

Fortalecimiento de las habilidades comunicativas desde las competencias de escritura, lectura y comprensión a través de la gamificación en los niños de 4 y 5 años del Colegio El Minuto de Dios

Ciudad Verde.

Diana Paola Pedreros

Licenciada en pedagogía infantil

Norma Constanza Niño Mendoza

Licenciada en pedagogía infantil

Trabajo presentado para obtener el título de
Especialista en informática para el aprendizaje en red

Director

Luz Marina Cuervo Gamboa

Magíster en TIC aplicados a la educación.

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en informática para el aprendizaje en red

Bogotá D.C., mayo 2022

Introducción

Este proyecto se abordan los conceptos necesarios para el desarrollo del presente estudio: el aprendizaje y fortalecimiento de la lectura, escritura, oralidad y comprensión lectora y como la Gamificación se ha establecido como estrategia de referencia y como herramienta TIC, que ya se ha visto establecida como modelos de aprendizaje a nivel internacional y nacional dando respuesta a los objetivos de desarrollo sostenible considerando la aplicación de la innovación y tecnología en los procesos educativos.

En general en esta propuesta se presenta como aspecto relevante el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje gamificado y como el uso de diferentes plataformas interactivas permitirán el desarrollo de las habilidades comunicativas, como se fortalecerá para aplicar en su contexto real y crear bases de educación primaria. Desde un punto de vista pedagógico, las habilidades comunicativas son proceso complejo que no se debe limitar solamente a las prácticas mecánicas de decodificación de textos, de escritura monótonas llevadas desde un aula, solo por el cumplimiento curricular sin tener en cuenta el contexto donde se desarrollan los estudiantes, ni mucho menos reducirse al acto de emitir fonemas y grafemas sin sentido por parte de quien interactúa con el lenguaje. Ferreiro (2000) señala, que leer y escribir es una construcción social cuya concepción cambia a la par de las mismas transformaciones sociales y sus necesidades, por lo que se hace necesario identificar qué demanda la sociedad actual. La actual Sociedad de la Información demanda un proceso de alfabetización en múltiples niveles (Brunner, 2000), es decir, que educar en el siglo XXI debe trascender el modelo tradicional de la educación con sentido y en el marco del presente estudio, se desea transformar la visión del maestro siendo estos procesos una construcción de aprendizajes compartidos y dinámicos para maestro y para el estudiante, implica que este proceda a guiar al niño hacia la comprensión y disfrute de su aprendizaje.

Para este caso en específico se ha propuesto el uso de herramienta de nearpod como plataforma principal para gamificar y de allí enlazar con juegos de Genially, liveworksheets, juegos Word Wall, quizzis, y educaplay, creando una estrategia interactiva en la que podrán enfrentar retos y lograr alcanzar un estímulo para subir en una montaña, estos retos están basados en los aprendizajes básicos del currículo en que aporten en la adquisición de objetivos de cada periodo académico pero que más allá de esto se evidencie la motivación por cumplir cada uno de estos retos y de esta manera cumplir con el objetivo de fortalecer las habilidades comunicativas, reconocer sus verdaderos intereses, analizar y escoger las herramientas digitales que realmente aporten, evidenciar la importancia de los contenidos digitales apropiados a los contextos del estudiante y realmente implementar estrategia lúdica usando las herramientas del siglo XXI.

Resumen

El trabajo planteado es un reflexionar acerca de las prácticas pedagógicas y como desde el rol docente se permite asumir nuevas maneras de pensar y hacer que los procesos de enseñanza aprendizaje sean más significativos y cercanos a las necesidades de los estudiantes, muestra la gamificación como estrategia lúdica y pedagógica para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes de ciclo inicial del Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde.

Su propósito es que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas ayudándole a incrementar su nivel académico a partir al proceso de motivación con actividades significativas y así contribuir la transformar su realidad y mejorar su vida escolar en el nivel primaria.

Se propone entonces así la intervención curricular a partir de un OVA llamado “Jugando aprendo, leo, escribo y comprendo” para alcanzar las habilidades comunicativas, este se plantea desde un enfoque de la Investigación Acción con metodología cualitativa de corte descriptivo, con línea de investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia, propuesta por la Universidad Los Libertadores dentro del grupo de investigación “la razón pedagógica” bajo el eje Procesos de enseñanza y aprendizaje, este se da debido a que en esta investigación se tiene en cuenta los contenidos y la comprensión de esos seres Integrales (educación inicial) y propone entonces la creación de ambientes lúdico significativos gamificadas basados en las diferentes sesiones de aprendizaje semanales planeados dentro del currículo institucional y teniendo en cuenta los procesos de desarrollo de la escritura y lectura global por la cual pasan los niños y las niñas entre los 5 y 6 años de edad.

PALABRAS CLAVE: Experiencias significativas, habilidades comunicativas, ambientes lúdicos, estrategia lúdica, aprendizaje y gamificación.

Abstract

The proposed work is a reflection on pedagogical practices and how from the teaching role it is allowed to assume new ways of thinking and make the teaching-learning processes more meaningful and closer to the needs of students, it shows gamification as a playful and pedagogical strategy to improve the communicative skills of the students of the initial cycle of the Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde.

Its purpose is for students to develop their communication skills by helping, them to increase their academic level from the motivation process with meaningful activities and thus contribute to transforming their reality and improving their school life at the primary level.

The curricular intervention is then proposed from an OVA called "Playing I learn, read, write and understand" to achieve communicative skills, this is proposed from an action research approach with qualitative methodology of descriptive cut, with research line Evaluation, Learning and Teaching, proposed by the University Los Libertadores within the research group "the pedagogical reason" under the axis Teaching and learning processes, this is due to the fact that this research takes into account the contents and understanding of these Integral beings (initial education) and then proposes the creation of significant gamified playful environments based on the different weekly learning sessions planned within the institutional curriculum and taking into account the processes of development of writing and global reading through which children between 5 and 6 pass years of age.

KEY WORDS: Meaningful experiences, communication skills, playful environments, playful strategy, learning and gamification.

Tabla de contenido

Pág.

