

Propuesta Didáctica para el Mejoramiento de la Lectura y Escritura: El Juego de Rol en la Virtualidad

Didactic Proposal for the Improvement of Reading and Writing: The Role Play in Virtuality

Yennifer G. Luna M.¹, Angie J. Conde A.² y Pedro E. Rincón A.³

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 23 de enero de 2021.
Fecha de aceptación: 30 de enero de 2021.

¹Licenciada en Lengua Castellana y Comunicación. Universidad de Pamplona. Docente. Colombia.

E-mail: yenniferluna15@gmail.com

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-0734-2738>

²Licenciada en Lengua Castellana y Comunicación. Universidad de Pamplona. Docente. Colombia.

E-mail: angiecondealvarez@gmail.com

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-7094-11942>

³Licenciado en Lengua Castellana y Comunicación. Universidad de Pamplona. Docente. Colombia.

E-mail: elgeniodekonoha@gmail.com

Código ORCID:

<https://orcid.org/0000-0001-9046-9045>

CITACIÓN: Luna, Y., Conde, A., y Rincón, P. (2021). Propuesta Didáctica para el Mejoramiento de la Lectura y Escritura: El Juego de Rol en la Virtualidad. Revista Conocimiento Investigación y Educación. CIE. Vol. 1. (11), 31-43.

Resumen

Este estudio se propone sentar las bases teóricas y metodológicas para el empleo de los juegos de rol en los procesos virtuales de lectura y escritura, mediante una investigación cualitativa de tipo documental en la cual se emplea la revisión sistemática de documentos relacionados con el objeto de estudio. La información se recopila en fichas de síntesis y se analiza de manera estructurada. Los hallazgos dan como resultados unos formatos de planificación de clases según el propósito enunciado, con miras a ejecutarse en la nueva normatividad académica y entregue información para estudios más avanzados.

Palabras Clave: *juegos de rol, lectura, escritura, virtualidad, lingüística funcional, educación.*

Abstract

This study aims to lay the theoretical and methodological bases for the use of role-playing games in virtual reading and writing processes, through a qualitative documentary-type research in which the systematic review of documents related to the object of study is used. The information is compiled in summary sheets and is analyzed in a structured way. The findings result in lesson planning formats according to the stated purpose, with a view to being executed in the new academic regulations and providing information for more advanced studies.

Keywords: *role-playing games, reading, writing, virtuality, functional linguistics, education.*

Introducción

En el año 2020, la educación sufrió cambios drásticos a causa de la pandemia generada por el COVID-19, un virus que obligó a los estados del mundo a decretar confinamientos, proyectados hacia la reducción de los índices de contagio.

Debido a esto, las instituciones educativas se vieron obligadas a cerrar sus puertas y, de un momento a otro, implementar metodologías de acompañamiento y trabajo virtual, a fin de no detener los procesos educativos.

Al margen de los detractores y defensores de estas medidas, son evidentes las dificultades que todos los participantes del proceso han debido sortear para mantener en pie la actividad escolar, sobre todo en los países latinoamericanos, regiones con problemas de equipamiento tecnológico, cobertura digital irregular y conexiones web de capacidad limitada.

La lengua castellana no escapa a esta realidad. Los contenidos y prácticas de esta área del saber deben ajustarse a los entornos y herramientas virtuales sin caer en el reduccionismo y la simplicidad. La enseñanza de la lengua no puede convertirse en transmisión y recepción de conocimientos sobre el fenómeno del lenguaje.

El docente de lengua castellana debe saber reinventar su labor profesional y procurar la mayor calidad educativa posible en la situación actual, a partir de ajustes curriculares y prácticos basados en la realidad, no sólo del mundo, sino de las comunidades a las cuales les imparte clases.

En este orden de ideas, y considerando que no todos los estudiantes poseen los

mismos medios tecnológicos, se piensa en el juego de rol como estrategia didáctica para motivar a los estudiantes a desarrollar, de forma autónoma, procesos de lectura y escritura, sin perder de vista los propósitos de la asignatura de lengua castellana según los lineamientos curriculares, que establecen que el docente requiere de: entender el acto de leer como un proceso de interacción entre un sujeto portador de saberes culturales [...] y un texto como el soporte portador de un significado [...] que postula un modelo de lector; elementos inscritos en un contexto: una situación de la comunicación Ministerio de Educación Nacional, (1998, p.27).

El juego de rol cumple con el enunciado del Ministerio, toda vez que implica la creación de una realidad discursiva en la cual los estudiantes establecen diálogos según situaciones que, espontáneamente se desarrollan durante el juego. El estudiante fortalece su competencia comunicativa, su capacidad dialogante y establece procesos de lectura y escritura en sentido amplio.

