



Autor(es):

Patricia Isabel Barbosa Gómez Cáceres

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1715-1991>

patrybarboza@hotmail.com

Nohemy Patricia Lora Álvarez

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1297-389X>

nohemy0519@hotmail.com

Jader Enrique Diaz Conde

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9855-8317>

jaderdiaz1988@gmail.com



Cómo citar este texto:

Barbosa Gómez, P.I., Lora Álvarez, N.P. & Diaz Conde J.E. (2023). La Gamificación: análisis e incidencia sobre habilidades de lectura y escritura en estudiantes segundo primaria. *ReNoSCol*, 1(3). 1-16. <http://www.eumed.net/rev/renoscol.html>

Recibido: noviembre 2022.

Aceptado: diciembre de 2022.

Publicado: enero de 2023.



Título: La Gamificación: análisis e incidencia sobre habilidades de lectura y escritura en estudiantes segundo primaria.

Resumen: El presente trabajo investigativo, pretende hacer un análisis desde la incidencia que presenta la gamificación como metodología de enseñanza y aprendizaje sobre habilidades de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria en la institución educativa la Gallera del municipio de Sincelejo. El proceso integra fases de estudios que dan lugar a un enfoque cualitativo bajo la mirada operativa de la investigación acción que relacionan los postulados de Elliot J. (1993; 2000), concibiendo la aplicación de técnicas e instrumentos como prueba psicopedagógica (fase diagnóstica) de Molano Caro (2020), talleres investigativos desde secuencias didácticas (fase de diseño e implementación), diarios de campo y rúbricas analíticas adaptadas (fase evaluativa) que determinan el impacto del proceso de intervención pedagógica en una muestra representativa no probabilística intencionada de 27 estudiantes. El procesamiento de los datos recolectados permitió a partir del software SPSS y la percepción analítica de las investigadoras, constatar niveles de afectación significativos en los estudiantes sobre lectura y escritura, y la valoración de la efectividad integradora de la gamificación para favorecer el fortalecimiento de las mismas.

Palabras clave: Gamificación, habilidades de lectura, habilidades de escritura, secuencias didácticas, procesos de enseñanza-aprendizaje.

Title: Gamification: analysis and impact on reading and writing skills in second primary students

Summary: This research work aims to analyze the incidence of gamification as a teaching and learning methodology on reading and writing skills in second grade students at the educational institution La Gallera in the municipality of Sincelejo. The process integrates phases of studies that give rise to a qualitative approach under the operational look of action research that relate the postulates of Elliot J. (1993; 2000), conceiving the application of techniques and instruments such as psychopedagogical test (diagnostic phase) of Molano Caro (2020), investigative workshops from didactic sequences (design and implementation phase), field diaries and adapted analytical rubrics (evaluative phase) that determine the impact of the pedagogical intervention process in an intentional non-probabilistic representative sample of 27 students. The processing of the data collected made it possible, using SPSS software and the analytical perception of the researchers, to confirm significant levels of affectation in the students on reading and writing, and the assessment of the integrating effectiveness of gamification to favor the strengthening of these skills.

Key words: Gamification, reading skills, writing skills, didactic sequences, teaching-learning processes.

Título: Gamificação: análise e impacto nas habilidades de leitura e escrita em alunos do segundo ano.

Resumo: O presente trabalho investigativo pretende fazer uma análise a partir da incidência que a gamificação apresenta como metodologia de ensino e aprendizagem nas habilidades de leitura e escrita em alunos do segundo ano da instituição educacional La Gallera, no município de Sincelejo. O processo integra fases de estudos que dão origem a uma abordagem qualitativa sob a ótica operacional da pesquisa-ação que relaciona os postulados de Elliot J. (1993; 2000), concebendo a aplicação de técnicas e instrumentos como um teste psicopedagógico (fase diagnóstica) de Molano Caro (2020), oficinas investigativas a partir de seqüências didáticas (fase de concepção e implementação), diários de campo e rubricas analíticas adaptadas (fase de avaliação) que determinam o impacto do processo de intervenção pedagógica em uma amostra intencional não probabilística representativa de 27 alunos. O tratamento dos dados recolhidos permitiu, com base no software SPSS e na percepção analítica dos investigadores, verificar níveis significativos de afetação nos alunos relativamente à leitura e à escrita, e avaliar a eficácia integradora da gamificação para favorecer o seu reforço.

