

Gamificación, una estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto de básica primaria.

Ana Graciela Novoa Velandia y Sandra Patricia Serrato Vargas

Universidad De Manizales

Facultad De Ciencias Humanas

Dr. Carlos Betancourt

Julio 29 de 2023

Resumen

El presente artículo reseña los resultados de la investigación que tuvo como objetivo determinar el uso de la gamificación como estrategia para fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Manuela Beltrán del municipio de Villavicencio. Se dio inicio con la aplicación a 38 estudiantes de una prueba diagnóstica tomada del programa del Ministerio de Educación Nacional, Todos a Aprender para el grado tercero de primaria que permitió a través de recolección de datos, análisis e interpretación de resultados determinar las falencias en sus niveles literal, inferencial y crítico. Posteriormente, se abordó como alternativa de solución pedagógica implementar las dinámicas, mecánicas y componentes propias de la gamificación, en el diseño, elaboración y aplicación de un juego de tablero temático basado en leyendas colombianas, denominado SanChel; el cual a través de retos, recompensas, desafíos y niveles permitió a los estudiantes avanzar a medida que mejoraban su comprensión lectora. Los resultados consecuentes a 12 sesiones de clase y que se corroboraron en una segunda prueba dieron cuenta de la mejora en el proceso de comprensión lectora en sus tres niveles, siendo el aspecto más relevante en esta investigación la transformación de la didáctica al utilizar los elementos lúdicos de la gamificación como estrategia innovadora y flexible para el desarrollo de contenidos temáticos en la institución educativa abordada.

Palabras Claves: gamificación, comprensión lectora, lúdica, comunicación, didáctica.

Gamification, a didactic strategy for the development of reading comprehension in fourth grade students of elementary school.

Summary

The objective of this article is to determine the use of gamification as a strategy to promote the development of reading comprehension in fourth grade students of the Manuela Beltrán Educational Institution of the municipality of Villavicencio. The study began by doing a diagnostic test to 38 students taken from the program of the National Ministry of Education, "Todos a Aprender," designed for third grade students, which allowed for the collection of data and analysis to determine deficiencies in their literal, inferential, and critical reading levels. Subsequently, as an alternative pedagogical solution, the study implemented the dynamics, mechanics, and components of gamification in the design, development, and application of a thematic board game based on Colombian legends, called SanChel, which through rewards, challenges, and levels allowed students to advance as they improved their reading comprehension.

The results of 12 class sessions, corroborated by a second test, showed improvement in reading comprehension at all three levels. The most significant aspect of this research was the transformation of didactics by using the playful elements of gamification as an innovative and flexible strategy for the development of thematic content in the educational institution addressed, as well as strengthening the students' skills.

Keywords: Gamification, reading comprehension, playful, communication, didactics.

Introducción

Es la adquisición de conocimientos la meta en la que concurren todos los actores en el proceso enseñanza – aprendizaje, razón por la cual el docente enfoca los presaberes, el discurso, la didáctica y la evaluación en busca de nuevos conocimientos. La comunicación implica el enlace entre emisor y receptor que en la escuela vincula la relación lenguaje y conocimiento. El lenguaje permite expresar pensamientos, sentimientos a través del uso de signos traducidos en forma oral o escrita.

Ahora bien, la práctica en la asignatura de español con los estudiantes de cuarto grado, permite observar la dificultad en la comprensión lectora, limitando el desarrollo de la habilidad lectoescritora y convirtiéndose en uno de los retos a superar por el estudiante y docente al interior del aula en cualquier nivel educativo, dado que se advierte incoherencias entre la idea que pretende dar a conocer el autor de un texto determinado y la comprensión que de él hace el estudiante, interrumpiéndose la intención comunicativa y por ende la adquisición del lenguaje, que como lo afirma Cassany (como se citó en Báez et al., 2017), “Aprender la lengua significa aprender a usarla y a comunicarse, es necesario entender lo que se concibe por comunicación y como se usa en la vida diaria”. (p 28)

Por lo tanto, en la comprensión que el estudiante hace de una lectura interviene el lenguaje coloquial que atañe al usado cotidianamente en su medio, el que se va enriqueciendo y ampliando con la relación comunicativa a través de contenidos, medios tecnológicos e interrelación con pares y docentes, reflejados en la facilidad con la que el alumno logra interpretar a nivel literal, inferencial o crítico un texto.

