



# La gamificación como elemento comparativo en el proceso de lectura y escritura en estudiantes entre 7 y 16 años con barreras para el aprendizaje y la participación

Gamification as a Comparative Element in the Reading and Writing Process in Students Between 7 and 16 Years Old With Barriers to Learning and Participation

Jessica Agudelo<sup>1</sup>

Sandra Pérez<sup>2</sup>

Nelly Mahecha<sup>3</sup>

## Resumen

El problema de investigación surge de la observación que se realiza desde la práctica pedagógica docente en instituciones educativas rurales y urbanas, donde se evidencia que debido a que los procesos de lectura y escritura son deficientes, así como el apoyo familiar y el nivel educativo de los padres, se afecta el desempeño académico en las diversas áreas, encontrando que ambos factores tienen estrecha relación. De esta forma, se establece que uno de los retos es mejorar y desarrollar habilidades lectoras, escritoras y comunicativas en los estudiantes de contextos urbanos y rurales, aplicando estrategias pedagógicas y nuevas alternativas a través de ambientes gamificados que fortalezcan el quehacer docente y el acompañamiento familiar, así como la motivación en los estudiantes debido a que este es el motor de aprendizaje y, lo que dirige su conducta de acuerdo a sus gustos e intereses. El método para resolver el problema fue cualitativo ya que por sus características embarca a los investigadores

## Abstract

The research problem comes out of the observation that was made from the teaching pedagogical practice in rural and urban educational institutions, where it was evident that reading and writing processes are deficient, as well as family support and the parents' educational level, which affect academic performance in different areas, finding that both factors are closely related. In this way, one of the challenges is to improve and develop reading, writing and communicative skills in rural and urban students' settings, implementing pedagogical strategies and new alternatives through gamified environments that strengthen the teacher's task and family assistance, just as the students' motivation because this is the basis of the learning engine and directs the behavior according to the tastes and interests. The method chosen to solve the problem was qualitative because of its characteristics, which directs researchers in a discovery, building and interpretation of the real contexts. The

<sup>1</sup> Corporación Iberoamericana, 0000-0001-6699-5846, jpagudelot@gmail.com

<sup>2</sup> Corporación Iberoamericana, 0000-0003-2250-7788, sandrapatricia.perezsilva@gmail.com

<sup>3</sup> Corporación Iberoamericana, 0000-0002-5982-3568, cres\_pis@hotmail.com

en un camino de descubrimiento, construcción y de interpretación de las realidades de su contexto. La metodología de la investigación es participación acción emancipatoria y se optó por las muestras diversas o máxima variación, además de la entrevista, bitácora, historia de vida y línea narrativa como instrumentos, con el fin de comprender la complejidad de los contextos abordados. El proceso de investigación arroja algunas conclusiones, dentro de ellas que es posible mediar a través de estrategias gamificadas frente a las transformaciones de los contextos, así como ampliar el campo de investigación.

**Palabras clave:** apoyo familiar, gamificación, lectoescritura.

methodology is participatory emancipatory action research and opted for various samples or maximum variation furthermore the interview, logbook, life history and narrative line as tools, with the aim of understanding the complexity of the contexts. It is therefore concluded that, it is necessary to implement gamified strategies in the classroom and home that allow the change of the problematic situations in different contexts.

**Keywords:** family support, gamification, reading, writing.

## 1. Introducción

Considerando que desde la práctica docente en tres contextos diferentes se han evidenciado falencias en los procesos de lectura y escritura, se hace necesario revisar si las estrategias pedagógicas que los docentes usan en los procesos inciden en la motivación y el desempeño académico, siendo la motivación el motor de aprendizaje. «La clave se sitúa, entonces, de acuerdo con Ausubel, en el interés que se cree por dedicarse a un aprendizaje, donde se intenta dar un sentido a lo que se aprende» (Ospina Rodríguez, 2006).

Sumado a esto, en la construcción de estos procesos de aprendizaje será determinante el nivel educacional de los padres. Según Casassus, Froemel, Palafox & Curato (2001) citado por Lastre, López & Alcázar (2018), en un estudio comparativo de América Latina muestran que el nivel educacional de los padres se relaciona directamente con el rendimiento escolar de sus hijos o hijas. A un nivel más alto de escolaridad de los padres, se espera que los hijos obtengan mejores resultados académicos, funcionando como un predictor del rendimiento, debido a la intencionalidad y coherencia entre las acciones que se desarrollan en el ámbito educativo y en el hogar, con el fin de mejorar los aprendizajes de los niños y niñas y potenciar adecuadamente su desarrollo, por lo que es necesario identificar y socializar estrategias de gamificación que favorezcan el quehacer docente y permitan que a través del apoyo familiar se generen procesos de lectura y escritura en estudiantes en un rango de edad de 7 a 16 años con barreras de aprendizaje y participación.