Para el desarrollo de este juego, además, los estudiantes sólo necesitan interactuar con otros estudiantes. Por ende, las complicaciones producidas por la pandemia se reducen sobremanera y el docente logra, de forma dinámica, propiciar procesos de lectura y escritura de forma óptima.

La investigación se sustenta, principalmente, en los aportes de Halliday (1975), Brell (1999) y Tolchinsky (2008). Ellos, así como investigadores de la virtualidad, demuestran que tanto los juegos de rol, como la lectura, la escritura y la virtualidad son, en esencia, actividades lingüísticas contextualizadas y dependientes de la situación de comunicación.

Por lo tanto, el docente de lengua castellana, en seguimiento de su deber profesional, instaurado en la Constitución Política (1991), en la Ley General de Educación (1994), los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana (1998) y las directrices y decretos de pandemia promulgados por el Gobierno Nacional (2020), debe buscar alternativas para acoplar la virtualidad a los procesos de enseñanza de la lengua castellana, a partir de la lectura y escritura en sentido amplio.

Igualmente, se expone un marco metodológico sustentado en la documentación realizada, con sus respectivos formatos, para que el docente de lengua castellana los utilice en la materialización del juego de rol narrativo en su entorno virtual.

En consecuencia, esta investigación es el primer paso de un proyecto mayor, que busca intervenir directamente en los procesos de lectura y escritura desarrollados en ambientes virtuales, por las causas ya referidas.

Bases Teórico

Lingüística funcional y los juegos de rol

A partir de la lingüística funcional, se establece que el ser humano utiliza el lenguaje para comunicarse e interactuar con otros, en ligazón con sus marcos sociales y comunitarios. Halliday (1975) define las funciones ideativa, interpersonal y textual para declarar el papel contextual, interactivo y metalingüístico del lenguaje. Según esto, cada persona se vale de esta facultad para representar el mundo y sus contenidos, relacionarse con los otros y expresar, según la situación, determinados discursos.

Llama la atención las similitudes entre la lingüística funcional y un juego de rol. Tal como el lenguaje, desde la perspectiva señalada, un juego de rol depende del contexto que proporciona las reglas de participación, las interacciones entre los participantes y la representación que cada uno hace del rol asignado.

Esta comparación, no obstante, no aplica a todos los juegos de rol. Cano (2014), en su trabajo de maestría, propone una clasificación de los juegos de rol en tres tipos: los juegos virtuales, que exigen el uso de dispositivos tecnológicos para el acceso a una plataforma virtual diseñada específicamente para dicho juego; los juegos de tablero y mesa, que requieren del encuentro físico entre los jugadores; y los juegos narrativos, donde lo fundamental es el discurso de los participantes, los procesos comunicativos que entablan y cómo se desarrolla la historia a partir de sus relatos.

Para el proceso educativo y, sobre todo en las condiciones de pandemia, son estos últimos los juegos indicados para diseñar estrategias didácticas de lectura y escritura. Brell (1999) descompone el concepto de «juego de rol» de la siguiente manera:

En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, no realidad, reglas propias... Por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social. Es por esto por lo que los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos (p.105).

El mismo autor vincula los juegos de rol de tipo narrativo con los juegos simbólicos de Piaget, para demostrar la predisposición

comunicacional que, desde la infancia, tiene el ser humano hacia la interpretación de roles. Sin embargo, los juegos de rol superan el egocentrismo infantil porque los participantes no tienen libertad absoluta para recrear los modelos de comportamiento que deseen.

Además, como señala Birkenbihl (2008), el juego de rol narrativo posee mucha más espontaneidad que la actuación teatral, depende del cumplimiento de reglas estrictas para su funcionamiento, sobre todo en la toma de decisiones.

Juegos de rol, lectura y escritura

Ahora bien, es necesario hacer énfasis en los procesos de lectura y escritura. Las orientaciones generadas por Tolchinsky (2008), Ferreiro y Teberosky (1999), Jurado (1992), Villareal (1993) y Cassany (2009) permiten inferir la relación intrínseca entre los procesos de lectura y escritura y las prácticas sociales de los individuos de una comunidad.

En el ámbito educativo, los autores coinciden en sugerir la incursión de estas prácticas en el proceso de enseñanza para potenciar el aprendizaje de la lengua. Con base en esto, los enfoques pedagógicos recientes han optado por proponer dinámicas de aula en donde los estudiantes se alejan de los manuales de escritura y lectura; en vez de ello, se enfrentan directamente a los textos. Por ejemplo, en vez de leer un texto sobre la estructura de una reseña, leen un periódico de reseñas y, a partir de ellas, deducen su estructura, tipología y propósito.