Es así como la escuela debe transformarse acorde al contexto actual en donde los estudiantes experimentan como parte de su diario vivir nuevas formas de relacionarse entre sí por medio de juegos que involucran novedad y uso de tecnología no solo para divertirse sino para acceder a conocimientos que motivan e implícitamente demandan la transformación en

los procesos educativos. Esta situación se manifiesta de forma general en los entornos de la escuela de hoy como lo refiere Betancur et al (2018):

La educación de las actuales generaciones impone cada día nuevos retos, pues los niños y adolescentes que llegan a las escuelas, en la actualidad, ya no son los mismos de antes; los estudiantes presentan unas características particulares en su desarrollo, en sus intereses y en sus necesidades. En las aulas estos estudiantes exigen la presentación de clases novedosas, donde se desarrolle no solo un trabajo magistral de transmisión de conocimiento, sino que se permita la construcción del mismo. (p 25)

Por otra parte, si bien es cierto se tiene identificado el déficit en la comprensión lectora en sus diferentes niveles, es relevante para el docente encontrar una guía eficaz que involucre a todos los actores en el proceso de aprendizaje. La didáctica es particular y depende de la meta a alcanzar, ha de ilarse con los intereses del estudiante y los recursos que se tienen a mano e integrarse con el medio en el que cultural y socialmente se desarrollan los estudiantes.

Es así como los medios tecnológicos ofrecen diferentes formas de adquirir conocimiento y trascienden los elementos comunes y tradicionales de la escuela. Es el juego por naturaleza la forma ideal de adquirir conocimientos y en el aula se apunta a una didáctica que involucra los elementos de la gamificación como estrategia para elevar la comprensión lectora, con relación a lo anterior Cardona (2021), afirma que “El docente es el artista que se encarga de llevar a cabo su arte a través de una técnica sencilla: proceder de lo conocido a lo desconocido y de lo simple a lo complejo.”

Es por ello por lo que se toman las herramientas de la gamificación como elementos conocidos en los videojuegos y juegos de mesa actuales, para desde un mecanismo conocido por los estudiantes mejorar procesos de comprensión lectora optimizando conocimientos.

En consecuencia, esta investigación plantea como hipótesis el desarrollo de una didáctica basada en la gamificación para el incremento de la comprensión lectora en los estudiantes y como respuesta el diseño, elaboración y aplicación de un juego de mesa temático denominado SanChel que utiliza los elementos de la gamificación para su desarrollo, ya que no se cuenta con aulas interactivas ni dispositivos tecnológicos a disposición de los estudiantes. Por lo tanto, se trata de llevar el juego a otro nivel con un propósito educativo, guiado por el docente diferenciándolo del juego cotidiano.

Entonces, la aplicación del juego de mesa temático SanChel (nombre derivado de la primera sílaba de Sandra y el hipocorístico de Graciela – Chela, creadoras del juego) involucra la lúdica que ofrece el uso de los elementos de la gamificación para mejorar la comprensión lectora, saliendo de la rutina e involucrándose en el contexto del niño, optimizando procesos en aras de alcanzar el objetivo propuesto: Determinar el uso de la gamificación como estrategia para fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Manuela Beltrán del municipio de Villavicencio.

De esta manera se reconoce la importancia de la lúdica porque al tomar los elementos de la gamificación y llevarlos al aula desde la planeación, elaboración y ejecución del juego de mesa Sanchel en el que a partir de la lectura de leyendas, solución de desafíos, retos, recompensas en puntos, el estudiante se motiva y alcanza en menos tiempo los niveles literal, inferencial y crítico en los párrafos que conforman un texto, contribuyendo desde el aula a la disminución de los bajos niveles de comprensión lectora. Se trata de articular los contextos del estudiante con los retos que al docente le imponen las nuevas tecnologías en espacios educativos cuyos recursos son limitados, haciendo uso de su capacidad para innovar e involucrar elementos lúdicos contemporáneos. Por consiguiente, la gamificación en cualquier proceso de aprendizaje, independientemente del ciclo de educación contribuye a mejorar los niveles de la comprensión lectora, por cuanto a partir de ella se puede establecer retos y

recompensas cumpliendo los objetivos de la clase, facilitando la interiorización que subyace a una experiencia positiva tanto para el estudiante como para el docente.

Cabe señalar que, el enfoque de la presente investigación es de corte cualitativo pues permite dar cuenta del avance en el proceso de comprensión lectora, a través de la observación, análisis de datos, reflexión, crítica y tabulación del resultado obtenido y pretendido desde el inicio de la investigación, consecuente de actividades cuyo propósito es la utilización de la gamificación como didáctica en procura de mejorar la situación identificada susceptible de intervención pedagógica. El método de investigación acción admite dar respuesta al problema reconocido y corroborado mediante una prueba diagnóstica, a partir de ella se ejecuta como estrategia el diseño, construcción y aplicación de un juego de tablero temático basado en las herramientas de la gamificación. Finalmente, para determinar el avance en sus niveles literal, inferencial y crítico se contrasta con una segunda prueba.

