

La Gamificación como Estrategia para la alfabetización inicial

Gamification as a Strategy for initial Literacy

Dulce Cecilia Alcaraz Velázquez 

Licenciada en Educación Primaria, Instituto Everest de Sinaloa, maestrante en Pedagogías Emergentes, Mazatlán, Sinaloa, México, 20005014@educacioneverest.com,

<https://orcid.org/0000-0002-7890-0979>

Recibido marzo 2022

Aprobado junio 2022

Resumen

Conforme pasa el tiempo la escritura cambia, antes se le daba prioridad a la memorización de las letras con su sonido así como el uso correcto de las reglas gramaticales. Hoy en día, se requieren ciertas habilidades comunicativas para el lenguaje escrito. El objetivo de la presente investigación documental fue reflexionar sobre la importancia y uso de la gamificación en un grupo de Educación primaria implementado en la enseñanza aprendizaje de la alfabetización inicial; esto implica que el encargado del grupo reflexione sobre su práctica docente y se cambie métodos o estrategias de enseñanza tradicionales obteniendo en los educandos un apropiamiento rápido y eficaz en la alfabetización. La metodología empleada consistió en un análisis documental, así como el empleo de la cartografía conceptual para guiar el trabajo a realizar. Los resultados obtenidos permitieron mostrar la efectividad de la estrategia implementada durante el proceso de formación inicial estudiantil. Se concluyó que esta técnica de aprendizaje, traslada la mecánica del juego al ámbito educativo haciendo uso de herramientas digitales así como métodos, estrategias y recursos en la alfabetización inicial proporcionando múltiples ventajas, como generar ambientes de aprendizaje que llamen la atención de los niños y una facilitación en contenido.

Palabras clave: docente, alfabetización, gamificación, enseñanza, educación.

Abstract

Over time the conception of writing has been transformed, originally it was conceived as a mechanical skill that only required the memorization of the sound of the letters and the exercise of the conventional rules of grammar. The concept goes much further than this and highlights the communicative function of written language with complete and formed words, emphasizing the social practices of language. The objective of this documentary research was to reflect on the importance and use of gamification in a Primary Education group implemented in the teaching-learning of initial literacy; This implies that the person in charge of the group reflects on their teaching

practice and changes traditional teaching methods or strategies, obtaining in the students a rapid and effective appropriation in literacy. The methodology used consisted of a documentary analysis, as well as the use of conceptual cartography to guide the work to be carried out. The results obtained allowed to show the effectiveness of the strategy implemented during the initial student training process. It was concluded that this learning technique transfers the mechanics of the game to the educational field using digital tools as well as methods, strategies and resources in initial literacy, providing multiple advantages, such as generating learning environments that attract the attention of children and a content facilitation.

Keywords: teacher, literacy, gamification, teaching, education.

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación se presenta como la incorporación de una serie de juegos, estrategias, recursos y métodos de enseñanza en el ámbito educativo motivando a las personas que hacen uso de ellas en lograr determinadas metas. El juego es una técnica de aprendizaje importante en los estudiantes, utilizándose para adquirir capacidades básicas e integrarse socialmente adaptándose a diferentes contextos y entornos. El tema de gamificación como estrategia para la alfabetización inicial, consiste, en hacer por medio de estrategias y métodos de enseñanza lúdicos la obtención de un aprendizaje favorable.

De la siguiente manera, se presenta en esta investigación como establecimiento del problema teniendo la incertidumbre que los estudiantes cuando inician su estudios se encuentran con una escasez de competencias comunicativas, entre las cuales se destacan: la falta de comprensión lectora, producción de textos y de la misma lectoescritura. Se asume que leer es un proceso constructivo de significados en donde los alumnos no pueden interpretar los textos académicos que se atienden en el salón de clases y por ende tienen dificultades para participar en plenaria y poder ser evaluados, Mendoza (2004).