Al ejercicio anterior se le puede denominar lectura y escritura en sentido amplio Tolchinsky, (2008) y, a pesar de que

estas sugerencias datan de la década antepasada y pasada, aún no han logrado consolidarse en la educación.

Una mirada a los procesos pedagógicos impartidos en las instituciones revela que los docentes prefieren ceñirse a los instructivos y libros de texto formales, pues creen, así, garantizar un mayor aprendizaje en los estudiantes que mediante prácticas reales de comunicación.

Para superar el tradicionalismo y el simplista proceso de transmisión de datos al cual puede reducirse la lectura y escritura en el marco de la virtualidad, es menester volcar la enseñanza de la lengua hacia las prácticas discursivas o, en palabras más sencillas, implementar ejercicios de lectura y escritura en sentido amplio. Bracho, K. (2019).

Reflexionar sobre la escritura y la lectura como prácticas sociales que articulan toda una comunidad (científica, técnica, etc.), donde se aplican unas determinadas reglas del «juego», esto persiguen unos propósitos comunicativos y socioculturales, se adoptan los roles e identidades requeridos en cada situación Cassany y López, (2010, p.351).

Como se puede ver, los juegos de rol son precisos para desarrollar procesos de lectura y escritura en sentido amplio, más aún en la situación de aislamiento, donde resulta complejo pensar en didácticas que propicien el aprendizaje óptimo de los estudiantes, toda vez que los docentes han de ser comprensivos con las dificultades que sus alumnos puedan presentar.

Lectura, escritura y juegos de rol en clases virtuales

La teoría hasta aquí expuesta valida el argumento de que los juegos de rol son una

estrategia didáctica adecuada para impartir procesos de lectura y escritura en sentido amplio, desde una perspectiva lingüística funcional, comunicativa y pragmática. Sin embargo, es necesario situarse en el contexto actual de pandemia, a fin de establecer cómo dichos juegos pueden desarrollarse en ambientes educativos virtuales.

En el marco de la virtualidad, los docentes deben apropiarse de conceptos como las «tecnologías de la información y la comunicación» (TIC), los «ambientes virtuales de aprendizaje» (AVA), «objetos virtuales de aprendizaje» (OVA) y las «tecnologías del aprendizaje y el conocimiento» (TAC), para enriquecer las aulas virtuales de recursos y herramientas digitales que faciliten el acceso a información actualizada y verificada, la interacción entre docentes y estudiantes, el empleo de diversas tecnologías con propósitos académicos y el enriquecimiento del proceso educativo.

Arbués & Tarín (2000), revelan que la utilización de TIC, AVA, OVA y TAC en la educación «es una fuente de motivación y estímulo para aprender, debido a la posibilidad de un mayor control sobre el propio proceso de aprendizaje, pues incita a las personas que aprenden a tomar decisiones sobre cómo y qué aprender» (p.22).

Como la virtualidad implica que, físicamente, el estudiante esté «solo», él debe apropiarse, de forma independiente, de su aprendizaje. Aquí entra en juego la ética y la responsabilidad moral del alumno, pues, separado del profesor, tiene facilidades para emplear indebidamente los recursos virtuales mencionados y recurrir al plagio, la copia o el abandono del proceso

educativo. El docente debe pensar en métodos de control para evitar estas situaciones.

Por lo tanto, el reto del docente consiste en cómo diseñar y desarrollar un juego de rol narrativo en clases virtuales de lengua castellana, desde una perspectiva funcional, pragmática, comunicativa, y valiéndose de procesos de lectura y escritura en sentido amplio. Para ello, el docente debe ser consciente de los recursos que poseen sus alumnos.

Si éstos no cuentan con una conexión estable, sería inútil implementar una plataforma sincrónica para desarrollar el juego. Si hay estudiantes que no tienen acceso a un computador, el docente no podría exigir el uso de aplicaciones ofimáticas. Por eso, el primer paso debe ser el conocimiento de la situación real del estudiante con respecto a sus herramientas virtuales.

Una vez conocida la situación del estudiante con respecto al acceso a equipos y plataformas virtuales, el docente podrá elaborar el juego de rol, teniendo en consideración que, en la virtualidad, tiene mayor peso la comunicación, como postulan Varguillas & Bravo (2020). Esto otorga una ventaja crucial a los procesos de lectura y escritura, toda vez que, por medio de los juegos de rol, permiten concentrar su valor en dichos procesos.

Los pasos para elaborar un juego de rol en ambientes virtuales dependen de la clase y docente. Enfocados en la lectura y la escritura, se pueden brindar unas orientaciones generales a tener en cuenta para el diseño del juego. Primeramente, la lectura y la escritura deben ser protagonistas en el juego. Debe evitarse que

la diversión y el entretenimiento eclipse estos procesos, a fin de que el alumno reconozca, en ellos, el uso real que tienen en situaciones cotidianas.