## 2. Fundamentación teórica

Considerando que la investigación busca analizar la pertinencia de las prácticas mediadas por la gamificación en los procesos de lectura y escritura, se retoman autores que intentan abordar la importancia de estas, así como habilidades comunicativas como el habla y escucha, no solo en la escuela, sino en el desarrollo de la sociedad.

Ahora bien, para Forteza, Fuster, & Moreno-Tallón (2019) «Es ineludible escudriñar cómo los contextos escolares limitan las oportunidades de aprendizaje negando el desarrollo óptimo de las singularidades propias de la diversidad humana», una alternativa es la educación incluyente, que visibiliza la diversidad para comprender las desigualdades que se dan en el ambiente escolar, las cuales limitan la participación y posibilidad de aprender. Esta inclusión abarca diversos factores, brindando oportunidades de aprendizaje y participación, incidiendo tanto en su rendimiento escolar, como emocional.

En este orden de ideas, desde la perspectiva de Núñez Delgado & Santamarina Sancho (2014) «La lectura y la escritura son actividades complejas que resultan imprescindibles para alcanzar los conocimientos que se organizan en torno a una cultura y, por tanto, son cruciales para desarrollarse de forma satisfactoria en la sociedad». Debido a esto, se hace necesario generar herramientas para que los estudiantes puedan leer, escribir e interactuar con el entorno. Será a partir de estas habilidades que construyan significados que permitan actuar en la sociedad, pero antes deben comprender para qué sirve el lenguaje escrito y cómo favorece aspectos como la comunicación. La lectura y la escritura deben permitir al estudiante un

papel activo con capacidad de reflexionar, el cual pueda llegar a reconstruir el significado de un texto.

Finalmente, para Naranjo Rondón & Gutiérrez Ramos (2018), el uso de las diferentes tecnologías que se encuentran actualmente al alcance de muchos, ha llevado a que los estudiantes dejen de lado el hábito de la lectura, viéndola como una obligación para cumplir con las actividades escolares; para ellos, ya no es agradable, prefieren representaciones visuales con sonidos e imágenes llamativas. Debido a esta situación, a través de la gamificación se plantea una técnica de aprendizaje que motiva, despierta curiosidad e interés en los estudiantes, con el fin de obtener mejores resultados en diferentes competencias y habilidades, mejorando la lectura y su comprensión. Para los autores «es lograr un acercamiento con la literatura, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar» (p. 40).

### 3. Metodología

La actual investigación se enmarca en un proceso cualitativo, para lo cual se consideró lo expuesto por Hernández Sampieri & Torres (2018), teniendo en cuenta la estructura que se enuncia desde la formulación del problema hasta el análisis de resultados.

Para la presente investigación se usa el método de muestras diversas o máxima variación; los participantes incluidos en el estudio pertenecen a una institución rural y dos urbanas, conformadas de la siguiente manera: 10 estudiantes en edad escolar que pertenecen al contexto de las investigadoras, los cuales se encuentran en un rango de edad entre los 7 y 16 años, con un grado de escolaridad entre 3.º y 11.º, del mismo modo se involucra al núcleo familiar más cercano, en donde se cuenta con la participación de diez padres de familia y una abuela.

Metodológicamente se procedió de la siguiente forma: se realizó una entrevista semiestructurada –formato de bitácora– para el desarrollo de cada una de las actuaciones con los participantes, luego una construcción de la historia de vida de cada uno de los estudiantes participantes, con el fin de analizar cómo la historia, familia y eventos a los que se han visto expuestos, han generado ideas, pensamientos y nociones acerca del tema de estudio. Y por último, se desarrolló una estrategia de gamificación a partir de una línea narrativa.

Posteriormente se hace un análisis cualitativo por medio de la herramienta ATLAS TI que permite la triangulación de la información resultante de las entrevistas, bitácora e historia de vida debido a la elaboración de 365 citas, lo que permitió la creación de 20 códigos. Además, se construye una red semántica a través de una nube de palabras y un gráfico radial que resume las 24 palabras con mayor incidencia en el desarrollo de la investigación.