Palavras-chave: Gamificação, habilidades de leitura, habilidades de escrita, seqüências didáticas, processos de ensino-aprendizagem.

INTRODUCCIÓN

Uno de los dilemas que ha tenido gran discusión en la investigación educativa, son los relacionados con los procesos lectores y escritores. Al día de hoy las tensiones siguen latentes por cuanto, las personas se preocupan menos por saber leer y saber escribir (Barboza & Peña 2014).

Una lectura que no se asume a la simple decodificación de signos y/o símbolos, ni una escritura que se limita a la simple redacción y que exigen desde la lectura que las personas tengan la capacidad de comprender lo que leen, y produzcan de manera textual aquello que interpretan desde la lectura (Solé 2001).

En concordancia, los resultados desfavorables en la comprensión lectora, conlleva a que los educandos también evidencien dificultades en cuanto a la producción textual, es decir la manifestación escrita de lo comprendido. Para lo cual, no seleccionan líneas de consulta teniendo las características del tema y el propósito del escrito. Así mismo, presentan dificultades en elaborar un texto a partir de las especificaciones del tema, además, no prevén temas contenidos o ideas atendiendo al propósito. Y finalmente, no dan cuenta de estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular.

En definitiva, no prevé el plan textual, ni da cuenta de la organización micro y macroestructural que debe seguir un texto para lograr su coherencia y cohesión. La mayoría no comprende los mecanismos de uso y control que permiten regular el desarrollo de un tema en un texto dada la situación de comunicación particular. Así mismo, no prevé el rol que debe cumplir como enunciador, el propósito y el posible enunciado del texto, atendiendo a las necesidades de comunicación. Además, no seleccionan los mecanismos que aseguren la articulación sucesiva de las ideas en un texto atendiendo al tema central.

Es por ello por lo que surge la necesidad de plantear estrategias metodológicas que permitan un aprendizaje asertivo desarrollando a la vez competencias comunicativas como la lectura y escritura en nuestros niños y niñas del grado segundo de la institución Educativa La Gallera. De esta forma, el proceso investigativo parte del interrogante: ¿De qué manera se fortalece el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gallera de Sincelejo, Sucre mediante el uso de estrategias que vinculan la gamificación? No obstante, para comenzar a plantear cada uno de los momentos desarrollados desde esta metodología activa, se hace un detenimiento teórico y conceptual de la gamificación en correspondencia con las habilidades de lectura y escritura.

Habilidades de Lectura y Escritura

Molano Caro (2020) que la lectura y escritura representan habilidades fundamentales en el desarrollo adquisitivo de aprendizajes, siendo indiscutiblemente temas centrales en el ámbito educativo, por cuanto, la apropiación de estas habilidades parten desde que el niño comienza a

descubrir el reconocimiento de un lenguaje hablado con la palabra mamá y que progresivamente va ampliando conceptos desde esa relación afectiva.

Es decir que el afecto representa una variable indispensable en la adquisición de estas habilidades, y que una ruptura en estos canales puede significar según Molano Caro (2020) un posible retraso en el niño y niña para hablar y escribir, y si se toma desde el ámbito escolar, es de considerar que el clima escolar pueda afectar gradualmente de manera favorable o desfavorable su desarrollo.

Ahora bien, considerando las habilidades de lectura y escritura, Romero (2004) entiende que estas pueden tener procesos independientes, dentro de los cuales se señala para la lectura: la pronunciación, la escucha atenta, lectura oral y lectura comprensiva; mientras que para la escritura se contempla la caligrafía, la ortografía y redacción.

En los estudios realizados por Toro et al. (2002) y Toro y Cervera (2015) se tienen en cuenta habilidades de lectura y escritura que engloban las especificadas por Romero (2004), de lectura relacionadas con conversión grafema-fonema, fluidez lectora y comprensión mientras que dentro de las habilidades que configuran la escritura, se encuentra, la copia, dictado y escritura espontánea.

La gamificación como metodología activa de aprendizaje

La gamificación se ha considerado como el uso de estrategias donde se involucra el juego con un fin específico y que son ajenos a los juegos tradicionales (Ramírez 2014), de modo que es una variante que incide de manera significativa en el aprendizaje, implicando elementos precisos como sistemas de puntuación posiciones, premios y niveles de clasificación que otorgan una experiencia diferente a los juegos convencionales y activa con mayor eficacia la permanencia motivacional en los educandos (Morillas 2016).