Además, es fundamental que el docente funja como moderador del juego, en vez de ser un personaje más. Así, el docente tendrá control de todos los roles y se encargará de encaminar las interacciones de los participantes al propósito de la clase.

Finalmente, es menester que la situación creada para el juego guarde relación con variados tipos de discurso y, por extensión, con distintas actividades sociales, de manera que los estudiantes no sólo interpreten un rol, sino que, por medio de la lectura y la escritura en sentido amplio, adquieran conocimientos y procedimientos sobre nuevas formas discursivas, de forma explícita e implícita. Si el docente tiene en cuenta todos estos aspectos, las probabilidades de que el juego de rol garantice procesos de lectura y escritura en el aula virtual serán mucho mayores.

Metodología

Enfoque Metodológico

Para este estudio se adoptó seguir el enfoque cualitativo, debido a la naturaleza no lineal e interpretativa del problema de investigación. Hernández, Fernández y Baptista (2014, p.358), afirman que los estudios cualitativos se enfocan en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto.

En este orden de ideas, esta investigación ha contemplado la situación actual de los estudiantes frente a la

virtualidad a la cual están siendo sometidos, con miras a sugerir algunas orientaciones para la elaboración de estrategias didácticas que mejoren la lectura y la escritura a partir de los juegos de rol en la virtualidad.

Método de Investigación

El presente estudio se realizó mediante el método de investigación documental. Para Según Baena (1985), la investigación documental es una técnica que consiste en la selección y compilación de información a través de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, bibliotecas, bibliotecas de periódicos, centros de documentación e información.

Es decir, la investigación con método documental busca estudiar un fenómeno a través del análisis, la crítica y la comparación de diversas fuentes de información.

Esta investigación documental se combina con un diseño de investigación-acción hipotético, toda vez que llega a la mitad de la espiral de Lewis, según la cual se plantea el problema, se recogen datos, se analizan, se elabora una propuesta de acción, se ejecuta y se replantea el problema, para iniciar un nuevo ciclo de intervención. Los autores de este estudio llegan hasta la fase de propuesta, con miras a ejecutarla en los próximos meses y ampliar la perspectiva del estudio.

Informantes Claves

En el presente estudio la información fue suministrada mediante el método de investigación documental, por cuanto la investigación correspondió a nueve (9) documentos revisados y analizados, en tal sentido, Maniez (1993), al señalar que

detrás de cada discurso contenido en alguna fuente documental subyace una información solapada que amerita, para ser descubierta, de la capacidad intelectual y perspicacia de quien analiza la información.

Por consiguiente, es necesario contar con metodologías que hagan posible conocer lo esencial del caudal de documentos que se generan en diversos formatos y en cada área de trabajo o del conocimiento.

Cuadro 1
Documentos Seleccionados para el Análisis.

Autor	Año	Título
M.A.K. Halliday	1975	Estructura y función del lenguaje
Marc Brell	1999	Juegos de Rol
Michael Birkenbihl	2008	Formación de formadores
Liliana Tolchinsky	2008	Usar la lengua en la escuela
Fabio Jurado Valencia	1992	La escritura: Proceso semiótico reestructurador de la conciencia
Luis José Villareal Vásquez	1993	Reflexiones acerca de la escritura y los cursos de redacción
Daniel Cassany & Carmen López Ferrero	2010	De la Universidad al mundo laboral: Continuidad y contraste entre las prácticas letradas académicas y profesionales
María Teresa Arbués Visús, & Lluís Tarín Martínez	2000	Aprender a lo largo de la vida y las nuevas tecnologías
Carmen Siavil Varguillas Carmona & Patricia Cecilia Bravo Mancero	2020	Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil

Fuente: Elaboración Propia

Técnica e Instrumentos de Recolección de Información

Las técnicas son los recursos utilizados para facilitar la recolección y el análisis de los hechos. Para Hurtado (2000 p.445) “son los procedimientos que se utilizaran para recolecta datos e información, por ejemplo, encuesta, entrevista, revisión documental, observación, etc.” En tal sentido atreves de las técnicas de recolección el investigador recopila información de diferente tipo.

Para la recolección de la información, se realizó a partir de un instrumento elaborado para tal fin, una ficha de síntesis mediante

la cual se recopilan las conclusiones de los nueve documentos revisados y se generan interpretaciones sobre los factores a tener en cuenta para el diseño de la propuesta.

