



QLU QUALITY
LEADERSHIP
UNIVERSITY

Empresa: QLU

Programa: Escribo Play

Categoría: Social

Descripción / Abstracto del eje temático de su programa:

Escribo Play promueve habilidades tempranas de lectoescritura y matemática en niños y niñas de 4 a 6 años, a través de juegos digitales. Los acudientes de los niños y niñas reciben acceso gratuito a los juegos a través de una aplicación de celular, y los niños aprenden jugando. En el 2020 y 2021, el proyecto se implementó durante la pandemia con el propósito de reducir la pérdida de aprendizaje producida por los cierres de las escuelas. En el 2022, el proyecto se implementó durante las vacaciones escolares para reducir la pérdida de aprendizaje que ocurre durante las vacaciones escolares.

Mencione los tres (3) impactos, efectos o repercusiones de la ejecución de su trabajo dentro de la empresa o en la comunidad donde se ha ejecutado:

Las implementaciones de Escribo Play integran mediciones científicas, que permiten cuantificar el impacto que tiene el uso de los juegos.

- Desde el 2020 que iniciamos el proyecto Escribo Play, hemos impactado a más de 12,000 niños y niñas que viven en Panamá, quienes han tenido acceso a los juegos digitales.
- Los estudiantes obtuvieron ganancias de 84%, 76% y 315% y 74% en habilidades de reconocimiento de números, posición de objetos en el espacio, reconocimiento de formas geométricas y comparación de conjuntos, respectivamente.
- Los estudiantes mejoraron en un 404% en lectura.

Mencione los atributos por los cuales considera que su programa debe ser reconocido con el RLS. Mínimo tres (3) y máximo cinco (5):

- 1) Reduce las desigualdades (ODS 10) de acceso a educación de calidad por motivos socioeconómicos.
- 2) Apuesta a la innovación tecnológica como respuesta al mejoramiento de la calidad de la educación y de su acceso durante cierres planificados (vacaciones) y no planificados (pandemia).
- 3) Integra a niños y niñas con necesidades educativas especiales (NEE) ya que los juegos digitales son inclusivos.
- 4) Nivelas las habilidades básicas de niños y niñas que no tuvieron acceso a oportunidades de estimulación y educación temprana, por motivos de acceso.

Objetivos generales. Mínimo uno (1) y máximo cinco (5):

Promover habilidades de lectoescritura y matemáticas en niños y niñas de pre-escolar y primaria a través del uso de juegos digitales.

Objetivos específicos. Mínimo uno (1) y máximo cinco (5):

- 1) Investigar, usando diseño experimental, el impacto que tienen los juegos digitales interactivos en los conocimientos de lectoescritura y matemática de los niños y niñas que participan del programa.
- 2) Empoderar a acudientes a tomar riendas de la educación de sus hijos e hijas, a través del uso de juegos digitales por cortos periodos de tiempo en el hogar durante las vacaciones escolares o tiempos de cierre escolar.

3) Reducir la brecha de logros educativos que ocurre entre los niños y niñas de colegios públicos y colegios privados, por no tener acceso a educación de calidad y tecnología.

Seleccione las entidades con las cuales tiene alianzas y especifique:

Gobierno nacional o local.

El Ministerio de Educación (MEDUCA) da su aval cada vez que se lleva a cabo una implementación del proyecto. Adicionalmente la Secretaría Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SENACYT) ha apoyado el proyecto con financiamiento parcial en una ocasión, y ya aprobó apoyo parcial con fondos para el 2023-2024.

Academia (Universidades, centros de investigación, etc.).

Quality Leadership University es quien lidera, ejecuta, y financia la mayor parte del proyecto. Se ha aliado también con el Centro de Investigación Educativa de Panamá (CIEDU), quien ha apoyado con financiamiento parcial y con apoyo para el componente de investigación científica y divulgación de resultados a la sociedad.

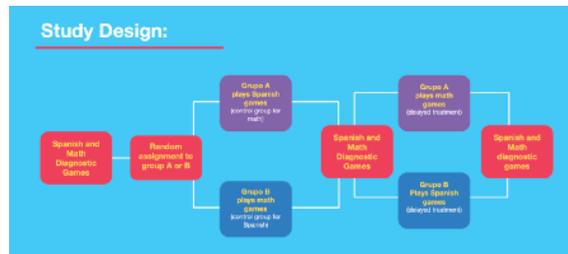
Otras Empresas.

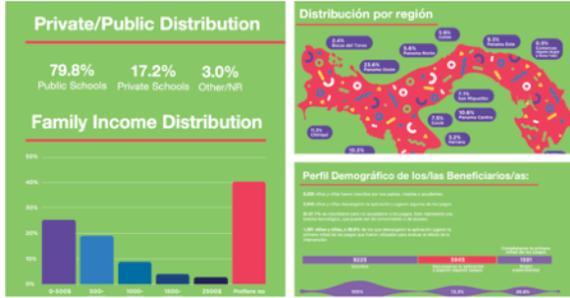
Escribo Play es un proyecto posible gracias a la tecnología de Escribo, una empresa de tecnología educativa brasileña, fundada por un doctor en educación, que ha colaborado con QLU en la traducción de los juegos digitales de portugués o inglés al español, para poder ser utilizados en Panamá. Escribo Play también ha colaborado con QLU en la producción, análisis e interpretación de los datos que comprueban científicamente el impacto positivo que tiene el uso de los juegos en los niños y niñas, incluyendo publicaciones en revistas indexadas internacionales.

Liste los resultados más importantes del programa hasta el momento de la postulación. Mínimo tres (3) y máximo cinco (5):

- 1) La primera aplicación de Escribo Play se realizó durante la pandemia, cuando los estudiantes no estaban recibiendo clases presenciales, y cuando no era posible promover el programa presencialmente.
- 2) Escribo Play ha recibido la atención, fondos y apoyo del MEDUCA, SENACYT y CIEDU quienes han apostado al proyecto como una herramienta innovadora educativa.
- 3) Escribo Play cuenta con resultados cuantificables mediante un proceso científico riguroso y experimental, permitiendo establecer la relación causal entre el programa y los resultados que este ha alcanzado.

Fotos





¿Qué medimos?

El juego diagnóstico de matemáticas estuvo compuesto por 14 ítems que midieron las siguientes habilidades:

- Reconocimiento de números (1 ítem)
- Ordenar los números (2 ítems)
- Comparación de conjuntos con más o menos elementos (3)
- Posición de los objetos en el espacio (arriba, abajo) (2 ítems)
- Reconocimiento de formas geométricas (cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo) (4 ítems)

¿Qué medimos?

El juego diagnóstico de español estuvo compuesto por 10 ítems que midieron habilidades de lectura, a través de reconocimiento de palabras con la imagen correspondiente. Los juegos de desarrollo de habilidades lectoras como objetivo consisten en las siguientes habilidades que conducen a la lectura de palabras:

- Conocimiento de sílabas
- Segmentación y mezcla
- Inversión
- Adición o eliminación
- Rima y alternancia
- Concordancia fonética
- Identificar el primer fonema
- Segmentación y mezcla
- Correspondencia letra-sonido
- Lectura y escritura de palabras