Los objetivos de la presente investigación es que sirva como guía a los docentes y alumnos para trabajar con los diferentes métodos de enseñanza y aprendizaje que se presentan mediante la gamificación. Es importante conocer las ventajas que brinda dicho tema en la alfabetización y que aprendan los docentes de grupo como trabajar los contenidos de una manera lúdica con los alumnos y obtener resultados benéficos en la enseñanza aprendizaje.

Para la metodología, se ejecutó una indagación documental, el cual consistió en describir y representar la información de forma unificada y sistemática, se presenta como una estrategia de comprensión y análisis de realidades teóricas, mediante la comparación de distintos tipos de fuentes documentales referentes al tema de la enseñanza aprendizaje en alfabetización haciendo uso de la gamificación (Tobón, 2012). El estudio es informativo, pretende dar a conocer lo relacionado con el tema. Se describe el objeto de estudio, ordenando y seleccionando la información relevante para la redacción del trabajo. Gracias a esto, en la presente investigación se logró tener un panorama más amplio sobre todas las posibles herramientas existentes para favorecer el aprendizaje en los alumnos de forma llamativa, lúdica e innovadora. Puesto a que este siglo ha sido benéfico en la revolución científica del ámbito tecnológico y de comunicaciones para la sociedad, por ello se realiza una exploración para poner en práctica los métodos y estrategias educativos que estén relacionados con el uso de las Tics. De tal modo que el análisis documental mismo que se realiza en esta investigación, facilita el ir asimilando estas prácticas a partir de las experiencias y poder mejorar conforme se avanza.

2. METODOLOGÍA

En el presente trabajo emplea como apoyo la estrategia de la Cartografía Conceptual (Tobón, 2015). Permitiendo realizar un análisis con mayor profundidad de esta técnica de aprendizaje. La producción de algunos investigadores permitió un funcionamiento de análisis en la difusión del conocimiento a partir de los ocho ejes. Se estudiaron y se presenta el cómo se empleó en la realización de la investigación (Ver Tabla 1).

Tabla 1. Ejes de la cartografía conceptual

Table 1. Axes of conceptual cartography

Eje	Pregunta central
Noción	¿Cuál es el origen, historia y concepto de la gamificación?
Categorización	¿A qué campo pertenece la gamificación?
Caracterización	¿Cuáles son los componentes que distinguen la gamificación?
Diferenciación	¿Qué otros conceptos se distinguen de la gamificación?
División	¿Cuáles son los momentos en los que se clasifica gamificación?
Vinculación	¿Con qué campos se relaciona la gamificación?
Metodología	¿Cuál es el proceso que implica la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza?
Ejemplificación	¿Cuál es un ejemplo clave de la gamificación?

Fuente: elaboración propia

Se escogieron 10 documentos que cumplieron con los criterios establecidos. Se concluye que se tienen avances importantes en la investigación empírica sobre el tema de la gamificación, dado que fue mayor el número de artículos de investigación que los artículos teóricos. También se observa una importante contribución de Latinoamérica sobre el tema (Ver Tabla 2).

Tabla 2. Documentos seleccionados para el estudio conceptual

Table 2. Documents selected for the conceptual study

Documentos	Sobre el tema	De contextualización o complemento	Latinoamerican os	Otros
Artículos teóricos	9	3	9	2
Artículos empíricos	6	0	4	2
Libros	3	0	1	0
Manuales	1	0	0	0
Diccionarios	1	0	0	2
Páginas web	1	0	0	1

Fuente: elaboración propia

3. RESULTADOS

Algunos resultados sobre la gamificación en el aula como estrategia son los siguientes:

En el desarrollo histórico, el término de gamificación fue creación de Nick Pelling en 2002, pero esto de hacer uso de juegos, de utilizar dinámicas en las aulas y actividades recreativas e innovadoras siempre se ha dado en ambientes alfabetizadores y salones de clases, simplemente que aun no le habían puesto un nombre a estos métodos de enseñanza con tremendo potencial apoyando en lo educativo.