Procedimiento de Análisis de la Información

El análisis de los documentos se realizó en función con el principio de “necesito conocer”, en este caso, de textos, contenidos y su aportación científica, su mensaje, la temática sobre la que trata. como análisis de contenido o interno

Para el análisis de la información se acoge la revisión sistemática, como indican Manterola y otros (2011), quienes señalan que “permite incrementar el poder y la precisión de la estimación, así como la consistencia y generalización de los resultados; y hacer además una evaluación estricta de la información publicada” Esto pudo ser alcanzado a través de técnicas que contribuyeron al investigador a tomar una decisión ajustada al alcance del estudio y los objetivos propuestos.

Resultados

El propósito principal de este estudio es diseñar una propuesta didáctica para el mejoramiento de la lecto-escritura: el juego de rol en la virtualidad, los resultados se muestran a continuación:

En el siguiente cuadro se presenta la síntesis mediante la cual se recopilan las conclusiones de los nueve documentos revisados, con las interpretaciones y conclusiones necesarias para el diseño de la propuesta didáctica.

Cuadro 2

Ficha Síntesis 1 Documento

Autor	M.A.K. Halliday
Año	1975
Título	Estructura y función del lenguaje
Resumen	Se propone una mirada funcionalista del lenguaje, a partir del concepto de «competencia comunicativa». Halliday evoluciona la sintaxis generativa de Chomsky y relaciona el lenguaje con la práctica de los hablantes. Concluye señalando los fundamentos del lenguaje: el lenguaje no es abstracto, sus funciones demuestran los motivos comunicacionales intrínsecos en él.
Interpretación	A partir de Halliday se fundan un nuevo movimiento lingüístico, emparentado con las teorías filosóficas pragmáticas. El lenguaje no es sólo símbolos; involucra la actividad comunicativa de los hablantes.
Conclusión	Los nuevos estudios relacionados con el lenguaje deben guiarse bajo la mirada de Halliday. Toda propuesta didáctica sobre la enseñanza de la lengua necesita de esta visión para comprender el fenómeno del lenguaje en su completitud y, en consonancia, diseñar la propuesta.
Autor	Marc Brell
Año	1999
Título	Juegos de Rol
Resumen	Los juegos de rol recrean modelos de comportamiento social en un ambiente lúdico. La historia en la que se desenvuelven los participantes es construida de forma colectiva por todos los participantes, a partir de sus interacciones. Es necesario un director que modere el juego.
Interpretación	Los juegos de rol recrean el fenómeno del lenguaje desde una perspectiva funcional y pragmática: se crea una historia y los participantes, mediante la comunicación, dan vida al juego.
Conclusión	Dadas las necesidades de los actuales procesos educativos, el docente de lengua castellana puede emplear juegos de rol para la enseñanza de la lengua.
Autor	Michael Birkenbihl
Año	2008
Título	Formación de Formadores
Resumen	Se proponen estrategias para la formación de educadores. Se incluyen 21 juegos de rol, debido a que estas actividades involucran el desenvolvimiento del estudiante y el profesor en prácticas reales de comunicación.
Interpretación	Para la formación del estudiante, el juego de rol resulta adecuado, debido a sus características.
Conclusión	El juego de rol recrea prácticas reales de comunicación en el ambiente escolar. El docente de lengua castellana puede utilizarlos para propiciar un aprendizaje óptimo de su materia.

Autor	Liliana Tolchinsky
Año	2008
Título	Usar la lengua en la escuela
Resumen	Los procesos de lectura y escritura en la escuela requieren de inmersión en comunidades auténticas de hablantes, para que el estudiante sepa realmente qué es y qué se hace con el lenguaje.
Interpretación	Los juegos de rol pueden emplearse para recrear comunidades auténticas en el aula de clase.
Conclusión	A partir de los juegos de rol se pueden propiciar la lectura y la escritura en sentido amplio, es decir, desde una perspectiva pragmática.
Autor	Fabio Jurado Valencia
Año	1992
Título	La escritura: Proceso semiótico reestructurador de la conciencia
Resumen	La escritura es mucho más que transcripción. En ella subyacen las garantías de progreso social, debido a que posibilitan el acceso al conocimiento globalizado.
Interpretación	Los procesos de escritura deben ir más allá de la competencia escritural: deben apuntar al reconocimiento del contexto y la situación de producción textual.
Conclusión	Para lograr que los estudiantes vean, en la escritura, las posibilidades de progreso social, se pueden emplear juegos de rol, porque éstos permiten recrear la realidad en el aula mediante la participación directa de los alumnos.
Autor	Luis José Villareal Vásquez
Año	1993
Título	Reflexiones acerca de la escritura y los cursos de redacción
Resumen	Los procesos de redacción tienen un grave problema: están escindidos de las prácticas sociales. El alumno, al enfrentarse al mundo, no le encuentra sentido a la escritura.
Interpretación	Hay un vínculo íntimo entre la escritura y las prácticas sociales en que se dan.
Conclusión	El estudiante necesita que su docente le muestre la relación entre lo que escribe y la sociedad. Esto puede hacerse en juegos de rol.
Autor	Daniel Cassany & Carmen López Ferrero
Año	2010
Título	De la Universidad al mundo laboral: Continuidad y contraste entre las prácticas letradas académicas y profesionales
Resumen	Hay una brecha enorme entre la escritura académica y la escritura profesional, cuando, en realidad, deberían estar emparentadas. La escritura académica debe ser una práctica real para la escritura profesional.

