían un rincón de lectura éste no era utilizado y mucho menos había libros en inglés siendo que es fundamental que, para su aprendizaje de un idioma extranjero, tengan acceso a información pertinente a su edad y que puedan interactuar con él de una manera segura.

Además, desde el año 1992 que el Ministerio de Educación ha intentado incorporar el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los establecimientos educacionales con la creación de Enlaces. El uso de las TIC genera un ambiente de eficacia, comodidad y motivación para los alumnos (CASTRO; GUZMÁN; CASADO, 2007, p. 220).

También, el uso de las TIC es siempre bien recibido por los estudiantes, ya que no solo pueden usarlas para jugar, sino que también para aprender interactivamente a través de actividades lúdicas. Como Durán, Barrio y Hernán (2007) afirman que:

“(…) el uso de las TIC en los centros educativos se impone y sustituye a antiguos usos y recursos. El uso del ordenador y el software educativo como herramienta de investigación, manipulación y expresión tiene una cualidad muy motivadora y atractiva para el alumnado de los distintos niveles educativos” (DURÁN; BARRIO; DE LA HERRÁN, 2007, p. 91)

Es por esto, que teniendo en cuenta las habilidades, preferencias y necesidades de mis alumnos cree un recurso educativo digital e interactivo denominado Uplay (bit.ly/uplaylearning) el cual no solo considera Objetivos de Aprendizaje (OA) del currículum de la asignatura de inglés, sino que también abarca el OA 12 de la unidad 4 de los Planes y Programas nacionales de la asignatura Ciencias Naturales.

Tabla 1: Objetivos de Aprendizaje (OA) presentes en los Planes y Programas de 2° año básico.

Fuente: (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2012)

2° Básico		
Idioma extranjero: Inglés	OA 1	Comprender textos leídos por un adulto o en formato audiovisual, breves y simples, como: rimas y chants, canciones, cuentos, diálogos
	OA 5	Reaccionar a lo escuchado, estableciendo relaciones con experiencias personales y/o expresando preferencias, sentimientos u opiniones, por medio de: dibujos y representaciones (figuras), mímicas y acciones,

		dramatizaciones, palabras o frases escritas
	OA 6	Leer y demostrar comprensión de textos como cuentos, rimas, chants, tarjetas de saludo, instrucciones y textos informativos, identificando: ideas generales del texto, personajes y acciones, vocabulario aprendido, palabras conocidas y expresiones de uso muy frecuente (I want...; Here!)
Ciencias Naturales: Ciencias de la Tierra y el Universo:	OA 12	Reconocer y describir algunas características del tiempo atmosférico, como precipitaciones (lluvia, granizo, nieve), viento y temperatura ambiente, entre otras, y sus cambios a lo largo del año.

Con este recurso, los alumnos podrán interactuar desde sus hogares y con cualquier dispositivo que tengan a su disposición; ya sea el computador, laptop, tablet o incluso el celular.

El principal objetivo de este recurso es promover la lectura y desarrollar la comprensión textual y audiovisual a medida que se va jugando e interactuando dentro de la plataforma Uplay. Además, los alumnos van adquiriendo vocabulario simple y desarrollan su autonomía en cuanto al aprendizaje de una segunda lengua.

Para esto utilice lo siguiente:

- Wix.com: a través de Wix se organizó y presentó las actividades educativas.
- h5p.org: se diseñaron distintos recursos digitales educativos, por ejemplo, juegos como el Memory Game, Drag the Words, Drag & Drop entre otras, los cuales ofrecen retroalimentación instantánea.
- Forvo.com: se descargó el audio de palabras en inglés dichas por hablantes nativos.
- Freepik.com: es la fuente de las descargas de imágenes usadas en la plataforma.
- Bitmoji: se creó un avatar similar a mi persona, el cual fue motivante y llamativo por el parecido. Además, posee información relevante de la plataforma.

Pregunta investigativa:

¿Cuál es el impacto del uso de una plataforma interactiva en la habilidad de lectura de un grupo de estudiantes de segundo básico en un colegio particular subvencionado?

Metodología

Esta investigación cuantitativa es de tipo experimental puesto que los resultados analizados con estadísticas fueron recolectados a través de una guía de aprendizaje.