A partir del año 2003, se fue ajustando el concepto en diferentes ámbitos; en 2010 y 2011 los creadores de videojuegos difundieron extensamente la idea de la gamificación, se resaltó la importancia de la experiencia lúdica, es decir, la necesidad de llevar esa concentración, diversión y emociones vividas por el jugador al mundo real como se puede presentar dentro de un salón de clases. Se consideró un recurso lúdico, tecnológico y didáctico en donde el usuario adquiere experiencias y conocimientos (Kapp, 2012).

Categorización y caracterización

En la gamificación podemos identificar tres tipos; interna, externa y cambio de comportamiento, en donde se tiene en común buscar la motivación personal mejorando relaciones, generando hábitos nuevos y rediseñando entre todos estrategias, incentivos, clases innovadoras, ya sea en el ámbito laboral como educativo (Smith, 2011).

Lo que se trata de entender es, que no son juegos en lugar de trabajo, menos de poner insignias o puntos, en este sentido, podemos decir que su función es motivar a los educandos en su aprendizaje y puedan obtenerlo más significativo; que se muestre el interés por parte de él y pueda salir adelante de sus barreras de aprendizaje sin ayuda, generando competencias alfabetizadoras por medio de lo digital así como seres más autónomos con capacidad de socializar en un mundo virtual. (Prieto, 2018).

Diferenciación

Se debe entender la diferencia entre juego y jugar; el juego son reglas a ciertas metas que debes de seguir, por lo tanto no hay oportunidad de ser autónomos, el objetivo claro es separar al mundo real centrándose solo en ellos, y la gamificación busca introducir a esas personas en ese espacio cegado al mundo real para que pueda obtener aprendizajes significativos involucrándose; en cambio jugar significa divertirse con libertad pero tomando ciertos límites disfrutando entre sí. (Parente, 2016).

Vinculación

La sociedad demanda de la escuela a un ser capaz de ser autónomo durante toda la vida, por tal motivo el profesorado debe estar en constante cambio innovador enseñando a sus educandos métodos y estrategias de enseñanza atractivas favoreciendo un alto rango de responsabilidad y compromiso al mismo modo propiciando el progreso en las competencias para aprender aprender, obteniendo de la gamificación la vinculación con el proceso de evaluar el desarrollo de competencias durante el transcurso de su vida académica. (Casanova, 1999).

4. DISCUSIÓN

Se reconoce que los aspectos que se deben mejorar y replantear en la enseñanza de la escritura con el apoyo de la tecnología. Algunos profesionales de la educación han comenzado a interrogarse sobre los cambios necesarios en la enseñanza de la escritura, pues como lo resalta (Díaz, 2000), el texto impreso no tiene ya el impacto de antes. Sin desvirtuar la información que proporcionan este tipo de textos, se pretende promover el empleo de la escritura digital para que éstos tengan una difusión e impacto proporcionalmente mayor al tradicional. La escritura ya tuvo un momento revolucionario al pasar del manuscrito a la imprenta, este hecho cambió la visión que tenía la sociedad hacia el cambio, creando generaciones más informadas.

Se concluye que establecer el uso de las Tic en las aulas escolares posibilitan un mayor rendimiento académico e interés por parte del alumnado como por ejemplo en cumplir con tareas, asistir a clases y en el desarrollo social e intelectual. (León, 2020). Además, de todas estas habilidades cognitivas que se desarrollan en los estudiantes se puede decir que la realización puesta en marcha de estas estrategias plasmadas en los planes de trabajo de los docentes enriquecieron el trabajo colaborativo y laboral para una buena convivencia escolar.

Finalmente, en relación con la importancia que tienen las Tecnologías de la Información y Comunicación en contextos educativos, se aporta también al análisis el hecho que le dan de forma equivocada en efectos negativos que puede llegar a producir, siendo una discusión que podría llegar a su fin conforme se realicen de manera adecuada los instrumentos.