Autores la señalan como una estrategia activa que permite desarrollar habilidades desde la motivación constante, donde el docente no adquiere un rol expositivo sino de mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuyos resultados favorables de aplicabilidad han venido ampliándose significativamente (Marín 2013, Hamari et al. 2014; García et al. 2020).

Cabe mencionar que la gamificación no certifica que los educandos pueden mejorar sus desempeños, pero ofrece una ventana de posibilidades para que los mismos puedan encontrar sus potencialidades y aprender motivados en la situación de aprendizaje que esta estrategia activa (García et al. 2018), respondiendo a la teoría motivacional sobre la importancia que los niños

activen neurotransmisores como la dopamina permitiendo una mayor estimulación de la memoria y la atención (Llorens 2016).

Ahora bien, guardando coherencia con su relación teórico-práctica, es necesario según Aulaplaneta (2015) estructurar una planificación gamificada con siete puntos específicos para dinamizar procesos de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula: Definir objetivo de aprendizaje, Transfigurar esos aprendizajes y/o conocimientos en un escenario lúdico, Establecer un reto específico, unas reglas específicas, Elaboración de recompensas o puntuaciones (badges), establecer una competencia motivante, la cual es esencial y finalmente, proponer niveles de complejidad creciente.

MÉTODO

En cumplimiento al propósito de este estudio, se precisó de un enfoque cualitativo desde la investigación acción educativa, reconociendo los postulados de Elliot J. (2000) desde sus fases específicas, diagnóstica, planeación acción y reflexión. En las cuales, se integraron técnicas e instrumentos como procesos de observación, encuesta psicopedagógica de Molano Caro (2020) talleres investigativos, y rúbricas evaluativas adaptadas. Aplicados a los estudiantes de segundo grado de la institución Educativa La Gallera. El procesamiento de la información se realizó bajo el uso de SPSS, análisis de contenido para efectos de contrastación y triangulación en las fases diagnósticas donde se identificó el nivel de afectación de habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, y para la ase evaluativa donde se determinó la incidencia de la gamificación a partir de las rúbricas mencionadas.

RESULTADOS Y ANÁLISIS

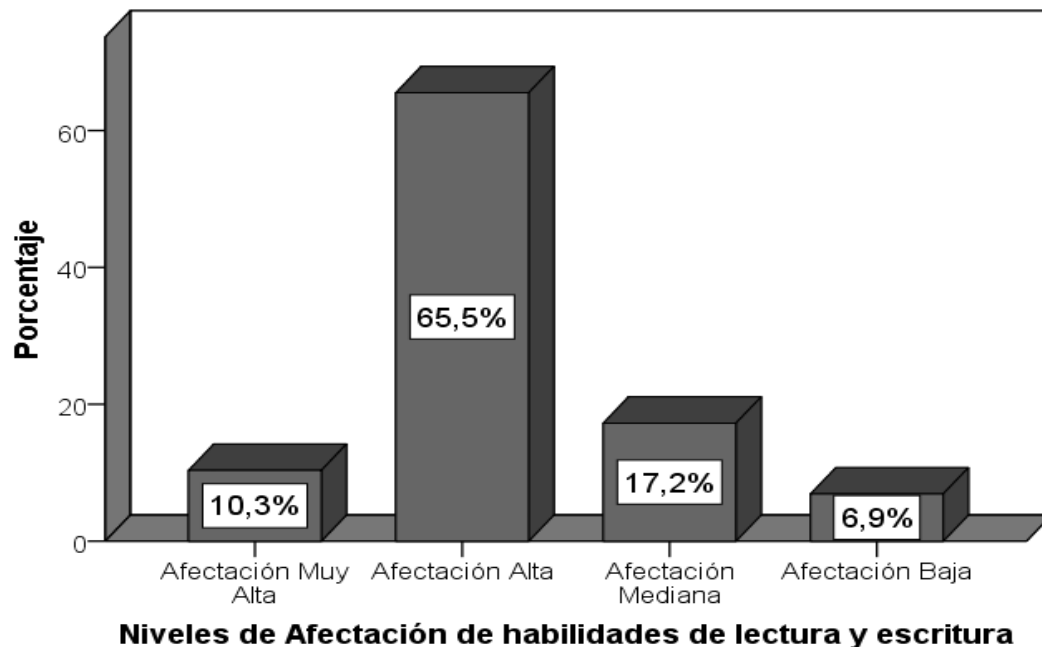
Identificación de habilidades de lectura y escritura

Para el desarrollo de esta fase diagnóstica se precisó el instrumento de Molano Caro (2020) el cual está relacionado con diez ítems específicos ligados entre si cuya sumatoria de puntuación debe acercarse o no a 100 puntos para determinar el nivel de afectación. En ese sentido, se constata que, la dominancia porcentual corresponde a un nivel de afectación entre alto y muy alto del 76% y un 17% para la mediana (ver figura 1).