Para llevar a cabo esta investigación, se realizó una intervención pedagógica en un colegio subvencionado de la región de Valparaíso en Chile. Cuyo objetivo principal fue identificar las estaciones y vocabulario asociado al clima a través de juegos interactivos en Uplay (bit.ly/uplaylearning) de manera autónoma. Dicho objetivo es de acuerdo a los contenidos de la cuarta unidad *The Weather* de los Planes y Programas de la asignatura inglés.

Participantes

Los participantes fueron 29 alumnos (13 niños y 19 niñas) del segundo año básico de un colegio particular subvencionado ubicado en la ciudad de Valparaíso, Chile. Este establecimiento es científico-humanista y cuenta con educación pre básica, básica y media en jornada escolar completa.

Instrumento

Test

El instrumento utilizado para la recolección de datos, en cuanto al impacto de la plataforma utilizada, fue una guía de aprendizaje que evaluaba los contenidos trabajados en la aplicación referentes a la unidad 4: *The Weather*. Se entiende a este instrumento como una evaluación de tipo formativa dentro del proceso de investigación. Es así como Nieveen & Folmer (2013) afirman que es una, “(...) actividad sistemáticamente desempeñada que se enfoca en descubrir las deficiencias de un objeto durante su proceso de desarrollo con el propósito de generar sugerencias para mejorarla” (NIEVEEN; FOLMER, 2013, p. 91)

Ilustración 1: Guía de Aprendizaje. Fuente: Propia

Guía de Aprendizaje
Inglés – Uplay

Name: _____ Date: _____

Objetivo: Identificar las estaciones y vocabulario asociado al clima a través de juegos interactivos en Uplay (bit.ly/uplayenglish) de manera autónoma.

I. Match the picture with word that describes it

Cloudy
Stormy
Sunny
Windy
Snowy
Rainy

II. Answer the question

How is the weather?	How is the weather?	How is the weather?

It is: _____	It is: _____	It is: _____

AYUDA:

III. Draw the season asked

It is spring	It is winter

AYUDA:

IV.- Classify the elements in cold or hot

COLD	HOT

AYUDA:

Procedimiento

La clase comenzó a las 8:00 de la mañana, les señalé a los alumnos que iríamos a trabajar en una plataforma nueva a la sala de computación, que para esto debían llevar solamente su estuche, puesto que se les entregaría una guía de aprendizaje asociada a la plataforma; la cual iba a ser retirada al finalizar la actividad.

Una vez en la sala de computación, los alumnos se sentaron cada uno frente a un computador. Inicié la actividad determinando el objetivo de la clase y activando su conocimiento previo por medio de una lluvia de ideas de conceptos que los alumnos recordaban de la unidad: *The weather*. Luego, di las instrucciones de cómo debían ingresar a la plataforma, lo que se haría ahí y cómo completar la guía asociada a ésta.

Los alumnos exploraron la plataforma y completaron la guía de aprendizaje de manera autónoma, sin embargo, en todo momento fueron monitoreados.

Finalmente, se comprobó los conceptos nuevos aprendidos por medio de preguntas abiertas que apuntaban a la metacognición (cierre de la clase). Se recolectó la guía de aprendizaje (evaluación formativa) y se abandonó la sala de computación para dirigirnos a la sala de clases.

Resultados

Uno de los primeros resultados observados fue que los alumnos lograron acceder a un sitio web teniendo solo la dirección URL y, además, lograron trabajar de forma autónoma en todo momento. Adicionalmente, los alumnos identificaron las estaciones y vocabulario asociado al clima, reaccionaron a lo leído a través de un dibujo, identificaron y clasificaron elementos entre hot (caliente) y cold (frío). Estos aprendizajes se reflejaron en la guía de aprendizaje asociada a la plataforma, como un instrumento de evaluación formativa en donde el puntaje como referencia para el 100% de logro es 17.

En cuanto a la Matriz de Habilidades TIC para el aprendizaje, la habilidad desarrollada por los estudiantes fue la Información como Fuente, la cual apunta a acceder a información a través de Internet en un entorno creado para el estudiante como primera interacción de búsqueda (MINISTERIO DE EDUCACIÓN; CENTRO DE EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA, ENLACES, 2013).

Tabla 2: Resultados Generales de la Guía de Aprendizaje. Fuente: Propia.

Resultados Generales		
Logro	Alumnos	Porcentaje
Sobre el 60%	28	96,55%
Bajo el 60 %	1	3,45%

Tabla 3: Detalle de Resultados sobre 60 % obtenidos de la Guía de Aprendizaje. Fuente: Propia.