1. Problema.....	7
1.1 Planteamiento del problema	7
1.2 Formulación del problema	8
1.2 Objetivos	8
Objetivo general	8
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	11
2.1 Antecedentes investigativos	11
2.2 Marco teórico	17
3. Diseño de la investigación	25
3.1 Enfoque y tipo de investigación	25
3.2 Línea de investigación institucional	26
3.3 Población y muestra	26
3.4 Instrumentos de investigación	27
4. Estrategia de intervención.....	29
5. Recomendaciones.....	50
Referencias.....	53
Anexos.....	54

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La educación inicial tiene como eje central las bases de enseñanza aprendizaje para la vida escolar, desde esta perspectiva la practica pedagógica debe permitir fortalecer las habilidades comunicativas tales como escritura, lectura, comprensión y oralidad en los educandos, sin embargo, la educación ha venido enfrentando retos cada vez mayores en torno al uso de herramientas para fortalecer los procesos de aprendizaje.

Uno de los retos mencionados anteriormente, es la evidente dificultad de adquisición e interés en los procesos de habilidades comunicativas por cuenta del corto tiempo del que se dispone para el cumplimiento del currículo convirtiéndolo en rutinario y poco significativo, con lo anterior, no se logran desarrollar realmente las competencias necesarias para ingresar a la educación primaria, además la falta de tiempo genera procesos en los cuales se hace poco manejo de herramienta TIC por parte de las docentes lo que también es necesario fortalecer, incentivando sus habilidades informáticas para crear sus propios contenidos acordes al entorno y contexto de los estudiantes.

Desde esta perspectiva y en relación a las prácticas de enseñanza de los procesos de habilidades comunicativas en los niveles iniciales de educación formal, la planeación, ejecución y evaluación no se aleja de lo tradicional por la exigencia del currículo, de tal manera que los estudiantes solo retienen contenidos sin apropiarse realmente de ellos, es entonces un problema latente la no implementación de estrategias como la gamificación para generar procesos de enseñanza aprendizaje que garanticen los derechos básicos de aprendizaje y el cumplimiento de objetivos fundamentales de la educación preescolar.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo a través de estrategias didácticas innovadoras como la gamificación, se pueden desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas desde las competencias de escritura, comprensión y oralidad en niños de 4 y 5 años edad del colegio Minuto de Dios Ciudad Verde ubicado en el Municipio de Soacha departamento Cundinamarca?

1.2 Objetivos

Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica de gamificación que fortalezca las habilidades comunicativas de escritura, lectura y comprensión en los niños de 4 y 5 años del Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde.

Objetivos específicos

Identificar los intereses de los estudiantes que permitan relacionarlos con los aprendizajes del currículo para alcanzar las habilidades comunicativas.

Seleccionar las herramientas TIC más favorables y adaptables a la gamificación para niños de educación inicial.

Proponer una secuencia de actividades encaminadas al desarrollo de habilidades comunicativa a través de procesos de gamificación en el aula con herramientas de creación de contenido.

1.4 Justificación

Se presenta este proyecto para la educación inicial teniendo como eje central la primera infancia y la importancia de implementar prácticas pedagógicas que permitan beneficiar y fortalecer las habilidades comunicativas tales como: escritura, lectura, comprensión y oralidad en los niños de 4 y 5 años de edad, utilizando la gamificiación como herramienta pedagógica mediada por las TIC, que ayudará a mejorar en los educandos el desarrollo de diversas habilidades y destrezas, como la capacidad

de interacción, expresión y de confianza en sus aprendizajes, para lograr así la adquisición de la competencia comunicativa, debido a que existe una gran necesidad de mejorar la lecto escritura en los educandos, ya que presentan dificultades en procesos básicos de su edad como es creaciones orales y escritas de oraciones sencillas, omisión de letras en escritura autónoma, poca atención en los procesos de comprensión lectora guiada y lectura silábica lo que aún más les dificulta la comprensión, miedo a expresar sus ideas y sobre todo falta de interés para la adquisición de estos aprendizaje y se reduce a un ejercicio mecánico y repetitivo en el que se desconoce el sentido comunicativo y social que tienen estos procesos (GOODMAN, 2003) Estas habilidades deben funcionar en armonía reconociendo su importancia en la vida escolar futura y cómo esto repercutirá en los demás aspectos del aprendizaje y en el objetivo básico de la educación,

Desde esta perspectiva y en relación a las prácticas de enseñanza de los procesos de habilidades comunicativas en los niveles iniciales de educación formal se evidencia la planeación, ejecución y evaluación de manera tradicional por la exigencia del currículo, de tal manera, que los estudiantes se llenan de contenidos sin apropiarse realmente de ellos, por tanto, existe la preocupación por innovar en la didáctica y la necesidad continúa para motivar a los estudiantes, buscando así que el enseñar y aprender se conviertan en un ejercicio que parten desde la experiencia, por esto, se señala como propuesta principal el juego como lo propone la gamificación así como lo expone Virginia Gaitán “La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.” (Galan, 2013) y llevarlo al aula como estrategia innovadora y didáctica en la que superarán retos de actividades tales como fichas interactivas, libros virtuales, rompecabezas, ruletas entre otras y usando plataformas como nearpod, Genially guías interactivas de liveworksheets, juegos Word Wall, quizzis, y educaplay que permitirán fortalecer sus habilidades de lectura, escritura, oralidad y comprensión, generando

aprendizajes realmente significativos y acordes a los derechos básicos de aprendizaje y pilares de la educación preescolar.

En consecuencia se propone el uso de la gamificación mediada por las TIC que se convierte en una estrategia de aprendizaje didáctica e innovadora que permitirá relacionar medios visuales, auditivos e interactivos, que motiva a los niños y niñas a alcanzar de manera autónoma los aprendizajes (DIAZ BARRIGA ARCEO, 1998) así como a apropiarse de los mismos de acuerdo a sus capacidades, dando un sentido a las prácticas educativas y al que hacer pedagógico de los docentes de educación inicial y primeros grados de educación básica primaria, teniendo en cuenta los retos a los que en la actualidad se están enfrentado a través del proceso de enseñanza -aprendizaje desde la virtualidad y escuela híbrida.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Constituyen Antecedentes a este trabajo de investigación a nivel internacional, nacional local las siguientes:

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Así pues, como primer antecedente internacional está basado en el Artículo “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” (São Paulo,2018) (Ortiz-colón, Jordán, & 2018, 2018) en la que se cita a Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. En este contexto, se habla del planteamiento de gamificación y su motivación en el aula y se hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores (KAPP, 2012, 2016).