Al respecto, aunque los educandos tuvieron gran asociación de los textos discontinuos, se les dificultaba poder construir oraciones o textos continuos de las imágenes, esquemas y/o figura. De igual forma la comprensión lectora desde su nivel literal, fue en algunas ocasiones resueltas por la alternancia de poder leer lo que estaba en el texto.

Todo lo anterior es descifrado por autores (Molano Caro 2012; Molano Caro et al. 2020; Molano Caro, 2020) en los niños como un proceso de asimilación de aprendizajes desde la relación de los elementos que lo rodean (conocimientos previos contextuales), induciéndolos a recurrir en un tránsito para descifrar aquello que escuchan o ven y expresarlo en la escritura, un proceso que según Montealegre y Forero (2006, citado en Molano Caro, 2020) requiere de una conciencia cognitiva.

Figura 1. Niveles de Afectación de habilidades de lectura y escritura.



Fuente: elaboración propia.

Estrategias didácticas que involucran la gamificación en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

Esta fase considera el diseño a e implementación de una propuesta de intervención pedagógica. El proceso de diseño parte de los resultados diagnósticos de afectación de habilidades de lectura y escritura, la justificación de la importancia de aplicabilidad de la propuesta orientada desde la gamificación, secuencias didácticas y aprendizaje colaborativo como estrategias. Asimismo, se conciben objetivos metodológicos para la orientación dinamizada como talleres investigativos desde el uso instrumental de secuencias didácticas (Ver figura 2).

La implementación precisó el uso de dos secuencias didácticas gamificadas para el desarrollo de estas habilidades, considerando los elementos que la estructuran desde la apertura,

desarrollo y cierre (Díaz Barriga 2013). Cabe señalar que en este análisis se tuvo en cuenta el diseño y aplicación de una secuencia (Ver tabla 1).

Figura 2. Plan de intervención pedagógica a partir de estrategias que vinculen la gamificación.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 1. Diseño para aplicación de secuencias didácticas “Los piratas de la lectura y escritura”.

Grado: 2°	Grupo:	Área: Lenguaje	Docente:
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer las historietas como textos literarios con características específicas, a partir del análisis textual de sus elementos. Producir textos a partir de imágenes, símbolos y secuencias. Crear una secuencia a partir del lenguaje icónico y basada en la creación de situaciones y personajes. 		
Referentes curriculares de segundo grado en el área de lenguaje (MALLA DE APRENDIZAJE)	Comunicativa Lectura/ Componentes sintáctico, semántico y pragmático EJES: Medios de comunicación, literatura, ética de la comunicación, sistema de representación DBA3. Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias experiencias. <i>Saber Conceptual</i>		

- La historieta como narración gráfica y secuencial.
- La interpretación de símbolos y su relación con el texto.
- La creación del texto teniendo en cuenta una estructura.
- El uso de sinónimos para enriquecer un texto.

Saber Procedimental

- **Identifica** las partes y elementos que componen un texto, sus contenidos y la intención comunicativa del autor.
- **Lee** símbolos, señales, palabras y textos significativos de corta extensión en los que identifica información explícita e implícita.
- **Escribe** con letra legible y atiende a algunas normas ortográficas y gramaticales para garantizar que otros comprendan sus escritos.

Saber Actitudinal

- **Identifica** los temas centrales de los textos que escucha y los relaciona con sus experiencias personales.
- **Escucha** con atención a otros para expresar sus opiniones frente a lo que dicen.
- **Interactúa** con otros respetando los turnos de habla.
- **Expresa** su opinión frente a lo dicho por otros y en torno a textos que ha leído o escuchado.

Secuencia Didáctica nº2. *Los piratas de la lectura y escritura*

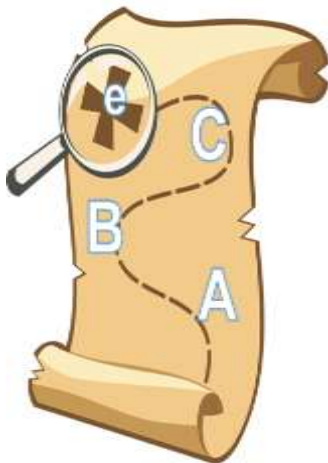


Gamificación del aula

Objetivo: lograr que los estudiantes identifiquen letras, palabras y oraciones desde explícitos e implícitos desde grafemas, comprendan el sentido del texto y puedan establecer juicios operativos sobre una acción.