Los resultados develan innovación, motivación intrínseca y extrínseca en el estudiante que disminuyen su bajo nivel en el proceso de comprensión lectora, además de otros aspectos como: adquisición de léxico, fluidez verbal, trabajo colaborativo y autorregulación, es necesario señalar que esta investigación se limita a determinar la influencia de la gamificación para mejorar la comprensión lectora.

Marco Teórico

Formar individuos proactivos es el ideal en torno al cual gira la sociedad de cualquier cultura. El cómo se forman estos individuos es una tarea que se endilga a la escuela, para lo cual el proceso comunicativo es vital. Se parte de códigos lingüísticos desde una oralidad incipiente en los primeros años del individuo, se perfecciona a través del tiempo y preferiblemente ha de unirse con un lenguaje escrito en donde se articulen códigos que aseguren una comunicación asertiva, pues, el conocimiento se adquiere y transmite por la historia que plasman las experiencias replicadas en forma oral o escrita.

En la práctica docente se parte del lenguaje oral, gestual y gráfico para incursionar en el lenguaje escrito. Habiendo cursado dos años de básica primaria, el estudiante ha identificado, reconocido y diferenciado códigos lingüísticos y relacionado significantes con significados, persiste en el tercer grado la dificultad para comprender textos en sus niveles literal, inferencial y crítico, debido al escaso desarrollo de habilidades en lectoescritura, la no aplicación de códigos universales de comunicación, la ausencia de ejercitación en el proceso de comprensión lectora y la carencia de una didáctica novedosa basada en los intereses del estudiante.

No basta la decodificación de signos y la traducción de grafemas en fonemas, es necesario comprender buscando relacionar el significante con el significado y la reciprocidad de estos con el contexto o las experiencias del lector.

En este sentido Rosenblatt (como se citó en Hoyos et al., 2017) afirma que:

Puede definirse la comprensión lectora como un proceso complejo que supone la interpretación de un conjunto de palabras con relación a un contexto significativo, así como la percepción del impacto de su fuerza sensorial, emocional e intelectual. Se hace necesario vincular la palabra a la experiencia

del lector, dado que tal proceso está precedido de la compenetración del lector con un texto dentro de un contexto determinado. (p. 25)

Por lo tanto, es necesario que esta experiencia impacte de manera positiva al lector, es decir, que la relación lector y comprensión del texto tenga consecuencias emocionales e intelectuales, haciendo de este proceso una vivencia gratificante y enriquecedora. La comprensión lectora retribuye al educando en la medida que le permite, entender su mundo y percepción del entorno de manera personal, al tiempo que ofrece la oportunidad de beneficiarse con nuevas formas de lectura.

La edad cronológica y el proceso en el desarrollo lector dentro de la habilidad lectoescritora deben ir directamente relacionados y en aumento. Sin embargo, en la praxis no se cumple. La lectura silábica, el parafraseo, la fluidez verbal y velocidad dificultan la comprensión de textos.

Alcanzar el nivel óptimo en comprensión lectora requiere de un proceso complejo que implica avanzar paulatinamente en contenidos, siendo imperioso superar cada uno de los niveles. El primer nivel de comprensión es el literal, al respecto del cual Pinzás (como se cita en Macay Zambrano et al., 2019) señala que “La comprensión lectora literal sucede cuando se comprende la información que el texto presenta explícitamente” (p 404)

Cuando el estudiante alcanza este nivel está en la capacidad de sacar información que encuentra específicamente determinada en el texto por cuanto logra identificar ideas principales y secundarias, ubicarse en el contexto que le ofrece el autor reconociendo detalles, además asocia el léxico en un determinado significado.

El proceso hacia la comprensión lectora avanza con el nivel inferencial, tal como Macay Zambrano (2019) señaló de Pinzás (2007) “El nivel inferencial es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos, se refiere

a la elaboración de ideas o elementos que no están expresados explícitamente en el texto”. (p 405)

Interpretar lo que no está explícito en el texto es lo concerniente a alcanzar el nivel inferencial. El estudiante puede suponer causas, consecuencias, analogías, bien sobre los personajes o situaciones presentadas, debido a que integra y resume cognitivamente sus vivencias y entorno con la información leída elaborando nuevas proposiciones y deducciones.