De forma mayoritaria, los autores coinciden en señalar la gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios. Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva (DETERDING, 2011, 2012). Así pues, si se quieren utilizar técnicas de gamificación, se necesita conocer las claves de la motivación para diseñar juegos que enganchen a los distintos tipos de jugadores como veremos más adelante (VALDERRAMA, 2015). De este modo, las técnicas de gamificación están irrumpiendo con fuerza en las organizaciones con el fin de potenciar la motivación y compromiso de empleados y clientes. Los ámbitos de uso van desde la innovación, el marketing, la gestión del talento y el aprendizaje, hasta el desarrollo de hábitos saludables y responsables (VALDERRAMA, 2015).

En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos

colaborativos y el estudio autónomo (CAPONETTO; EARP; OTT, 2014). De hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje (CAROLEI et al.,2016). Son numerosas las investigaciones que llegan a plantear beneficios con el uso de mecánicas de gamificación en el aula (GONZÁLEZ; BLANCO, 2008; FITZ-WALTER; TJONDRONEGORO; WYETH, 2011; BARATA et al., 2013; LI et al., 2013; GONZÁLEZ; MORA, 2014), llegando a plantear las propias actividades gamificado como estrategias didácticas (AREA; GONZÁLEZ, 2015).

De este modo, la gamificación puede favorecer todos estos deseos de los alumnos mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego, pero como señalan Castellón y Jaramillo (2012), es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación la recompensa Salen y Zimmerman (2004) destacan que los ejercicios que se realizan mediante la gamificación deben presentar tres niveles: la creación del juego, la modificación del juego y el análisis de juego que deben estar impregnados de un diseño interactivo. Por tanto, el profesorado tiene la importante tarea de realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del alumnado dentro de la labor docente.

Así pues, un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés, en línea con Yunyongying (2014). La educación es un campo en el que la gamificación está viendo crecer su importancia. Scott y Neustaedter (2013) recogen cuatro conceptos fundamentales a la hora de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido feedback, progreso, historia, Otro aspecto a considerar en la gamificación es la motivación: uno de los mayores retos

a los que se enfrenta un docente de cara al aprendizaje. La motivación se demuestra mediante la elección personal de compromiso hacia una actividad y determina la intensidad del esfuerzo y persistencia en esa actividad (GARRIS; AHLERS; DRISKELL,2002).

Para Soriano (2001), la motivación es más un proceso dinámico que un estado fijo, los estados motivacionales de los seres humanos están en continuo flujo, tanto creciente como decreciente. Son dos los tipos de motivación que vamos a considerar en nuestro trabajo: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación extrínseca es provocada desde fuera del organismo. Este tipo de motivación es la que según Soriano (2001) se ha venido utilizando hace años en la educación: premiar a los alumnos mediante sus notas comportamientos, insignias digitales (PALAZÓN-HERRERA, 2015). Por el contrario, la motivación intrínseca es aquella que nace en el individuo y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae.

En esta línea, Valderrama (2015) señala el juego como una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer. Defiende que el juego nos permite crear situaciones de aprendizaje y experimentación para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social. La escuela hoy en día presenta grandes problemas relacionados con el compromiso y la motivación de los alumnos, por lo que Lee y Hammer (2011) ven en la gamificación una oportunidad para solucionar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del alumnado. La idea básica de la gamificación es el uso del poder de los juegos para otros propósitos (SAILER et al., 2013). Para ello, se recogen una serie de elementos mediante los cuales, la motivación se puede conseguir (puntos, badges, leaderboards, barras de progreso y avatares). Cada uno de estos elementos por separado intensifica algunos sentimientos como la capacidad, autonomía y las relaciones sociales.

Pero en gamificación, todas estas sensaciones tienen a darse al mismo tiempo a través de los diferentes elementos del juego. La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje

en una actividad inmersiva. Perrotta y otros autores (2013) señalan que el hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de flow. Este estado, traducido al español como flujo, refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea. Como recogen Gallego et al. (2014) en la misma línea, la gamificación abre una nueva vía hacia al aprendizaje basado en proyectos. Este tipo de aprendizaje involucra

al estudiante en un proyecto complejo y más cercano a la realidad, en línea con las necesidades que la sociedad demanda en la actualidad coincidiendo con las necesidades presentadas por Prensky (2005), en relación con el papel activo del estudiante y el aprendizaje cooperativo

2.1.2 Antecedentes Nacional

En términos de Kapp, en “la Gamificación se usan mecánicas, estética y pensamiento de juego para motivar una acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas” (2012, p. 81), es decir, que cuando se habla del uso de la Gamificación en educación, se resuelve cómo enriquecer el acto de enseñar usando elementos y pensamiento de juego (game thinking, en inglés) para crear experiencias que den al estudiante la sensación de estar jugando, mientras éste aprende.

Se entiende la Gamificación no sólo como la utilización de juegos (videojuegos, juegos serios o simuladores) para el aprendizaje, ni como solo la entrega de incentivos o recompensas (badges, en inglés) como fuente de motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje de la lectura; se define la Gamificación como una estrategia para estructurar secuencias didácticas utilizando elementos de los juegos, cuyo objetivo no es la creación de experiencias lúdicas en sí, sino hacer explícito el aprendizaje. Es decir, que la Gamificación se utiliza para crear ambientes de aprendizaje donde el estudiante sabe qué debe aprender y reflexiona acerca de lo que va aprendiendo a la medida avanza en el flujo diseñado en la secuencia didáctica.

La Gamificación así entendida se puede aplicar en dos niveles: estructural y de contenidos (Kapp, 2012). En el primero se estructura la secuencia didáctica a través de niveles que el estudiante irá superando a la medida que vaya dominando, por ejemplo, nuevos fonemas y adquiriendo mayor conciencia fonológica. En este tipo de Gamificación se pueden utilizar mecánicas de juegos como insignias y tableros de clasificación (leaderboard, en inglés) para la evaluación del aprendizaje (Fonseca, Villagrasa, y Romo, 2014). En el nivel de contenidos, se les provee un contexto a los objetivos de aprendizaje, usando, por ejemplo, el guion gráfico (storyboard, en inglés), la creación de mundos virtuales (Knautz, Soubusta, y Orszulok, 2013) y la utilización de cuentos o la narración de historias (storytelling, en inglés) para enlazar el ambiente de aprendizaje gamificado con los contenidos a trabajar (Garti y Dolan, 2014).