- Paso 1. Día de preparación. El o la docente preparan materiales con fomi o cartulina para diseñar junto con los estudiantes espadas, sombreros y vestimentas para piratas, monedas de oro, y varios cofres de tesoros, n cofre por grupo de piratas y otros mini cofres para colocar las pistas que lo llevarán al cofre final. Este cofre debe decir TESORO DE LECTURA Y ESCRITURA, es probable que lleguen varios grupos de piratas, procura que cada grupo se lleve sus monedas de oros y que les sirvan para un premio REAL.
- Paso 2. Se debe precisar rincones de aprendizaje en puntos específicos donde los niños y niñas encontrarán pistas específicas para llegar al siguiente nivel que los acercarán más al tesoro. Puede apoyarse de otros docentes del área o grado. Recuerda que cada grupo de pirata debe ADQUIRIR un mensaje que deben saber leer. Este mensaje puede ser una imagen que deben comprender o un texto explícito que los lleve al siguiente punto. Pueden ser pedazos de cartulinas que al final deben unir y saber su significado.
- Paso 3. Comienza a designar roles por equipos. Que entre ellos seleccionen un capitán o varios capitanes y capitanas. Procura no se presenten conflictos en la asignación de roles.
- Paso 4. Comienza a explicar a los estudiantes en qué consistirá el juego gamificado. Establece unas pautas y normas que deben cumplirse para que la actividad pueda desarrollarse a plenitud.
- Paso 5. Como docente mediador debes preparar una serie de preguntas, sugerencias y guías orientadoras. Recuerda que son niños y niñas de 2° de primaria.

Apertura



Para el docente o estudiantes. Antes de comenzar la gamificación realizamos una prelectura del cuento: *Los piratas gentiles*.

“Había una vez, un pirata que vivía en los mares con su tripulación: Jorge el pirata ojos grises, llamado así porque tenía unos ojos lindos como los tuyos.; Carlos el pirata tiburón, llamado así porque le encantaba nadar en el mar y cazar peces; María la pirata bailarina, se hacía llamar así porque bailaba con la suavidad de la brisa; Ana la pirata cantante, llamada así por cantar en las tardes y en las noches a la luz de la luna; asimismo estaban Luis el pirata cocinero, Víctor el pirata navegante; Liana la pirata comunicante, llamada así por comunicarse con todas las personas, animales y árboles. Por último PIER, el pirata comandante”.



“En cierta ocasión mientras navegaban por la costa del océano pacífico, Liana mientras estaba en la proa, una gaviota se le postró en su mano y le comenzó a decir que una niña estaba nadando peligrosamente a la orilla del mar. Se encontraba sola y no sabía nadar. Liana le comunicó a su capitán la situación y PIER dio la orden para que el navegante quien manejaba el barco pudiera dirigirse con velocidad a la orilla de la playa, sin embargo en el trayecto se iba a encontrar con varias islas que le darían pistas sobre la playa donde

realmente se encontraría la niña.



¿Será que los piratas gentiles pueden rescatar a la niña en la orilla de la playa?

Desafiando al pensamiento de los niños y niñas

Imagínate a los personajes del barco pirata.

- ¿Qué tipo de piratas son? ¿Aún existen los piratas? ¿Son piratas buenos o malos, por qué?
- ¿Cómo se llaman los piratas, qué habilidades tienen cada uno de ellos? ¿Cuál habilidad quisieras tener?
- Imagínate que tú eres un pirata, cómo te llamarías y por qué? Anótalo en un papel. No lo pierdas, será un nombre único.
- También anota las palabras que no te sepas, probablemente tus compañeros sepan su significado.

Desarrollo

RETOS Y NORMAS DE LA GAMIFICACIÓN DEL AULA

A estas alturas, ya debes tener los rincones de aprendizaje (islas) donde estén las pistas con las monedas que se ganarán los piratas que lleguen a cada isla.