Se puede decir, sin lugar a dudas que se completa el proceso de comprensión lectora cuando se evidencia en el estudiante la capacidad de lograr un nivel crítico, entendido éste por Pinzás (2007) como “El nivel más elevado de conceptualización, donde el lector emite juicios personales acerca del texto, valorando la relevancia o irrelevancia del mismo. El lector discrimina los hechos de las opiniones y logra integrar la lectura en sus experiencias propias. (como se cita en Macay Zambrano, 2019, p 406)

Habiendo revelado en el estudiante los niveles de comprensión literal e inferencial, emerge la aptitud para analizar y debatir argumentando sus puntos de vista a favor o en contra, así como reflexionar y concluir la posición y propósito del autor en un texto, elementos propios del nivel crítico. De esta forma el docente dentro del aula regula y resuelve inconvenientes propios en la adquisición de la comprensión lectora, apuntando a la construcción del conocimiento con estrategias que posibilitan el alcance de metas estructuradas desde la planeación.

En la búsqueda de estrategias se recurre a las experiencias propias y de pares docentes quienes al igual comparten la necesidad de encontrar herramientas para ayudar al estudiante en el avance de la comprensión lectora; reflejado a nivel institucional en los resultados de las pruebas de estado, regionales y nacionales, con la intención de desarrollar en una dinámica novedosa, atractiva, divertida y con un objetivo claro: la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades que potencializan su desarrollo integral.

Al abordar los temas, es necesario ensamblar los preconceptos, el contexto y el tema en un engranaje total, dentro del cual el docente tiene en cuenta diferentes factores intrínsecos y extrínsecos para encontrar la mejor forma de abordar, exponer, transmitir y eficazmente hacer que el conocimiento sea aprehendido mediante el aprendizaje. Allí el docente observa, indaga, explora diferentes maneras optimizando y transformando el aula. Al respecto, Cardona (2021), sostiene que:

La didáctica en sí misma es mucho más que un conjunto de recetas para llevar a cabo el proceso formativo. Se trata de ordenar y definir lo que se va a enseñar, a quién se dirigirá y el método más adecuado para hacerlo, de acuerdo a las intenciones y necesidades del contexto al cual nos enfrentemos. (párr. 22)

En consecuencia, la didáctica es flexible, dinámica e integra el contexto del estudiante con el desarrollo mundial al que el individuo tiene conocimiento desde una comunicación globalizada.

De otra parte, dinamizar los procesos de aprendizaje a fin de mantener el interés y aprehensión de conocimientos es un reto diario para el docente a la hora de desarrollar los ejes temáticos establecidos dentro del currículo. Cobra entonces especial interés abordar los conocimientos presentes en el contexto natural del niño en donde el juego constituye el mundo donde se crean normas, retos, roles, líderes y por ello una de las herramientas a adoptar es la gamificación, que como lo afirma Martín (2020):

Gamificar consiste muy básicamente en utilizar en otros ámbitos las técnicas y mecánicas propias de los juegos, intentando con ello fomentar ciertos comportamientos buscados expresamente, que serían el objetivo último de la estrategia. Así, pueden aplicarse mecánicas de juego para favorecer que el

público haga determinadas tareas o complete algunas acciones prefijadas.

(párr. 12)

El resultado de gamificar las actividades a fin de desarrollar los ejes temáticos se enfoca hacia una praxis innovadora, creativa, lúdica en la que el estudiante explora y extrae sus conocimientos para extrapolarlos a través del juego formando nuevos conceptos que asocia y mantiene a largo plazo. Es viable entonces, hacer uso de las dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación que responden a transformar el aula tradicional en un espacio de aprendizaje lúdico, pues tal como lo expone Arias et.al., (2021):

El concepto de Gamificación tuvo su auge en el ámbito de la industria digital, esto no significa que sea necesario el uso de la tecnología para su implementación en un contexto educativo rural, por el contrario, se puede realizar una serie de adaptaciones que no desliguen lo esencial de la Gamificación, pero que a su vez respondan con el objetivo de favorecer la comprensión lectora en los estudiantes. (p 25)

Utilizar los elementos de gamificación en el aula es posible por cuanto estos son accesibles para el docente; se convierten en recursos reutilizables y construibles acordes a las necesidades de los estudiantes. En su artículo, Zambrano et.al (2020) se “La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado”, además citan a Werbach et.al, (2012), clasificando en una estructura piramidal los elementos de la gamificación en tres categorías: “Dinámicas, constituidas por: limitaciones, emociones, narración, progresión y relaciones. Mecánicas, conformadas por: retos, competición, cooperación, feedback y recompensas; por último, componentes, compuestos por: logros, avatares, niveles, rankings y puntos”. (p 355)