Implementar la Gamificación en educación expuesta por Muntean (2011), sea que ésta permite combinar estrategias para generar motivación (intrínseca y extrínseca) en los estudiantes con el fin de aumentar su compromiso con el aprendizaje. En vista que los casos de desmotivación, falta de compromiso y deserción escolar se presentan cada vez con mayor frecuencia en las escuelas tradicionales, surge la Gamificación como una apuesta que aporta cambios estructurales al aula de clases.

Cuando a través de la Gamificación “la reputación social del estudiante se pone en juego que este se hace consciente del hecho que puede obtener una calificación negativa, la motivación ya sea positiva o negativa, determinará su actitud para resolver el problema” (Muntean, 2011, p. 324) Así se ayuda a prevenir casos de desmotivación donde el estudiante que posee la capacidad y competencias para resolver problemas de aprendizaje, simplemente no lo hace porque éstas actividades del sistema educativo tradicional en general, carecen de sentido y significado para él.

Como se observa, en esta forma de aprendizaje se hace especial énfasis en la experiencia tal y como se plantea en la Gamificación, donde se implica al estudiante en el aprender haciendo (learning by doing, en inglés). Sobre esto Gutiérrez, Romero, & Solórzano (2011) exponen que los ambientes de aprendizaje

siempre deben centrarse en el estudiante, esto es, que ellos como actores principales del proceso de enseñanza- aprendizaje puedan involucrarse a través de la observación, el ensayo, el error, análisis y reflexión constante sobre su aprendizaje. Estas experiencias facilitan la integración de los nuevos conocimientos y se puede lograr a través de la utilización de la Gamificación en la educación.

2.1.3 Antecedentes locales

Desde la investigación “Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado” (Viviana Hurtado Rivera, 2021). que tiene como objetivo Fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica primaria y en su estudio establecen a través de Crespo (2018), lo siguiente: Si bien no existe una clasificación definida que se adapte a todos los jugadores, es importante que el docente identifique las motivaciones e intereses de los alumnos para elaborar y seleccionar actividades de acuerdo con el tipo de usuarios que van a utilizar la gamificación. (p.37) Conocer las necesidades y las diferentes personalidades de los estudiantes, hacen de la gamificación una estrategia eficaz que provee al usuario de una herramienta capaz de encontrar el potencial del saber en las cosas cotidianas del estudio. Es por eso fundamental el papel que desempeña el docente para hacer de está practica un aliado en la enseñanza.

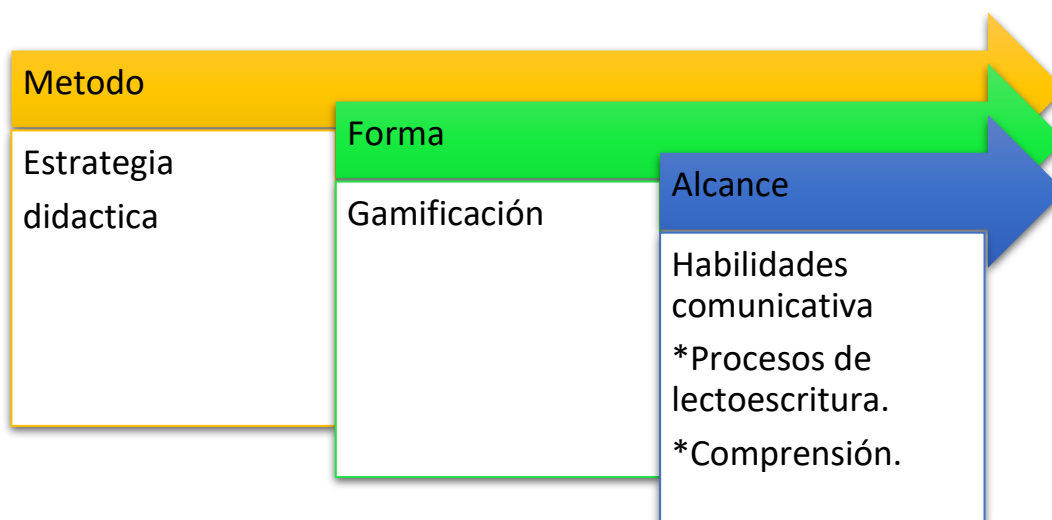
El desarrollo integral en los estudiantes necesita contar con estrategias encaminadas para favorecer el proceso educativo estudiantil, estas a su vez deben ofrecer un aspecto que sea interesante y motivador para ellos que hace parte importante de lo que se busca con esta investigación, fijando las miradas en estrategias lúdico-pedagógicas basadas en las TIC, éstas abren un sinfín de oportunidades en la adquisición de conocimientos. Como segundo referente nacional Castañeda, Grajales y Molano (2020), quienes en su trabajo de investigación titulado: Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio

Modelía Real; se plantean como objetivo general: Implementar los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora.

Castañeda, Grajales y Molano (2020) aluden a: El incremento acelerado del uso de dispositivos tecnológicos inevitablemente ha transformado los procesos de aprendizaje en los estudiantes, así como sus relaciones sociales, el fácil acceso a un mar de información, gracias a la avanzada capacidad multimedia, permite un acercamiento a cualquier información, así como a contenidos de entretenimiento de manera casi que ilimitada. (p.11) El conocimiento está hoy en día al alcance de la mano; la tecnología brinda potenciar las habilidades presentes en los niños por medio de juegos interactivos que resultan educativos en sus conclusiones dan como respuesta la gamificación es viable para fortalecer procesos educativos pero es necesario escoger la herramienta adecuada y llamativa que capte y atrape, por así decirlo, a los estudiantes en un mundo atractivo y adictivo, aprovechando estas cualidades en pro del saber en los estudiantes.

2.2 Marco teórico

En el desarrollo del marco teórico se busca justificar los conceptos claves bases para establecer la estrategia de gamificación en el aula como medio de aprendizaje y fortalecimiento de habilidades comunicativas en la educación inicial, por esto se da como definición las siguientes categorías conceptuales, estrategias didácticas, Gamificación, habilidades comunicativas, procesos de lectoescritura y comprensión.



Fuente: Elaboración propia.