Interpretación	La escritura en entornos educativos debe representar a la escritura en entornos no educativos.
Conclusión	A partir de los juegos de rol, el docente de lengua castellana puede preparar a sus estudiantes para emplear la escritura en contextos no educativos.
Autor	María Teresa Arbués Visús, & Lluís Tarín Martínez
Año	2000
Título	Aprender a lo largo de la vida y las nuevas tecnologías
Resumen	La virtualidad no es un mundo aparte del real; es un complemento. En la virtualidad se recrean prácticas que superan las barreras físicas.
Interpretación	Algunas de las imposibilidades de la educación tradicional son superadas por la virtualidad.
Conclusión	La dinámica de los juegos de rol debe valerse de las ventajas que supone la educación virtual, sobre todo para ayudar al estudiante a adaptarse a la nueva educación.
Autor	Carmen Siavil Varguillas Carmona & Patricia Cecilia Bravo Mancero
Año	2020
Título	Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil
Resumen	La virtualidad supone un gran reto para la educación. En las nuevas condiciones de pandemia, el docente debe diseñar prácticas novedosas que mantengan o mejoren la calidad educativa.
Interpretación	Ante las dificultades de muchos estudiantes para conectarse a clase, el docente requiere de diseños prácticos, a fin de no discriminarlos por sus imposibilidades tecnológicas.
Conclusión	Para diseñar juegos de rol que propicien la lectura y la escritura en sentido amplio, el docente necesita tener en cuenta los recursos del estudiante, sobre todo en el marco de la virtualidad.
<p>Síntesis de las conclusiones: Debido a las condiciones instauradas a causa de la pandemia, el docente de lengua castellana necesita generar propuestas didácticas innovadoras, a fin de garantizar la calidad en los procesos de lectura y escritura. Los juegos de rol resultan ser una alternativa práctica, dado que trasladan al aula virtual modelos de comportamiento social reales que no implican el uso de mayores recursos virtuales. Esto último, porque los juegos de rol, así como la virtualidad, se sostienen, principalmente, en prácticas de comunicación fruto de las interacciones sociales. Eso sí, el docente debe apuntar a que dichas prácticas promuevan la lectura y escritura en sentido amplio, para que dichos procesos permitan al estudiante el conocimiento real del fenómeno del lenguaje.</p>	

Fuente: *Elaboración Propia*

A partir de esta síntesis, se revela el eje alrededor del cual giran los tres principales elementos de este trabajo: la práctica. Los juegos de rol, así como la lectura y escritura en sentido amplio, destacan por su practicidad. Ambos procesos llevan al participante a palpar la realidad de modo directo, sin intermediarios. La virtualidad, en cambio, pareciera ir en contra de la perspectiva pragmática.

Esto sólo se concibe cuando se mira lo virtual como opuesto de la realidad. Sin embargo, la síntesis arroja que la virtualidad, lejos de oponerse, se complementa con la realidad. El simple hecho de que, gracias a la virtualidad, se estén desarrollando procesos educativos en plena pandemia y aislamiento, lo confirma.

De ahí que sea indispensable que el docente sea competente en la enseñanza de la lengua desde una mirada pragmática, para que incentive la creación de roles y la escritura en sentido amplio, para que cada alumno tenga libertad en diseñar su rol y recurra a sus experiencias, gustos, personalidad, deseos, para que fabrique la realidad o mundo figurado en el cual los roles se situarán.

Para que genere unas reglas de juego claras, pero flexibles, de modo que puedan ajustarse a situaciones imprevistas, para que logre que los roles interactúen de forma óptima, para que guíe a sus alumnos en los problemas suscitados por el juego y para que garantice los procesos de lectura y escritura en sentido amplio.

En todo el proceso juega un papel trascendental la competencia comunicativa: que el alumno sepa qué y cómo decirlo, y en qué momento.

Por lo tanto, el docente debe procurar que los elementos contextuales y comunicativos base del juego de rol propicien la lectura y la escritura en los estudiantes.

Las reglas del juego pueden contener la garantía de que los alumnos lean y escriban, aunque se debe procurar que los estudiantes lo hagan por su cuenta. Es complejo, pero hasta allí se ha de apuntar.