Las pistas las debes tomar desde el cuento *“Los piratas gentiles”* Puedes probar opciones como:

- ¿Cómo se llamaba la pirata que habló con la gaviota? Al escribirla precisa de habilidades de lectura en comprensión literal y habilidad escritural en copia.
- Puedes probar con una imagen de una mujer pirata parada en el mástil de un barco cantando a la luz de la luna. El niño o niña puede interpretar que se trata de una de las piratas y mencionar su nombre. Puedes pedirle que escriba una oración o que describa quién es y qué está haciendo la pirata y que lo lea. Desarrollará varias habilidades de lectura y escritura: conversión grafema-fonema, comprensión inferencial, copia, y fluidez.
- No olvides que cada punto debe ser más complejo que el otro y el niño debe seguir motivado, por lo tanto aumenta las monedas

de oro en cada prueba. Te recomiendo 5 pruebas.

- Otra posible prueba debe estar relacionada con palabras desconocidas, donde el grupo selecciona alguna y dice su significado. Habrán algunos conceptos que no sabrán, ve apartándolos.
- Puedes cerrar con la meta final para salvar a la niña de la orilla de la playa desde un acto más complejo y de exigencia en habilidades de lectura (comprensión crítica) y escritura (espontánea). Donde el grupo de piratas debe crear la finalización del cuento sobre cómo pudieron los piratas gentiles salvar a la niña en la orilla de la playa.

Cierre

El docente realizará observaciones relacionadas con la temática, sobre algunas dudas en las etapas correspondientes o islas de pruebas garantizando que todo marche espontáneamente.

Finalmente, el docente involucra a los padres de familia en un momento extensivo donde junto con los estudiantes consultan el vocabulario pirata sobre cada una de las palabras que no pudieron responder los niños en la gamificación.

Materiales:

Cartulina, colbón, marcadores, lápices, colores, cuadernos, fomi, etc.

Fuente: elaboración propia.

Impacto de la gamificación en fortalecimiento de habilidades de lectura y escritura.

En este proceso valorativo se hace seguimiento desde rúbricas evaluativas general donde se instauraron criterios y niveles de desempeño (en inicio, con avances y alcanzado) por cada una de las habilidades de lectura (Conversión grafema-fonema, Fluidez y comprensión) y escritura (Copia, dictado y escritura espontánea) desde los postulados procedimentales de Romero (2004), Toro y Cervera (2015), y rúbrica evaluativa adaptada donde se hace seguimiento por estudiante en correspondencia a cada habilidad y niveles de desempeño (ver tablas 2-3).

Tabla 2. Rubrica evaluativa general de habilidades de lectura y escritura.

	Subhabilidades	En inicio (1)	Con Avances (2)	Alcanzado (3)
Lectura	<i>Conversión grafema-fonema</i>	Discrimina visualmente las letras del abecedario.	Sintetiza dos o más fonemas en un sonido al leer sílabas.	Sintetiza dos o más sonidos para leer palabras.
	<i>Fluidez lectora</i>	Lee silábicamente empleando mucho tiempo en la entonación adecuada de las palabras.	Empieza la lectura alfabética discriminando progresivamente las letras, las sílabas, las palabras y las frases.	Lee grupos de oraciones con entonación y clara pronunciación. Lee oraciones cortas en forma comprensiva y expresa ideas globales del texto.
	<i>Comprensión</i>	Se le dificulta comprender el significado de las palabras mientras lee. Empieza mucho tiempo en la lectura comprensiva de textos narrativos.	Responde a preguntas de predicción respecto a situaciones presentadas en los textos.	Establece relaciones entre los elementos de un texto. Reconoce el significado de las palabras para interpretar un texto. Empieza lenguaje oral para argumentar lo que comprende.
Escritura	<i>Copia</i>	Se le dificulta transcribir textos cortos conservando la estructura semántica de las oraciones.	Copia oraciones cortas empleando tiempo extra en la organización de éstas dentro de un párrafo.	Escribe coherentemente textos con trazos claros empleando los signos de puntuación.
	<i>Dictado</i>	Se le dificulta tomar dictado de palabras omitiendo e invirtiendo algunas letras del abecedario.	Logra escribir dictado de palabras empleando mucho tiempo en su redacción.	Toma dictado de oraciones teniendo en cuenta un orden lógico entre palabras.
	<i>Escritura espontánea</i>	Infiere oralmente sobre una situación, hecho o acontecimiento; sin embargo, adolece de reproducir signos gráficos alfabéticos de manera coherente.	Construye producciones escritas iniciales, teniendo en cuenta estímulos físicos (imágenes, objetos); sin embargo, omite sílabas dentro de una palabra.	Escribe textos narrativos de manera coherente sin omitir letras, separando adecuadamente las palabras. Presenta habilidad para manifestar por escrito pensamientos, sentimientos, creencias, actitudes y deseos sobre un hecho en particular.