2.2.1 Estrategia didáctica:

Desde un punto de vista pedagógico, las estrategias son consideradas como las prácticas o mecánicas para alcanzar los objetivos propuestos por los maestros con la finalidad de posibilitar y hacer más sencillo a los estudiantes su formación dentro de los diversos procesos de aprendizaje; cuando nos referimos directamente al concepto de estrategia didáctica se habla de una metodología de innovación tecnológica y lúdica, que viabiliza el aprendizaje significativo, así como lo expone (Maldonado, 2019) Las estrategias didácticas permiten implementar algunas herramientas digitales en actividades académicas que se proponen a los estudiantes, se dinamizarán los procesos educativos, permitiendo que se motiven más por aprender y desarrollar habilidades en los por el uso de herramientas digitales, propiciar los espacios para un trabajo autónomo, participativo y lúdico. (Pág. 21)

Es importante que los profesores propongan estrategias didácticas a emplear con los estudiantes que sean lúdicas, e innovadoras, implementando mecanismos y herramientas que favorezcan el proceso enseñanza-aprendizaje, consiguiendo con esto una mejor recepción del conocimiento según postulados tales como:

(Barbozam F, 2014) citado por los mecánicos implementados para la práctica de estrategias didácticas en el quehacer docente se posicionan de manera transformacionista y mediadora entre el estudiante y las condiciones del saber a la que es expuesto; por ello, los procedimientos e instrumentos utilizados deben coincidir con unos factores contextuales de modo que mantengan un carácter regulador y adaptativo con el fin de preservar en los estudiantes las formas y manifestaciones en las que se dan las construcciones de sus actividades; esto permitirá posicionar y ejecutar los objetivos de aprendizaje que se planteen.

Las aseveraciones son fortalecidas por (Aponte, 2007) el cual señala que: Las estrategias pedagógicas comprenden procedimientos planificados y flexibles, donde participan de manera conjunta docentes y estudiantes, con la intención de producir un cambio, no entendido como un cambio de conducta, sino como proceso cognitivo que conlleva a un aprendizaje transformacional desde la perspectiva de darse cuenta de lo que se aprende. (p. 16)

Frente lo expuesto acá se da clara importancia de usar adecuadamente las estrategias pedagógicas y didácticas que aporten y sean significativas, implementando adecuadamente los medios TIC.

2.2.2 Gamificación

La gamificación es vista como una estrategia de enseñanza-aprendizaje que permite despertar el interés de los estudiantes por aprender de manera significativa volviendo a su vez el quehacer docente más interesantes ya que le permite evaluar su metodología y planificar las clases de manera más dinámicas y motivadoras para crear ambientes diversos, así como se plantea en el documento (observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey) afirma, que

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que

le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. (pág. 4)

Es así como se pretende hacer énfasis en que hablar de gamificación no necesariamente es de hablar de dispositivos electrónicos y medios digitales, si no en los elementos que intervienen en ella la gamificación está ligada al desarrollo de mecánicas, dinámicas y componentes que buscan sumergir a los jugadores en una constante interactividad con su aprendizaje y entorno para el desarrollo de habilidades tal como lo cita en el trabajo (Viviana Hurtado Rivera, 2021) con los siguientes referentes.

En relación a la educación Kim (2015), afirma que la gamificación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. De manera que, no se trata de utilizar juegos en sí mismo, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Por su parte este diseño se plantea como parte del procesos de gamificación en la educación que busca dar respuesta a las necesidades de los estudiantes y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, ya que se hace necesario implementar en las prácticas pedagógicas que motiven a los estudiantes y les ayuden a fortalecer la comprensión lectora, y así y todos los procesos académicos de los cuales depende el mejoramiento de dicha habilidad como lo citan en su trabajo (Víctor Renobell Santaren) exponen a Zichermann y Cunningham (2011), quienes hablan de la gamificación en la educación, como el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a los estudiantes y hacerlos resolver problemas. Los autores plantean que gamificar un proceso de aprendizaje, es la respuesta a una necesidad de facilitar experiencias, donde se hace imprescindible trabajar determinados contenidos educativos

En conclusión, es importante aclarar que la gamificación es una estrategia didáctica que permite garantizar procesos de aprendizajes significativos mediados por elementos lúdicos usando tanto medios tecnológicos como vivenciales como se concluye en el siguiente trabajo (Mozo, 2016) sostiene que:

La gamificación no sólo como la utilización de juegos (videojuegos, juegos serios o simuladores) para el aprendizaje, ni como solo la entrega de incentivos o recompensas (badges, en inglés) como fuente de motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje de la lectura; se define la Gamificación como una estrategia para estructurar secuencias didácticas utilizando elementos de los juegos, cuyo objetivo no es la creación de experiencias lúdicas en sí, sino hacer explícito el aprendizaje. (p.11)

2.2.3 Habilidades comunicativas

Las competencias comunicativas hacen posible que los seres humanos seamos capaces de expresar ideas, sentimientos, de comprender y pensar el mundo que habitamos.

Los docentes de lengua castellana constantemente han evidenciado que la mayoría de las estudiantes no desarrollan en su totalidad las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir), siendo indispensables para su proceso escolar, pero sobre todo en su vida cotidiana. En ocasiones algunos desarrollan más una habilidad, por ejemplo, pueden expresarse muy bien de forma escrita, pero presentan dificultad a la hora de hablar a un público; por eso es esencial que todas las habilidades estén en un buen nivel para que la integralidad comunicativa ayude a obtener buenos resultados en todo el desempeño escolar.

Otra investigación importante de referenciar tiene como título: “Importancia de las habilidades comunicativas en preescolar: lenguaje oral y escrito” (Ovando, 2009), realizada en la Universidad Pedagógica Nacional de México. En ella se realizó una intervención pedagógica organizada de tal manera que se favorecieran habilidades como: el lenguaje oral, los ambientes alfabetizadores y su interacción con

el lenguaje escrito; y que tuviera en cuenta los propósitos del Programa de Educación Preescolar de la secretaría de educación pública mexicana en su campo formativo de lenguaje y comunicación. Este estudio se encaminó en la investigación acción participativa con una programación de actividades dirigidas al desarrollo de una habilidad comunicativa, medida en un indicador específico, en el cual se logró concluir que las situaciones de aprendizaje propuestas en el aula de preescolar deben hacer partícipes a los niños y a las niñas, brindándoles la oportunidad de interactuar con sus contextos inmediatos para que sus formas comunicativas orales y escritas se favorezcan y desarrollen naturalmente.