Hablando sobre la medición del impacto de la gamificación con uso de las Tic en la educación, comúnmente se encuentra en las instituciones escolares por medio de computadoras como una clase más que es anexada al programa de estudios existiendo un número de docentes especializados en dicho tema. No existen como tal indicadores claros sobre la mejora de estos programas en el proceso educativo. (Hederich, 1999).

Esto ha llevado a que se investiguen diferentes estándares e indicadores para que esta incorporación pedagógica pueda extenderse en su rama. El enfoque lúdico de algunas propuestas de trabajo se realiza desde hace un tiempo en lo curricular, sin embargo, la gamificación implica otras cuestiones contribuyendo en múltiples sugerencias de cómo plantear tareas con las TIC.

Existe un documento donde se encuentra el uso de las TIC como estándar de competencia para docentes, (UNESCO, 2011). En el cual se expresa que no es suficiente con que los docentes tengan conocimientos habilidades y destrezas en dicho ámbito si no enseñan a sus alumnos a resolver problemas de manera autónoma siendo creativos. (Collazos, Guerrero y Vergara, 2001).

Desde el enfoque sociocultural, los docentes deben apoyar e impulsar que su alumnado participe en prácticas discursivas contextualizadas (Cassany, 2008), en donde desarrollen ciertas habilidades que puedan socializarse con los demás, así como lo requiere en la educación básica y dentro de un salón de clases, logrando trabajar en base a una producción de textos, argumentación, debate, comprensión lectora, etc. (Jorba, Gómez y Prat, 2000; Morales, 2015).

5. CONCLUSIONES

Tras todo lo analizado, se reflexiona la aplicación importante que conlleva en la sociedad estudiantil y profesorado de aulas, ya que los indicios presentados mostraron el potencial que tiene la gamificación en el ámbito educativo existiendo una mejoría en resultados con alumnos que están comenzando su aprendizaje y la inigualable motivación de cada estudiante por aprender por medio de esta técnica.

La gamificación emerge dentro de un salón de clases con contenidos lúdicos siendo esto lo que se diferencia de una actividad significativa. Los autores mostraron diferencias que se obtienen en influir

directamente en el comportamiento del educando. Se demostró que permite la creación de experiencias y le proporciona al alumno un sentimiento de control y autonomía, cambiando su comportamiento. Se recomienda introducir elementos del juego en las actividades del plan escolar; en la evaluación, se utiliza con la investigación recopilada de la persona para poder emitir un juicio de valor y así realizar una evaluación sobre la práctica retroalimentando el proceso de aprendizaje. Con ello se busca el desarrollo de competencias autónomas.

La gamificación se puede tomar en distintas ramas, por ejemplo, dentro del ámbito laboral, aplicándose para conseguir un buen ambiente de trabajo, de esta forma, entre ellos se animan a seguir adelante y se crean competiciones internas. En el comercial, por empresas que quieren conseguir una audiencia extra. Entonces, el término se ha tenido y no se percata que se usa en las diferentes instituciones y en la educación; se trata de ofrecer temas educativos en donde se involucren los juegos, esto puede ayudar a facilitar más la comprensión de cualquier contenido en específico, potenciar habilidades y capacidades. Utilizando esto se suele conseguir una mayor participación en clase y asistencia grupal (Gómez, 2010).

Desde el salón de clases, se modifican comportamientos apáticos y hace que el aprendizaje sea más profundo. En ese sentido, se reflexiona sobre la importancia que conlleva el uso de las herramientas tecnológicas, juegos y plataformas educativas para la alfabetización inicial, del mismo modo, se toma en cuenta que las redes de comunicación son importantes en el entorno social. La alfabetización no solo es lo básico (leer y escribir), sino también es un proyecto que busca el desenvolvimiento y desarrollo social de las personas, en donde busca abatir cierto grado de marginación educativa.