Fuente: Adaptado de Romero (2004), Toro y Cervera (2015).

Tabla 3. Rubrica evaluativa adaptada de habilidades de lectura y escritura

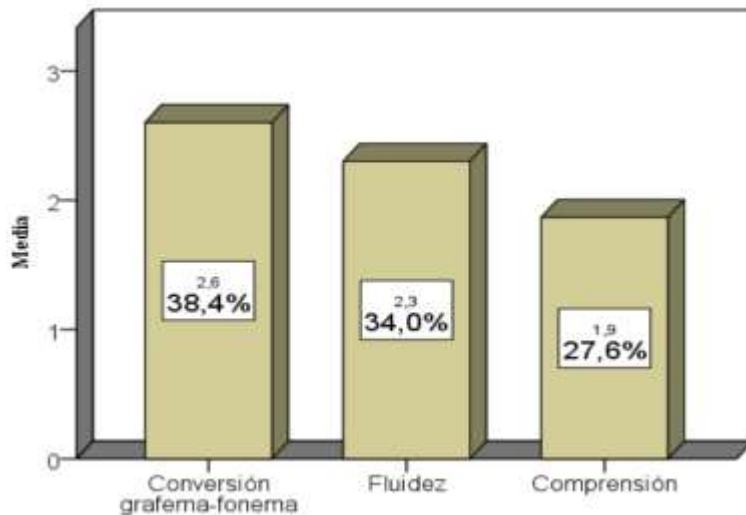
Estudiantes	Habilidades de lectura									Habilidades de escritura									
	Conversión grafema-fonema			Fluidez			Comprensión			Copia			Dictado			Escritura espontánea			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
Estudiantes 1																			
Estudiantes 2																			
Estudiantes 3																			
Estudiantes 4																			
Estudiantes 5																			
Estudiantes 6																			
Estudiantes 7																			
Estudiantes...																			

Fuente: Adaptado de Romero (2004), Toro y Cervera (2015).

En correspondencia, los resultados permitieron constatar en la intervención que, las habilidades relacionadas a la lectura, hay un tránsito considerable para la conversión grafema-fonema y fluidez del nivel intermedio al avanzado, existiendo un detenimiento para la comprensión

sólo en el nivel inferencial, cuya media lo ubica en una transición no definitiva del literal al inferencial (ver figura 3).

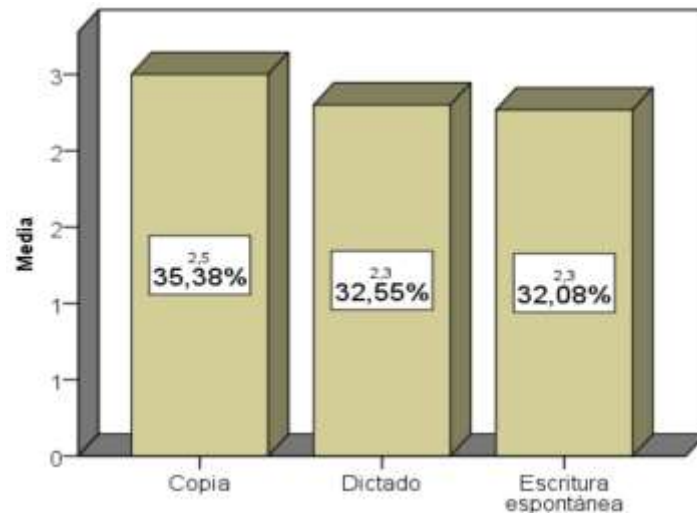
Figura 3. Resultados de intervención sobre habilidades de lectura.



Fuente: elaboración propia.

Para las habilidades de escritura, se evidencia un tránsito significativo de un nivel con aras a consolidar el nivel avanzado para cada habilidad de lectura y escritura. En estas, se puede inferir que, los educandos tienen la capacidad de escribir coherentemente textos con trazos claros empleando los signos de puntuación; asimismo, tomar dictado de oraciones teniendo en cuenta un orden lógico entre palabras; y, por último, un marcado interés y acto por escribir textos narrativos de manera coherente sin omitir letras, separando adecuadamente las palabras. En efecto, presenta habilidad para manifestar por escrito pensamientos, sentimientos, creencias, actitudes y deseos sobre un hecho en particular. (Ver figura 4).