Las habilidades comunicativas se deben empezar a desarrollar desde temprana edad para que cuando el individuo llegue a una edad adulta no se le dificulte, socializar, entablar una conversación, dar su punto de vista sobre lo que piensa, siente y hacerlo sin temores. Las habilidades comunicativas deben desarrollarse en forma integral, de modo que una fortalezca y enriquezca una a la otra.

Para plantear la propuesta pedagógica se han seleccionado tres habilidades comunicativas en especial, la lectura, la escritura y la comprensión, antes de hablar acerca de ellas es pertinente definir que son las habilidades comunicativas según cita (Soto, 2018) se entienden como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana, hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje, además plantea que esta nos permite desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través del desarrollo de estas habilidades, nos volvemos competentes comunicativamente. (Pág. 62)

2.2.3.1 Procesos lectoescritores en la educación inicial

La lectoescritura en el área de humanidades es fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, en el desarrollo del lenguaje para la formación académica del estudiantes y como parte de su formación integral, pero aun frente al contexto realmente no se tiene claro por qué es tan importante ser competente en habilidades comunicativas y lo vital de sus bases en la educación inicial, en este

apartado se busca dar respuesta señalando el papel que cumple la gamificación como estrategia didáctica, enfocada a romper modelos en metodologías tradicionales, en la mala implementación de la tecnología, de los medios que se usan y su planeación en las actividades curriculares dentro y fuera del aula.

Los procesos lectoescritores son dos procesos de aprendizaje que se inician desde la educación inicial donde llevan al niño a la adquisición de conocimientos, se debe agregar que a través de la escritura los niños pueden expresar sus sentimientos y pensamientos, que se permita el disfrute de sus aprendizajes a y didácticas que cuando los niños lo aplican y lo hacen reflejan sus vivencias a través del dibujo, de sus manifestaciones orales creativas y de las palabras que pueden plasmar, de esta forma la gamificación se convierte en un activador emocional para adquirir habilidades y realmente comprender lo que se hace, Por su parte, por su parte la autora (Vargas, 2018) se refiere en su trabajo a la lectura como un medio a través del cual el ser humano procesa de manera sistematizada la información recibida a través de códigos gráficos, integrando otros procesos como la comprensión y el análisis de la información; del mismo modo señala, que el hombre ha inventado máquinas para aumentar o disminuir la distancia, como la rueda, la palanca o el propio automóvil, pero será la lectura la que lo llevará a comprender la ciencia y el sentido propios de la vida. (Teberosky, 2002).

2.2.3.2 Procesos de comprensión en la educación inicial

La comprensión lectora es muy importante tanto para el avance en los procesos académicos, como de aprendizaje y en la evaluación formativa, por eso es necesidad que los docentes se apoderen de esta labor y conozcan el complejo proceso de la comprensión y como es primordial crear las bases desde la educación inicial y así puedan entender y ayudar los procesos en el desarrollo de la comprensión lectora, que debe ser edificadora, transformadora, recreativa y consciente (Giraldo & Hoyos, 2015).

Desarrollar la comprensión lectora en el contexto escolar inicial implica tener en cuenta elementos esenciales que deben estar inmersos en una estrategia didáctica de gamificación adecuada que es con la que se busca fortalecer dichas habilidades, ésta debe ser interactiva, constructiva, motivadora y estratégica teniendo como base (Colon, 2017) que defienden la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, demostrando que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social. En este sentido: “las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de aprendizaje” (Rudas, Cantillo, & Primo Soto, 2001)

De esta manera la estrategia didáctica de gamificación buscara el desarrollo adecuado de las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir), esto buscara que los estudiantes desde su primer ciclo de aprendizaje tengan un mejor nivel de comprensión, de relacionarse con ellos mismos y con su entorno, además de ser sumamente importante en el buen desempeño escolar de la básica primaria.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Este proyecto de investigación se aborda con un enfoque de la Investigación Acción, la cual es según Baptista, Fernández, y Hernández, (2014) desarrolla los siguientes ciclos:

Detectar el problema de investigación, formular un plano programa para resolver la problemática o introducir el cambio, implementar el plan y evaluar resultados, además de generar realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción. (p.503),

Proporcionando una metodología que permita comprender la experiencia vivida, la percepción del mundo y el punto de vista de la población sociocultural en la que se enfoca la investigación, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados (Punch, 2014; Lichtman, 2013); con con alcance exploratorio y descriptivo, teniendo en cuenta los términos metodológicos que plantea Sampieri, Collado y Lucio (2014) en el que se investigan problemas desde una perspectiva innovadora, además preparan el terreno para nuevos estudios, colocando en consideración de estudio dicha problemática y sus componentes para definir variables y mejoras, para llevar a cabo estudios que permitan dar características y especificaciones de la población y la capacidad de inducción, con diseño de investigación-acción cuya finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de un grupo académico propiciando transformación social y procesos de mejoramiento siguiendo la fases, de observar, pensar y actuar. (Sampieri, 2014) ya que este nos permitirá comprender como la problemática de atención y motivación en los procesos de lectura y escritura y como la gamificación podrá mejorar dicha problemática. Por lo cual pretendemos a través de este medio, plantear un seguimiento a los resultados de la aplicación de estrategias, y retroalimentación de esta.

3.2 Línea de investigación institucional

Esta investigación toma como eje central el mejoramiento de las habilidades Comunicativas de los niños de educación inicial del Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde, aquí se pretende detallar de manera precisa las diferentes razones y dificultades que impiden profundizar en el desarrollo de habilidades comunicativas; se encuentra que este ejercicio académico de diseño investigación acción se relaciona con la línea de investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia, propuesta por la Universidad Los Libertadores dentro del grupo de investigación “la razón pedagógica” bajo el eje Procesos de enseñanza y aprendizaje Los procesos de enseñanza y aprendizaje este se da debido a que en esta investigación se tiene en cuenta los contenidos y la comprensión de esos seres Integrales (educación inicial) que son seres únicos que crecen y desde la perspectiva académica y convivencial se desarrollan potenciando sus dimensiones cognitivas, comunicativa, socio-afectiva y corporal, además de su creatividad y habilidades sociales como autonomía y autorregulación que los proyecta a formarse de manera activa, participativa y social en el contexto que se desarrolle, con su pares, familia o grupos sociales que en este caso es el Colegio, demostrando así que este espacio permitirá fortalecer las habilidades comunicativas interviniendo con una propuesta didáctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje

3.3 Población y muestra

La población a la cual va dirigida es del Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde ubicada en Soacha Cundinamarca. Para 120 estudiantes de la jornada mañana de grado transición que se encuentran en edades de 4 a 5 años , que están divididos en 4 grupos de 30 estudiantes cada uno con población de estratos socioeconómico de 2 y 3, son estudiantes que cuentan con los medios económicos para tener dispositivos tecnológicos en casa lo que permite poder llevar a cabo estos procesos de manera más eficaz y efectiva, la población objetivo ha logrado desarrollar los procesos académicos de manera positiva sin

embargo lo que se busca es que le den más significado y se muestren más motivados por los procesos de aprendizaje de la lectura escritura siendo estos base para su educación primaria. Como muestra en este proyecto de investigación son 90 niños tomando como base los grados T01, T02, T03.