Finalmente, el docente necesita contemplar el escenario en el cual se desarrollará el juego, es decir, la virtualidad. La síntesis revela que, tal como la lectura, la escritura y la naturaleza de los juegos de rol narrativos, la virtualidad se basa en la comunicación discursiva. Al no haber contacto ni aula física, los estudiantes y el profesor se enfrentan a una realidad basada en el lenguaje.

El proceso educativo se convierte en un proceso eminentemente lingüístico, si se tiene en cuenta el paradigma funcional. Desde esta perspectiva, los juegos de rol resultan apropiados para el fomento de la lectura y la escritura en sentido amplio, pues congenian con la realidad actual del proceso educativo.

A fin de cuentas, virtualidad, lectura, escritura y juegos de rol narrativos se basan en el fenómeno del lenguaje visto desde la pragmática.

Para la elaboración del juego de rol narrativo, se proponen los siguientes formatos de planeación, basados en los anteriores resultados.

Cuadro 3
Determinación del propósito de la clase

Propósito de la clase virtual de lengua castellana		
Contenido: (el tema de la clase, según el currículo o plan de clase).		
Objetivos conceptuales (Bajo qué saberes se desarrolla la clase)	Objetivos procedimentales (Mediante qué procesos se desarrolla la clase)	Objetivos actitudinales (Con qué actitud se desarrolla la clase)
“Verbo”+ contenido + complemento	“Verbo”+ contenido + complemento	“Verbo”+ contenido + complemento
Ejemplo: Conocer la corriente romántica en la literatura latinoamericana.	Ejemplo: Realizar lecturas de obras literarias románticas latinoamericanas.	Ejemplo: Valorar la producción literaria romántica latinoamericana.
(Se añaden los objetivos que sean necesarios para determinar el propósito de la clase).		
Propósito de la clase: (Síntesis de los objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales).		

Fuente: *Elaboración Propia*

Cuadro 4
Recursos virtuales mínimos para el desarrollo del juego.

Recursos mínimos virtuales de los estudiantes			
TIC	TAC	AVA	OVA
(listado de TIC a las cuales todos los alumnos tienen acceso).	(listado de TAC a las cuales todos los alumnos tienen acceso).	(listado de AVA a las cuales todos los alumnos tienen acceso).	(listado de OVA a las cuales todos los alumnos tienen acceso).
(Lista de recursos mínimos que me servirán para desarrollar el juego de rol).			

Fuente: *Elaboración Propia*

Cuadro 5
Formulario de diseño de roles

EL ESTUDIANTE	
Nombre:	Curso:
Personalidad: (el estudiante describe su personalidad, según su propia percepción. Es la base para la creación de un rol).	
Gustos y deseos: (el estudiante escribe qué le gusta y qué desea ser o hacer).	
EL ROL	
Nombre del personaje:	
Vestimenta:	
Oficio/profesión:	
Gustos y aficiones:	
Sueños y aspiraciones:	
Miedos y temores:	
Lugar donde vive:	
Familia y amigos:	
Información adicional sobre el personaje:	
Biografía sobre el rol creado: (El estudiante sintetiza en tres párrafos la información que ha proporcionado en las celdas anteriores sobre el rol).	

Fuente: *Elaboración Propia*

Con estos insumos, el docente realiza una guía de plan de clase en donde plasma los roles de sus alumnos, su rol de moderador, y concilia lo anterior con el propósito de la clase. Se recomienda que los formatos de plan de clase usados se elaboren en consonancia con el paradigma funcional y pragmático al cual se ciñe este trabajo, con miras a no entablar disonancias entre el juego. Es fundamental que el propósito de la clase sea idéntico al del juego de rol narrativo.

Conclusiones

En este estudio se han logrado conjugar las bases teóricas y metodológicas para el diseño de una propuesta didáctica, basada en los juegos de rol, que garantice los procesos de lectura y escritura en el aula virtual. Están a disposición de cualquier docente los instrumentos y formatos diseñados para la materialización de dicho juego en un entorno educativo virtual real. También quedan disponibles los resultados de la revisión sistemática para su análisis, disertación y debate.

La virtualidad, los juegos de rol narrativos y los procesos de lectura y escritura comparten, según una mirada funcional y pragmática, el fundamento lingüístico. Los encuentros virtuales se dan por y gracias a la competencia comunicativa de los interlocutores; un juego de rol narrativo consiste, en esencia, en la creación de mundos y personajes a partir de la narración, con miras a interpretarse; y la lectura y la escritura son mucho más que procesos de codificación y decodificación: tienen sustento en la realidad social de sus intérpretes.