Figura 4. Resultados de intervención sobre habilidades de escritura



Fuente: elaboración propia

CONCLUSIONES

El proceso de intervención pudo determinar la incidencia que presentan estrategias gamificadoras partiendo de resultados diagnósticos donde las habilidades de lectura y escritura fueron preocupantes constatándose dominancia en los niveles de afectación alta y muy alta, lo que conlleva a cuestionarse sobre el papel del docente y las metodologías empleadas en el aula para desafiar el pensamiento de los niños y niñas de tal manera que implique lectura, interpretación y producción textual.

Se reflexiona en ese aspecto que la gamificación metodología activa representa una oportunidad favorable para el profesorado, para lo cual debe precisar un acercamiento teórico-práctico que permita apropiarse de esta estrategia y favorecer no sólo el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, sino también, lo relacionado a otros saberes específicos en lo declarativo, procedimental y actitudinal. De esta forma, se concibe que la gamificación tiene potencialidades tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

Desde esa óptica, aunque en el aprendizaje los educandos tuvieron resultados favorables, cabe señalar que, el proceso debe seguir en un monitoreo continuo, por cuanto, están en un proceso de transición de niveles de desempeños con avances, y se puede correr el riesgo que disminuyan sus potencialidades si se opta por alternativas metodológicas poco coherentes a sus capacidades prácticas.

Finalmente esto lleva a considerar que, desde la enseñanza, ese mejoramiento continuo en los estudiantes es consecuente del sentido práctico del educador, para lo cual debe ser consciente de sus implicaciones sobre la mediación en el uso de las estrategias gamificadoras, las cuales no se limitan al uso de tecnologías, el análisis de esta investigación demuestra que la gamificación también puede desarrollarse ajeno a las tecnologías.

REFERENCIAS

- Aulaplantea (11 de Agosto de 2015). Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula [Infografía]. Recursos TIC. [Blog]. www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia/
- Barboza, F. D., & Peña, F. J. (2014). El problema de la enseñanza de la lectura en educación primaria. *Educere*, 18(59), 133-142.

- Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. UNAM, México, 10(04), 1-15. http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf
- Elliot, J. (2000). Cambio educativo desde la investigación-acción. 4ª ed. Madrid: Morata.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
- García i Grau, F., Valls Bautista, & Gisbert Cervera, M. (2018). Diseño e implementación de un cambio metodológico en el ámbito científico mediante la gamificación y el modelo de las 5E. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (66), 65-78. ISO 690.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii international conference on system sciences (pp. 3025-3034). Ieee.
- Llorens-Largo, F., Gallego-Duran, F. J., Villagra-Arnedo, C. J., Compan-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the Learning Process: Lessons Learned. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje*, 11(4), 227–234.
- Marín-Santiago, I. & Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Empresa Activa. Barcelona, España.
- Molano Caro, G. (2012). Método afectivo-cognitivo para el aprendizaje “MACPA”. . En revista de educación *Alteridad: Ecuador* ISSN: 1390-325X ed: 134-146.
- Molano Caro, G., Quiroga, A., Romero, A., & Pinilla, C. (2015). Mediación tecnológica como herramienta de aprendizaje de la lectura y escritura. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 205-221.
- Molano Caro, G. (2020). Evaluación psicopedagógica MACPA en escenarios de educación inclusiva. Bogotá: Corporación Universitaria Iberoamericana, Editorial ÌberAM, 2020
- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 25-40.

- Morillas, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional (Tesis doctoral). Universidad Miguel Hernández, Elche. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis>
- Ramírez-Cogollor, J. L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Editorial SCLibro. Madrid, España.
- Romero, L. (2004) El aprendizaje de la lecto-escritura. Fe y Alegría. http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0213/5_FyA_APR.pdf
- Solé, I. (2001). Leer, lectura, comprensión: ¿hemos hablado siempre de lo mismo? In Comprensión lectora: el uso de la lengua como procedimiento (pp. 15-34). Editorial Laboratorio Educativo.
- Toro, J., Cervera, L., & Urío R. (2002). EMLE: Escala Magallanes de Lectura y Escritura: TALE-2000: manual de referencia. Grupo Albor-Cohs.
- Toro, J., & Cervera, M. (2015). TALE: Test de análisis de lectoescritura (Vol. 5). Antonio Machado Libros.