Por consiguiente, el implementar nuevas didácticas basadas en estrategias integradoras acorde al contexto y evolución del niño, sin dejar de lado el avance tecnológico

que se integra al conocimiento de hoy, es la apuesta para mejorar procesos educativos, atendiendo a lo planteado por Comenio:

1. La didáctica es una técnica y un arte.
2. La enseñanza tiene por objetivo la enseñanza de todo por parte de todos.
3. Los procesos de enseñanza – aprendizaje se caracterizan por la rapidez y la eficacia, así como por la importancia del lenguaje y la imagen. (como se cita en Cardona, 2021).

En la didáctica, el docente debe sin restarle importancia a la memoria, tender por los procesos en los que la estimulación y una experiencia enriquecedora dan paso a un nuevo conocimiento guiado y progresista en niveles de complejidad. Es decir, el docente y el estudiante construyen artísticamente el conocimiento de manera práctica.

En tanto la enseñanza debe ser integradora en diferentes áreas del conocimiento y propender sin diferencia al alcance de todos más allá de la pedagogía o institución pública o privada que la ofrezca.

Además, los procesos de enseñanza – aprendizaje tienen un objetivo centrado en el estudiante, llevarlo como ser social a la interacción con el lenguaje; el que inicialmente se correlaciona con las imágenes hasta la comprensión de códigos escritos que le permitan interactuar de manera adecuada, comprender su entorno y participar activamente del mismo.

Seguramente y con el desarrollo tecnológico unido a la evolución misma del ser humano, la didáctica empleada por cada docente estará en constante cambio, siempre que haya docentes arriesgados a evolucionar a la par que avance el mundo, derriben las fronteras de la inequidad y construyan a partir de lo que hay en un buen maestro, un artista.

Metodología

Producto de la práctica docente se advirtió en los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la institución educativa Manuela Beltrán del municipio de Villavicencio dificultad para relacionar y formar nuevos conceptos devenientes de una buena comprensión lectora, que además impide la experiencia emocional que subyace de una lectura bien ejecutada. Consecuencia de esta situación se planteó como estrategia didáctica el diseño, elaboración y aplicación de un juego de mesa temático, en el cual se hizo uso de las herramientas de la gamificación.

El método aplicado fue investigación acción que permitió explorar la práctica educativa para mejorar la situación problema en una población de 38 estudiantes de grado tercero de primaria con edades que oscilaban entre los 8 y 12 años de edad y desescolarizados presencialmente en los dos años anteriores como consecuencia de la pandemia del coronavirus. El enfoque de tipo cualitativo, permitió observar y analizar permanentemente durante 12 sesiones en el aula de clase de la Institución Educativa Manuela Beltrán los resultados que arrojaron instrumentos como: test de diagnóstico, recolección de datos, aplicación de la herramienta didáctica basada en la gamificación y análisis de resultado obtenido.

El punto de partida fue la observación directa por parte de las docentes en las diferentes actividades de aula que implicaban la comprensión de textos. Para establecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes, se aplicó el documento denominado: ficha de observación de calidad y comprensión de la lectura “La almohada” propuesta por el programa del Ministerio de Educación Nacional Todos a Aprender. Leído y analizado el resultado en la prueba aplicada se confirmó la deficiencia en la comprensión lectora que afectaba a los estudiantes.

Ante esta situación y teniendo en cuenta que el juego es intrínseco al desarrollo de los niños ya que, además de proporcionar satisfacción, establece roles, comportamientos que lo

motivan a alcanzar una meta, se propuso el diseño y elaboración de un juego de mesa temático al que se le llamó “SanChel”, el cual contó con el uso de los elementos de la gamificación a saber: mecánicas a modo de retos, competición, cooperación, recompensas y turnos que se pusieron en marcha a través de dinámicas como: narraciones, emociones, relaciones sociales y progresión; con las cuales se observó el comportamiento y motivación de los estudiantes. Los recursos o componentes usados en el Juego de mesa “SanChel” fueron: fichas, tablero, tarjetas de retos, tarjetas sorpresa, dados y monedas. Las mecánicas, dinámicas y componentes usadas en SanChel no requirieron el uso de ordenadores o dispositivos móviles; se tomaron las herramientas de la gamificación y se utilizaron lúdicamente como estrategias para mejorar la comprensión lectora, diferente al juego cuyo propósito único es la diversión.