Gracias a los aportes de Halliday (1975), Brell (1999), Tolchinsky (2008), Cassany

(2010) y demás autores citados en este trabajo, se llega a la conclusión de que los juegos de rol, si se ejecutan adecuadamente, garantizan los procesos de lectura y escritura, debido a que permiten su desarrollo en sentido amplio, es decir, en contexto y situación.

Además, en las difíciles condiciones que vive la educación actualmente, a causa de la pandemia, resultan una alternativa pertinente, pues no requieren mayores recursos virtuales para su ejecución óptima. Igualmente, ha quedado plasmada la responsabilidad que el docente de lengua castellana tiene para con el proceso educativo y sus estudiantes: no debe excusarse en las dificultades de sus estudiantes, sino buscar soluciones para dar cumplimiento con el derecho constitucional de la educación y las obligaciones teóricas implícitas en el paradigma pragmático.

Finalmente, es fundamental realizar una intervención didáctica en algún entorno virtual real, con miras a producir nuevas preguntas de investigación y validar o corregir la propuesta presentada en este trabajo.

Referencias Bibliográficas

- Arbués, M. & Tarín, L. (2000). Aprender en la virtualidad. España. Editores: Gedisa: Universitat Oberta de Catalunya. ISBN: 84-8429-161-8.
- Bracho, K. (2019). La Cultura de la Investigación y la Producción Científica, Un acercamiento a la realidad de las universidades privadas. Editorial Académica Española ISBN:9786200356079.

- Baena, G. (1985). Instrumentos de Investigación, Editores Mexicanos Unidos, S.A. México.
- Birkenbihl, M. (2008). Formación de formadores. 18° edición. Bogotá, Editorial Paraninfo.
- Brell, M. (1999). Juegos de Rol. Revista Educación Social (33), pp. (104-113).
- Cano, N. (2014). Juegos de rol y análisis de modelos: El contexto del puente de la Madre Laura Montoya Upegui. Universidad Nacional de Colombia. Sede Medellín.
- Cassany, D. & López, C. (2010). De la Universidad al mundo laboral: Continuidad y contraste entre las prácticas letradas académicas y profesionales. Alfabetización Académica y Profesional en el Siglo XXI: Leer y Escribir desde las Disciplinas. Santiago de Chile, Chile: Academia Chilena de la Lengua. Editorial Planeta Chilena.
- Cassany, D. (2009). Para ser letrados. Voces y miradas sobre la lectura. Barcelona, España: Paidós.
- concepción, construcción y utilización en los sistemas documentales. Editores Pirámide. Madrid. ISBN: 84-86168-87-2 84-368-0780-4.
- Constitución Política de Colombia. Julio 1991.
- Ferreiro, E, y Teberosky, A. (1999). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño., Editores S.A. Siglo XXI. México.
- Halliday, M. (1975). Estructura y función del lenguaje. Editorial Nuevos horizontes de la lingüística, pp. (145-173). Madrid: Editorial Alianza.
- Hernández, Fernández y Baptistas (2014). Metodología de la investigación. Sexta Edición. México, McGraw-Hill.
- Hurtado, J. (2000) Metodología de la Investigación Holística. Instituto de Tecnología Caripito. Caracas. ISBN: 980-6303-06-6.
- Jurado, F. (1992). La escritura: Proceso semiótico reestructurador de la conciencia. XVIII Congreso de Lingüística, Literatura y Semiología, pp. (37-46). Bogotá, Universidad Nacional de Colombia.
- Ley General de Educación (1994). Ley 115 de febrero 8.
- Maniez, J. (1993), Los lenguajes documentales y de clasificación
- Manterola, C.; Astudillo P.; Arias, E. & Claros, N. (2011). Revisiones sistemáticas de la literatura. Qué se debe saber acerca de ellas. Cirugía Española Vol. 91. Núm. 3, p. (137-208).
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (1998). Lineamientos curriculares de Lengua Castellana. Bogotá, Ministerio de Educación Nacional.
- Ministerio de Educación Nacional Decreto Legislativo 660 (2020). Por el cual se dictan medidas relacionadas con el calendario académico para la prestación del servicio educativo, en

el marco del Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica.

Teberosky, A. (2009). La lectura desde la perspectiva constructivista. *Aula de innovación educativa*, N° 179, 2009, p. (21-23).

Tolchinsky, L. (2008). Usar la lengua en la escuela. *Revista Iberoamericana de Educación*. N° 46 (2008), p. (37-54).

Varguillas, C. & Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, Vol. XXVI, No.1. 2020, p. (219-232).

Villareal, L. (1993). Reflexiones acerca de la escritura y los cursos de redacción. *Thesaurus*. 48(2), p. (416-426).