Detalle de Resultados Sobre el 60 %					
Puntajes	17	16	15	14	13
Cantidad de alumnos	15	7	3	1	2
Distribución de logro	51,72 %	24,14 %	10,34 %	3,45 %	6,90 %

Tabla 4: Detalle de Resultados bajo el 60% obtenidos de la Guía de Aprendizaje. Fuente: Propia.

Detalle de Resultados Bajo el 60 %	
Puntajes	5
Cantidad de alumnos	1
Distribución de logro	3,45%

Ilustración 2: Participantes de la intervención pedagógica

Conclusiones

Los altos resultados obtenidos de la guía de aprendizaje permiten concluir que cuando se elabora una herramienta pensada en los alumnos; el proceso de aprendizaje se vuelve en una experiencia enriquecedora tanto para los alumnos como para mí, como futura docente.

Cabe destacar que la aplicación de esta plataforma para promover la lectura en el contexto educacional es pionera; debido a esto, considero que es necesario continuar investigando el uso de esta plataforma e ir obteniendo más resultados en distintos contextos escolares.

Además, la Universidad de Playa Ancha entre todas sus características, promueve la investigación, innovación y el uso de tecnologías en el quehacer profesional, es por esto que hay asignaturas que nos dan las herramientas y nos ayudan a desarrollar las competencias necesarias tanto sociales como tecnológicas. Todo esto, me ha permitido construir este tipo de recursos que también permiten abarcar Objetivos de Aprendizaje propuestos por el Ministerio de Educación para así contribuir en la educación elaborando propuestas metodológicas llamativas e interactivas para los estudiantes, haciendo de la experiencia educativa un espacio enriquecedor y significativo acorde a las necesidades de los alumnos del futuro.

Referencias

CASTRO, S.; GUZMÁN, B.; CASADO, D. Las TIC en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. **Laurus**, v. 13, n. 23, p. 213–234, 2007.

COLOMA, MARCO A. **CERLALC - Estudio Comportamiento lector y hábitos de lectura en América Latina**, 2012. Disponible em: <<http://www.observatoriopoliticasculturales.cl/OPC/wp-content/uploads/2013/03/Comportamiento-Lector-y-H%C3%A1bitos-Lectores-%E2%80%93-CERLALC.pdf>>

CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES (CNCA). **Plan Nacional de la Lectura 2015-2020**, 2016. Disponible em: <<http://plandelectura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/12/Plan-Nacional-Lectura-web-6-12-2016.pdf>>

DURÁN, A.; BARRIO, J.; DE LA HERRÁN, A. Recursos informáticos para la enseñanza-aprendizaje del inglés en educación infantil y primer ciclo de primaria: una investigación en el aula. **PORTA LINGUARUM**, n. 7, p. 89–118, 2007.

FUNDACIÓN LA FUENTE; ADIMARK GFK. **Chile y los Libros**, 2008. Disponible em: <http://plandelectura.gob.cl/wp-content/files_mf/1347300555Chileyloslibros2008copia.pdf>. Acceso em: 2 nov. 2018

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. **Propuesta Curricular: Idioma Extranjero Inglés, Segundo Básico**, 2012. Disponible em:
<https://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-20545_programa.pdf>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN; CENTRO DE EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA, ENLACES. **Matriz de Habilidades TIC para el Aprendizaje**, 2013. Disponible em:
<<http://www.enlaces.cl/download/matriz-de-habilidades-tic-para-el-aprendizaje/?wpdmdl=2134>>

NIEVEEN, N.; FOLMER, E. Formative Evaluation in Educational Design Research. In: **Educational Design Research. Part A: An Introduction**. [s.l.] SLO, Enschede, 2013. p. 152–169.

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS. **Educación de Calidad: Por qué es importante**, 2015. Disponible em: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/wp-content/uploads/sites/3/2016/10/4_Spanish_Why_it_Matters.pdf>

UNESCO. **37 C/4 Estrategia a Plazo Medio 2014-2021**, 2014. Disponible em:
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002278/227860s.pdf>>

UNESCO et al. **Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4**. In: FORO MUNDIAL SOBRE LA EDUCACIÓN 2015 EN INCHEON. República de Corea: 2015 Disponible em:
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002456/245656s.pdf>>