Las sesiones de práctica se desarrollaron con el objetivo exclusivo de mejorar la comprensión lectora y como didáctica se utilizó SanChel, el cual consta de un tablero para seis jugadores con una imagen de casillas en forma de espiral. Contó con 60 tarjetas de retos que contenían un texto corto con una pregunta de selección múltiple con única respuesta. El texto de cada tarjeta de retos refirió un aparte de comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial o crítico, con base en las leyendas: La Llorona, el Hombre Caimán, el Mohán y la Bola de Fuego. Para el inicio y avance se usó un dado con puntos del 1 al 6. Cada jugador poseía una ficha de color y partía de la casilla 1 y finalizaba en la casilla 60.

Las sesiones aplicadas tuvieron una duración de dos horas y para ello se organizaron mesas de trabajo compuestas por 6 jugadores, los que recibieron: un tablero, un dado, 7 fichas de colores variados, 15 tarjetas de retos, 12 tarjetas sorpresa y 30 monedas. Cada participante tenía un turno e inició el juego quien obtuvo el puntaje más alto en el primer lanzamiento del dado, los jugadores ascendieron casillas conforme al acierto de los retos a la vez que recibieron una recompensa en monedas que otorgaban puntos; al fallar en las respuestas descendían en las casillas alejándose de la meta. El tablero además tenía casillas en las

cuales el jugador ejecutó actividades sorpresa. Para ganar se debió reunir dos requisitos, primero llegar a la casilla 60, segundo tener acumulado mayor cantidad de puntos en las monedas.

Terminadas las sesiones, se aplicó para observar los resultados obtenidos la prueba de nivel de comprensión lectora de grado quinto “La Ardilla” del programa Todos a Aprender del Ministerio de Educación Nacional, notándose mejora en los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítico.

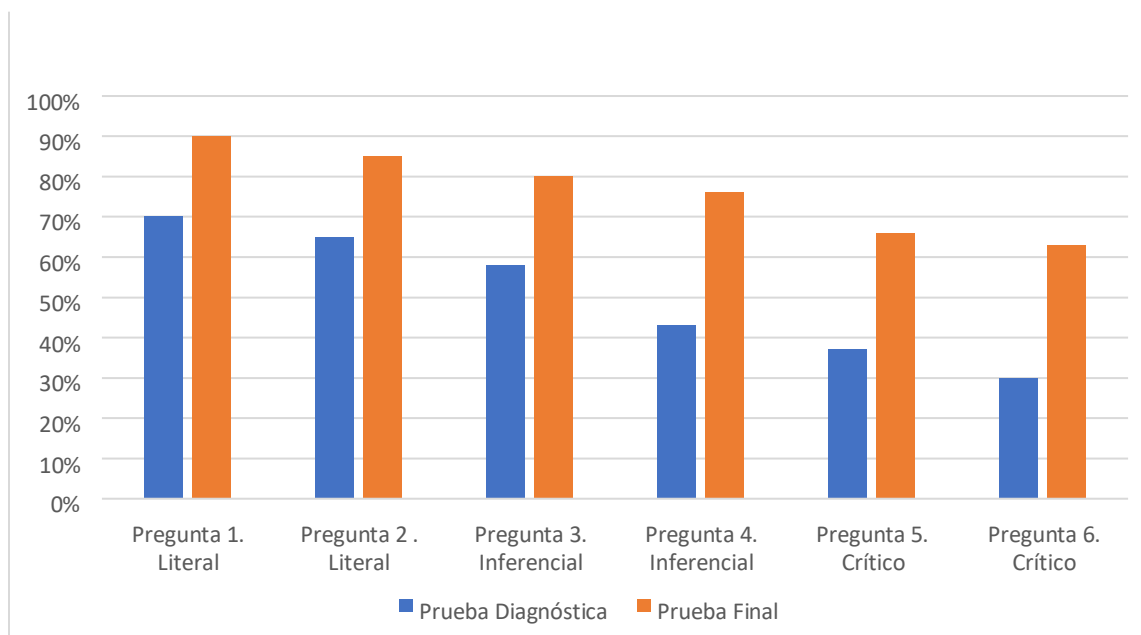
Resultados

Se encontró que el aporte de la gamificación desarrollada y aplicada mediante el juego de tablero temático SanChel con los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa Manuela Beltrán del municipio de Villavicencio, es un instrumento valioso para desarrollar comprensión lectora en sus diferentes niveles, y de aplicación no sólo en ejes temáticos de la asignatura de español, sino en cualquier otra área cuyo conocimiento se adquiere a partir del lenguaje escrito.