### 4. Resultados

Considerando las herramientas arrojadas por la aplicación ATLAS TI, a partir de la categorización en 20 códigos y la lista de las palabras con mayor incidencia en la investigación por medio de la realización de una red semántica, se encuentra en primera medida que el

aprendizaje, principalmente, es causa del acompañamiento y las redes de apoyo que tiene el estudiante, ya sea por sus padres, familiares, profesores o profesionales de la salud, lo que a su vez genera una transmisión de conocimientos sociales, culturales y educativos, este último asociado a la educación y el aprendizaje generacional con sentimientos encontrados ya que en la indagación, algunos de los entrevistados refieren maltrato y violencia en el proceso educativo. Expresiones de Lina María Sánchez como «a mí me enseñó a leer y a escribir mi mamá a los tiestazos» reflejan los sentimientos negativos que ha dejado el transcurso de la vida académica en algunas personas, por el contrario, se evidencian sentimientos positivos que se transmitan a otras generaciones en expresiones de Nohora Cecilia Rojas Realpe «yo cuando estaba en el colegio a mí me gustaba, recuerdos así bonito, me gustaba leer mucho».

Considerando las diferentes experiencias educativas y retomando la categoría educación y el aprendizaje generacional, es común ver que algunos de los padres de familia entrevistados estuvieron afectados por las condiciones geográficas debido a su residencia rural y no alcanzaron niveles académicos muy altos, concretamente no llegaron a grados superiores, o algunos residentes urbanos no concretaron estudios superiores, tal como se evidencia en el relato de Luis Eduardo Londoño, quien manifiesta expresiones como «solo estudié año y medio».

Este tipo de situaciones repercute en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes, en primer lugar porque el acompañamiento en el hogar se da por parte de los padres y/o abuelos, los cuales en su transmisión de conocimientos no emplean estrategias que permitan al estudiante crear interés y al tiempo un hábito en dichos procesos y, en segundo lugar, porque de acuerdo al nivel académico alcanzado por su acompañante las actividades académicas de los estudiantes generarán dificultad o serán de fácil realización.

Si bien desde el hogar no se desarrollan las estrategias esperadas en los procesos de lectura y escritura, desde el aula de clase se busca intencionar por parte del docente la adquisición de habilidades de acuerdo con las necesidades de los estudiantes; sin embargo, estas estrategias no están generando el impacto deseado en tales procesos. De hecho, algunas de las familias entrevistadas manifiestan que los procesos siguen siendo generacionales, poco innovadores, incluso exiguos en el momento de realizar la promoción, tal como lo evidencia Consuelo García «si hubieran promovido más la lectura yo creo que mi hijo pudiera haber aprendido mejor, pero mi hijo desde la Primaria viene muy mal» o lo expresa Francia Yined Laguna «creo que no es la mejor manera hay métodos más más asertivos para poder enseñar a leer y escribir a una persona y que realmente le guste y que entienda lo que está haciendo, lo que está leyendo».

## 5. Conclusiones

Los resultados obtenidos determinan la necesidad de implementar estrategias gamificadas que puedan ser usadas por el núcleo familiar y por los estudiantes, de tal forma que se intencionen las habilidades en los procesos de lectura y escritura, rezagando prácticas generacionales y en ocasiones poco significativas para los estudiantes en el proceso académico,

convirtiéndose en un elemento importante que promueva sujetos transformadores de la sociedad.

Para los tres contextos de análisis, uno de los elementos que puede motivar frente al proceso de lectura y escritura a los estudiantes es que los padres participen de estrategias gamificadas, entendidas estas como un recurso mediado por el juego y actividades lúdicas que promuevan un aprendizaje de interés para ambos, transformando su realidad y empoderando a los estudiantes frente a las situaciones que ellos están viviendo. La presente investigación es un proceso de indagación y conocimiento, un proceso práctico de acción y cambio, el cual reflejará mejoras en los procesos, no solamente de lectura y escritura, sino de comunicación entre la comunidad educativa, derivando en procesos académicos satisfactorios, ya que las estrategias gamificadas partirán de los gustos e intereses de los estudiantes.

## 6. Referencias bibliográficas

- Forteza, D., Fuster, L., & Moreno-Tallón, F. (2019). Barreras para el aprendizaje y la participación en la escuela del alumnado con Dislexia: Voces de Familias. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 8(2), 113-130. <https://doi.org/10.15366/riejs2019.8.2.006>
- Hernández Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana. <https://cutt.ly/4fdIH0>
- Lastre, K., López, L., & Alcázar, C. (2018). Relación entre apoyo familiar y el rendimiento académico en estudiantes colombianos de educación primaria. *Psicogente*, 21(39), 102-115. <http://doi.org/10.17081/psico.21.39.2825>
- Naranjo Rondón, G., & Gutiérrez Ramos, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología educativa*, 39-44. <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu>
- Núñez Delgado, M. P., & Santamarina Sancho, M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. *Lengua y Habla*, (18), 72-92. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5119/511951374006>
- Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la salud*, (4), 158-160. <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/view/548/472>