

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FACILITAR EL AVANCE ENTRE LOS NIVELES DE DECODIFICACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA EN LOS PROCESOS LECTORES DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 2° DEL COLEGIO BILINGÜE SAN JUAN DE DIOS

Darwin Leonardo Carvajal Niño

Universidad Antonio Nariño, Colombia

El presente trabajo titulado “La gamificación como herramienta didáctica para facilitar el avance entre los niveles de decodificación primaria y secundaria en los procesos lectores de los estudiantes de grado 2° del Colegio bilingüe San Juan de Dios” nace como respuesta a una necesidad existente e indispensable respecto al desconocimiento de las causas de la baja comprensión lectura en los estudiantes de grado segundo y de esta manera buscar una estrategia eficaz que permita un buen proceso de lectura en los estudiantes.

Según el MEN (2018) Los Estándares Básicos de Competencias del MEN no incluyen una descripción de competencias propias del lenguaje. Sin embargo, a propósito de las competencias en lenguaje, establecen claramente la necesidad de desarrollar en los estudiantes la capacidad de interpretar textos y de reflexionar sobre estos de manera crítica, por otra parte “Hermanos Albújar y Manuel Guarniz” Guadalupe- 2010”, tuvo como objetivo determinar el nivel de decodificación primaria a través de la aplicación del modelo didáctico “I.D.C.”, basado en la teoría de las seis lecturas aplicándolo en un grupo del 2° grado de primaria de la I.E.N° 80397 “Hermanos Albújar Y Manuel Guarniz” del distrito de Guadalupe. No obstante, los niños pueden, entre otras cosas, identificar habilidades de comunicación aplicadas en el lenguaje de manera verbal, relacionar diferentes tipos de textos e intuir su significado de pequeñas narraciones o recitación de poemas, al igual las interpretaciones e intenciones comunicativas de un texto.

El Tipo de investigación utilizada es aplicada, con un diseño cuasi experimental, con grupo control y experimental con pretest y posttest; realizándose con una muestra de 12 estudiantes del 2° grado. Podemos decir que una tercera parte de los estudiantes, en cada una de las competencias a potenciar, alcanzó un avance significativo en el desarrollo de esta, lo que implica que son capaces de comprender con mayor profundidad los textos de la Prueba, creando sus propios modelos de interpretación o tomando una posición crítica al respecto.

Flipped Classroom, Storytelling, en su publicación “inteligencias múltiples, aprendizaje basado en problemas, ELAO, realidad aumentada, mundos virtuales...” menciona que en la actualidad están surgiendo y empoderando la educación muchos métodos para motivar a los estudiantes para mejorar su aprendizaje ya que no hay nada fácil poder encontrar una técnica que les permita disfrutar de manera divertida, por ello en este documento les acercaría un poco a trabajar una metodología fácil y divertida utilizando la gamificación como medio de transporte para mejorar los procesos de la comprensión lectora. Por otro lado y siguiendo con la inducción a la gamificación Johnson et al. (2013: 23) nos menciona sobre los estímulos que son provocados por los videojuegos y sobre la producción de dopamina, «una sustancia química que favorece el aprendizaje reforzando las conexiones neuronales y las comunicaciones». Es por ello que según este autor «los juegos educativos han demostrado que

aumentan las aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo». Son generadores de comportamientos que permiten que los estudiantes presenten una mayor disposición hacia mejoras de su propio aprendizaje.

Sin embargo, estas apreciaciones suelen ser pensamientos que ha expresado parte de la comunidad educativa sobre las posibles dificultades existentes dentro de la institución. Por tanto, la presente propuesta plantea dos momentos fundamentales, un primer momento que permitirá determinar las principales causas que generan un desinterés de los estudiantes; en un segundo momento, que consiste en la creación de una estrategia didáctica utilizando la gamificación que permita mejorar los procesos de lectura.

Se espera que con los resultados que se arrojen de esta investigación, pueda servir como un gran aporte como apoyo didáctico para los docentes y de esta manera poder mejorar los procesos lectores en sus estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- De Zúbiría, M. (1996) Teoría de las seis lecturas, Mecanismos del aprendizaje semántico. Octava Reimpresión. Editorial J.A. Vega Impreso & Publicaciones 2005. De Bogotá D.C.- Colombia.
- JOHNSON, Larry, ADAMS BECKER, Samantha, CUMMINS, Michele, ESTRADA, Victoria, FREEMAN, Alex y LUDGATE, Holly, “NMC Horizon Report: Edición sobre Educación Superior 2013”, traducción al español realizada por la Universidad Internacional de La Rioja, España (www.unir.net), Austin, Texas: The New Media Consortium, 2013, consultado el 15 de enero de 2017, en <http://www.nmc.org/pdf/2013-Horizon-Report-HE-ES.pdf>.