De igual manera, se evidenció que los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora mejoraron significativamente en los estudiantes. Los porcentajes de progreso, como se describe a continuación, se observaron al comparar los resultados de la prueba diagnóstica y la prueba final, aplicada luego de las sesiones de clase en donde se implementó el juego SanChel.

Las preguntas 1 y 2 abordaron información precisa del texto, es decir, se establece el nivel de apropiación literal. Las preguntas 3 y 4 atañen información implícita del texto, por lo tanto, se evidencia el nivel inferencial. Las preguntas 5 y 6 valoran los contenidos del texto y la reflexión del mismo dentro del contexto comunicativo, evaluando el nivel crítico.

Al comparar los resultados obtenidos en las preguntas uno y dos cuya intención fue observar la capacidad en el estudiante para resolver preguntas de nivel literal, se obtuvo una diferencia entre la prueba inicial y final del 20%, considerándose una mejora significativa de progreso en comprensión lectora respecto al nivel mencionado. Realizado el comparativo de los resultados en las preguntas número tres se evidenció un ascenso del 21%. La pregunta cuatro arrojó un porcentaje de avance del 33% en las respuestas dadas, demostrando la mejora en el nivel inferencial. En las preguntas cinco se observó un progreso de 29% en relación a los resultados obtenidos en la prueba final. Al contrastar los resultados de las preguntas seis de las dos pruebas se demostró un avance de 32%, comprobando el avance de los estudiantes en el nivel crítico de comprensión lectora.

Figura 1**Comparativos resultados de pruebas.**

Nota: Comparativos resultados de pruebas es de elaboración propia.

SanChel inicialmente se proyectó para jugarlo de dos a cuatro jugadores. En la práctica se halló que el diseño del tablero permitió, manteniendo el orden, ocho participantes como máximo, en cuyo caso se amplió el número de tarjetas de retos y tarjetas sorpresa.

Se halló durante la puesta en marcha de SanChel que esta estrategia permite la adquisición de conocimientos en menor tiempo, el aula se transformó en un escenario novedoso, lúdico, agradable, de aprendizaje recíproco entre pares en donde los contenidos temáticos estuvieron implícitos en las actividades y se aprehendieron de forma semejante.

De la misma forma, la aplicación de la estrategia del juego de mesa SanChel más allá del tema de enseñarse, facilitó a los estudiantes la ilación entre párrafos para la comprensión total de los textos seleccionados, al permitir entre ellos determinar los elementos de la narración, coherencia, cohesión y adecuación de los mismos.

Se observó la adquisición de conocimientos en diferentes áreas articulando la

asignatura de español con ciencias sociales, competencias ciudadanas, artes y educación física alrededor de un tema, enriqueciendo así al estudiante en su saber cultural, idiosincrasia, apropiación de léxico, además del respeto por la diversidad.

Figura 2



Figura 2.1



Figura 1.2



Figura 2.3



Figura 2.4



Figura 2.5

Nota: Fotografías de Figura 2 son de elaboración propia.

Figura 3**Figura 3.1****Figura 3.2****Figura 3.3**

Nota: Fotografías de Figura 3 son de elaboración propia.

Además, se observó que la práctica de esta didáctica (SanChel) contribuyó al proceso de la formación del ser y manejo de emociones, en cuanto se fortaleció el trabajo colaborativo, el respeto, la tolerancia a la frustración y la nobleza frente al éxito. Es importante resaltar la creatividad de los estudiantes para proponer modificaciones al juego, relacionando su contexto social frente a la expectativa de alcanzar las metas.

El rol de las docentes en este tipo de estrategias no desapareció, los estudiantes reconocieron en todo momento el papel de orientador y moderador en una práctica que siempre se reconoció pedagógica en aras de fortalecer la comprensión lectora, objetivo propuesto y dado a conocer a los estudiantes al inicio de cada una de las sesiones de trabajo.

Conclusiones

La gamificación como herramienta dentro del aula parte de usar los elementos de la misma para mejorar la adquisición de conocimientos, pues, es el docente quien con un objetivo claro guía a sus estudiantes para la obtención del resultado. Se trata de aprovechar la lúdica que a diferencia del juego va más allá de la diversión.

En este sentido el juego de tablero temático SanChel permite un proceso de enseñanza aprendizaje horizontal entre el estudiante y el docente. Se convierte en una experiencia que pone a las partes en un nivel igualitario y progresista desde el diagnóstico, ejecución, seguimiento y evaluación del proyecto, con miras a un objetivo común: mejorar la comprensión lectora.