REFERENCIAS

- Ardoiz, L. (2017). Gamification in English teaching in primary education. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/29552>
- Bel Martínez, J.C.; Colomer Rubio, J.C. y Valls Montés, R. (2019). Alfabetización visual y desarrollo del pensamiento histórico: actividades con imágenes en manuales escolares. *Educación XX1*, 22(1), 353-374, doi: 10.5944/educXX1.20008
- Borras, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Recuperado de: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Colunga, C., Martínez, J., & Vidal, J. (2021). La escritura digital: ¿Un reto posible de lograr en niños que inician el proceso de alfabetización? *Revista Redca*, 3(9), 139-157. Recuperado de <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/16032>
- Compes, R., & Cervera, F. (2020). La técnica de análisis Shift-Share y los mercados internacionales del vino. *ITEA-Información Técnica Económica Agraria*, 116(1), 71-87. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/159610>
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. Universidad Autónoma del Carmen. Recuperado de <http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1750>
- Durango, L., Vera, E., & Caicedo, S. (2020). Gamificación como estrategia pedagógica medida por tic en educación básica primaria. *Revista colombiana de tecnologías de avanzada (rcta)*, 2(34), 111-

116. Recuperado de http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/RCTA/article/view/3871
- Espinosa, R. (2017). Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos. Experiencias de gamificación en aulas, 15, 11-17. Recuperado de <http://www.begv.gva.es/cefiregv/documentos/137938.pdf#page=11>
- García-Ávila, S. (2017). Alfabetización digital. Razón y Palabra, 21(3_98), 66-81. Recuperado de <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1043>
- Giménez, S. (2020). El uso de la biblioteca como recurso en la alfabetización inicial (Bachelor's thesis). Recuperado de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/19483>
- Gómez, L. (2010). Un espacio para la investigación documental. Revista Vanguardia Psicológica Clínica Teórica y Práctica, 1(2), 226-233. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815129>
- León, E. (2020). Evaluación de sistema, alfabetización inicial y “Aprendo en casa”. Dialogo informado sobre políticas públicas, 1-2. Recuperado de <https://www.educacionperu.org/wp-content/uploads/wp-post-to-pdf-enhanced-cache/1/evaluacion-de-sistema-alfabetizacion-inicial-y-aprendo-en-casa.pdf>
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias, 11. Recuperado de https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM_UAB_10.pdf#page=11
- Pesqui, E. (23 de Abril de 2018). SCIELO. Obtenido de Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.
- Prieto, E. (2018). Gamificación, motivación y aprendizaje en Educación Primaria. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:masterComEdred-Eprieto>
- Rugiero, J., & Guevara, Y. (2015). Alfabetización inicial y su desarrollo desde la educación infantil. Revisión del concepto e investigaciones aplicadas. Ocnos: Revista de estudios sobre lectura, (13), 25-42. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259138240002.pdf>
- Sánchez, C., & Tobón, S. (2020). Cartografía Conceptual de la Inteligencia Emocional para favorecer la Inclusión desde la Socio formación. Atenas, 1(49), 20-35. Recuperado de <http://atenas.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/536>
- SCODA, A. (2015). Universidad d salamanca. Obtenido de alfabetización digital y competencias digitales en el marco de la evaluación educativa: Estudio en docentes y alumnos de Educación Primaria
- Tobón, S. (2012). Cartografía conceptual: estrategia para la formación y evaluación de conceptos y teorías. Instituto CIFE 1-25 pp.
- Tobón, S. (2015). Evaluación de las competencias en la educación básica (2ª ed.). México: Santillana.
- Tobón, S., MARTINEZ, J., Valdés, E., & Quiriz, T. (2018). Prácticas pedagógicas: Análisis mediante la cartografía conceptual. Revista Espacios, 39(53). Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-31.pdf>
- Velásquez, A. (Junio de 2011). Propuesta integral de alfabetización digital para el siglo. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6692/Propuesta%20integra>

l%20de%20alfabetizaci%C3%B3n%20digital%20para%20el%20siglo%20XXI.pdf?sequence=1&is
Allowed=y