En consecuencia, dentro del aula no necesariamente se debe contar con ordenadores o dispositivos móviles para implementar dinámicas, mecánicas y componentes (elementos propios de la gamificación), para físicamente incorporar retos, recompensas o niveles en el desarrollo de actividades lúdicas que permitan abordar, ejercitar y evaluar formativamente ejes temáticos.

La puesta en práctica de esta herramienta requiere la participación activa y se enfoca a transformar la realidad optimizando la comprensión lectora, desligándola de lo tradicional y dando paso a ejercicios de carácter participativo, que para su ejecución involucran actividades lúdicas con el agregado de generar conocimiento y cambios frente a su realidad escolar, asimismo opera como motivación intrínseca del estudiante para leer, releer, analizar y responder con seguridad las preguntas descritas en las tarjetas retos.

Además, se observa el afianzamiento en el trabajo colaborativo, la sana competencia, designación y apropiación de roles. Es importante señalar: a medida que se desarrolla el juego los estudiantes que usualmente no se relacionan con sus compañeros, se involucran participando con ideas, estrategias y celebrando la superación de retos.

Como aspecto negativo se evidencia en algunos grupos la exclusión de jugadores que no cumplen con normas establecidas, como respeto por el turno y ejecución de las actividades propuestas en las tarjetas sorpresa.

La senda descrita y ejecutada permite dar cuenta a profundidad de la transformación del estudiante en cuanto a su proceso de comprensión lectora se refiere, lo cual conlleva a que el docente mediante una acción reflexiva y crítica observe el resultado obtenido y pretendido desde el inicio, deveniente del uso de la gamificación como didáctica en procura de mejorar la comprensión lectora. Este enfoque basado en la flexibilización brinda la oportunidad de una mirada más amplia y profunda desde diferentes ángulos tanto en el desarrollo como en el resultado, evaluación y seguimiento del proyecto.

Se aspira que al término de la experiencia los docentes pares a quienes se les comparta el instrumento se animen a implementar y articular el juego “SanChel” en las diferentes áreas de conocimiento.

Asimismo, se sugiere en la práctica establecer al comienzo de la misma, ubicación adecuada de las estaciones de trabajo, acuerdos básicos de convivencia y competencia, conformación de grupos homogéneos teniendo en cuenta las edades, contar con un tiempo de ejecución no inferior a dos horas y en clases anteriores a partir de los presaberes abordar el tema a trabajar en el juego.

Referencias

- Arias, M.I., Gutiérrez, C.M. & Rodríguez, J.D. (2021). *La gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural. Bogotá, Colombia* [Tesis de grado Maestría en dificultades del aprendizaje. Universidad Cooperativa de Colombia] <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33221>
- Báez Forero T.L, Hurtado Hurtado C.Y. & Tarquino Acosta C.P. (2017). Diseño didáctico para potencializar la comprensión lectora desde el juego dramático, en el primer ciclo de educación básica primaria, de la institución unidad educativa Apiay, Villavicencio, Meta. [Tesis de grado Magister en Didáctica. Universidad Santo Tomás. Villavicencio. Colombia] <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10115/Baez2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Betancur, M., Rico, L.M., y Rivero F.M. (2018). *La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria. Medellín, Colombia* [Tesis de grado de maestría Universidad de Antioquia]. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12020/1/BetancurMarleny_2018_LiteraturaInfantilGamificacion.pdf
- Cardona D. (2021). Didáctica de Comenio en la actualidad. Ese, revista virtual. Medellín, Colombia. <https://eservicioseducativos.com/blog/didactica-de-comenio-en-la-actualidad/>
- Gallego, M., Hoyos Flórez, A. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. Revista Virtual Universidad Católica del Norte (51). <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>.
- Macay Zambrano, M., Véliz Castro, F. (2019) Niveles en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios. Polo del Conocimiento. Vol. 4, N° 3, 401 – 415. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164280>
- Martín, J. (2020). Gamificación, serious games, simuladores y videojuegos en educación.

Éxito Educativo, Información Educativa y Gestión.

<https://exitoeducativo.net/gamificacion-serious-games-simuladores-y-videojuegos-eneducacion/>

Martín J. (2020). Sí, se puede gamificar sin tecnología. Éxito Educativo. Información Educativa y Gestión. <https://exitoeducativo.net/si-se-puede-gamificar-sin-tecnologia/>

Zambrano - Álava, A.P., Luque Alcívar K.E., Lucas - Zambrano M.A. & Lucas - Zambrano A.T. (2020) La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Revista científica Dominio de las Ciencias. Vol 6, N° 3. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>