3.4 Instrumentos de investigación

La observación: Al elaborarse una propuesta con el enfoque cualitativo es necesario conocer el contexto, es entonces fundamental la observación que en opinión (Sampieri, 2014),” Necesita saber escuchar y utilizar todos los sentidos, poner atención a los detalles, poseer habilidades para descifrar y comprender conductas, ser reflexivo y flexible para cambiar el centro de atención, si es necesario” (p.403). De acuerdo con lo planteado anteriormente cumpliendo con la primera etapa del diseño de investigación-acción sobre la observación encontramos la necesidad de utilizarla, permitiendo a su vez la segunda etapa de pensar a partir de analizar (ver y oír) de manera directa a cada uno de los estudiantes, con el fin de conocer una necesidad inmediata.

La bitácora o diario de campo: es una especie de diario personal, donde según (Sampieri, 2014) además se incluyen:

- a) Descripciones del ambiente (iniciales y posteriores) que abarcan lugares, personas, relaciones y eventos.
- b) b) Mapas.
- c) Diagramas, cuadros y esquemas (secuencias de hechos o cronología de sucesos, vinculaciones entre conceptos del planteamiento, redes de personas, organigramas, etcétera).

Listado de objetos o artefactos recogidos en el contexto, así como fotografías y videos que fueron tomados (indicando fecha y hora, y por qué se recolectaron o grabaron y, desde luego, su significado y contribución al planteamiento).

- d) Aspectos del desarrollo de la investigación (cómo vamos hasta ahora, qué nos falta, qué debemos hacer). (p.374)

La encuesta Se utiliza la encuesta inicial como instrumento el cual permite conocer la opinión de una población, sobre la percepción e importancia de la gamificación, del uso de las TIC, de la importancia de las habilidades comunicativas; en este caso se utiliza la herramienta digital Google forms en la que se elaborarán tres encuestas: una dirigida a docentes, otra a padres de familia y por último una a los estudiantes esta última por su edad se usara de manera grupal realizando preguntas socializadas por cada grupo de grado transición.

Rubrica de evaluación: Se utiliza en el desarrollo de la investigación de forma individual para cada estudiante y por cada sección semanal de aprendizaje propuesta en la estrategia didáctica, la primera busca reconocer las habilidades que adquiere el estudiante y la segunda evaluar si dicha propuesta gamificado fue pertinente o no (Anexo A, Anexo B)

4. Estrategia de intervención

En este capítulo se presenta la estrategia lúdica y su metodología para el desarrollo de este estudio se usara como medio el OVA JUGANDO APRENDO ESCRIBO LEO Y COMPRENDO, a continuación se comparte el enlace para la propuesta

https://7nwxqlqp6tgcke736bf3zg.on.driv.tw/JUGANDO_APRENDO_ESCRIBO_LEO_Y_COMPRENDO/

1. Propósito, competencias y población objetivo

1.1 Propósito: Se presenta esta estrategia con propósito educativo para estudiantes de preescolar que permitirá ayudar a mejorar en los educandos el desarrollo de diversas habilidades y destrezas, como la capacidad de interacción, expresión y de confianza en sus aprendizajes, con el objetivo de implementar prácticas pedagógicas que permitan beneficiar y fortalecer las habilidades comunicativas tales como: escritura, lectura, comprensión y oralidad en los niños de 4 y 5 años de edad; utilizando la gamificación como herramienta pedagógica mediada por las TIC.

1.2 Competencias: Principalmente se centra en el cumplimiento de uno de los `propósitos del DBA de preescolar **“Las niñas y los niños son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad.”** y los propósitos planteados en la malla curricular de la institución educativa colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde ubicada en Soacha Cundinamarca.

DBA 7 Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

DBA 8 Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.

DBA 9 Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

DBA 10 Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas.

(MEN, 2016)

Sobre este proceso se desarrollarán las siguientes competencias:

Cognitivo:

- Fortalece las habilidades comunicativas de escritura, comprensión lectora y oralidad a través del reconocimiento de grafías y fonemas consonánticos.

- Realiza procesos de comprensión lectora con los aprendizajes de reconocimiento de fonemas y grafías.

Actitudinal:

- Reconoce la importancia del trabajo colaborativo y participa de los procesos en equipo.

Procedimental:

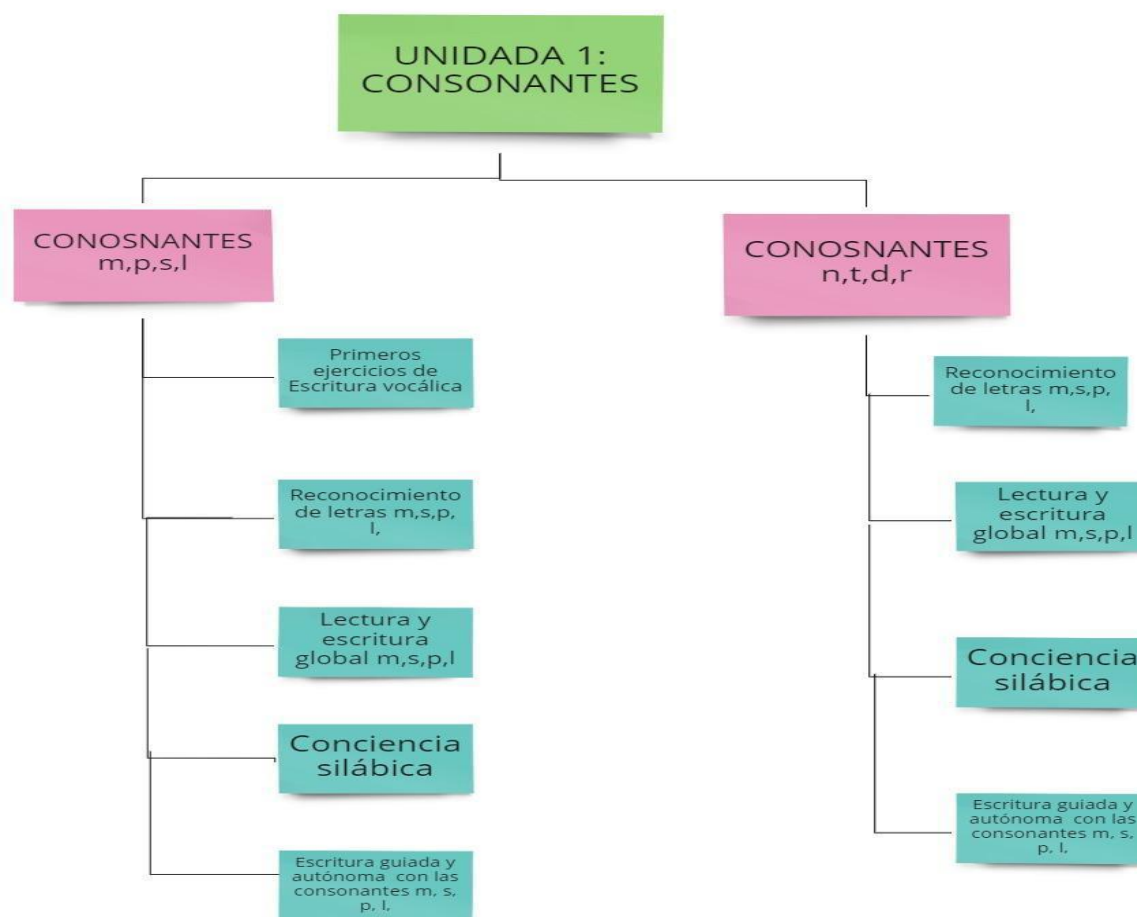
- Usa y establece relaciones entre los procesos de escritura y lectura expresando sus ideas y emociones.

1.3 Población objetivo: Se llevara a cabo en la institución educativa Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde ubicada en Soacha Cundinamarca. para los estudiantes de la jornada mañana de grado transición que se encuentran en edades de 4 a 5 años, con población de estratos socioeconómico de 2 y 3, son estudiantes que cuentan con los medios económicos para tener dispositivos tecnológicos en casa lo que permite poder llevar a cabo estos procesos de manera más eficaz y efectiva, la población objetivo ha logrado desarrollar los procesos académicos de manera positiva sin embargo lo que se busca es que le den más significado y se muestren más motivados por los procesos de aprendizaje de la lectura escritura siendo estos base para su educación primaria.

2. Contenidos y temáticas a tratar

Los contenidos tratados y llevados a cabo se soportan en los procesos y mallas curriculares de la institución educativa, Colegio el Minuto de Dios que se basan en los Derechos básicos de aprendizaje del grado Transición quien a su vez maneja procesos de lectura y escritura global método planteado por Ovidio Decroly, en el cual el método de enseñanza tiene como base el descubrimiento de los intereses y necesidades de los niños, siendo estos protagonistas de su aprendizaje dándole significado completo a las actividades propuestas y así sentir motivación de la misma manera más atención, frente a esto el método global de lectoescritura permitirá que se aprenda con actividades iniciales que vayan desde el todo como por ejemplo el reconocimiento de las letras dentro de frases o cuentos como parte de algo para luego su identificación individual de silaba a letra.

En el siguiente esquema se especifican los contenidos a llevar a cabo lo que representa una sola unidad de las primeras consonantes, que ven en el año escolar ya que de este proceso primario dependen la adquisición de los conceptos de escritura y lectura, guiada o autónoma reconociendo los determinados niveles de lectura para la edad preescolar. (DECROLY, Ovide, 2011)



miro

3. Modelo pedagógico, metodología de aprendizaje y modalidad de formación

a) **Modelo pedagógico:** El Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde maneja un modelo pedagógico que se centra en los postulados planteados por la UNESCO para el proceso educativo: “aprender a aprender”, propiciando una cultura de autoaprendizaje continuo y permanente a lo largo de la vida; “aprender a hacer”, reconociendo la importancia de lo experiencial y, “aprender a ser” persona trascendente, ciudadano, ser social, (CAJIAO, 2016) logrando así un aprendizaje significativo que responda a los diferentes contextos y posibilite una visión integral del ser; en relación a esto el OVA pretende la continuidad del modelo de la institución siendo el aprendizaje significativo una estrategia que, apoya el currículo y se orienta a proveer experiencias mediadas para provocar interés por aprender, formular preguntas, desarrollar significados propios, crear y recrear conocimiento aportando así al logro del objetivo de aprendizaje y al DBA, ligado a esto la institución dentro de su horizonte institucional establece que se lleva a cabo la innovación pedagógica en cada uno de los procesos, por

tanto se involucra a esto la importancia práctica de las TIC implementando a este el modelo pedagógico conectivista.

b) **Metodología o enfoque de aprendizaje:** Con el objeto de enfocarse en el desarrollo de valores y competencias y en la definición de un plan de estudios coherente no sólo con esta finalidad sino que permita la articulación del colegio con la realidad de su comunidad, se tomará como referentes teorías las inteligencias múltiples y el aprendizaje significativo, bajo el enfoque de la modificabilidad estructural cognitiva y la enseñanza para la comprensión de manera que desde la estrategia se proyecte articular los elementos necesarios para asumir un mundo en permanente cambio e innovación sobre este ideal se trabajará desde la estrategia a la dimensión comunicativa para el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y desarrollar así la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes, orales y escritos expresando sus emociones y reconocimiento de su entorno.

c) **Modalidad de formación:**

La modalidad en la que se trabaja la estrategia propuesta:

- Blended learning (mezclado o mixto), se llevará a cabo este ejercicio trabajando en aula de manera presencial, asincrónica y sincrónica debido a que los estudiantes están en ambas modalidades recibiendo aprendizajes en algunos tiempos en casa y otros en la institución educativa se estará usando como medios asincrónicos la plataforma Moodle institucional y sincrónicos la plataforma meet.
- Game learning (juegos) se realizará en base al modelo pedagógico, incluyendo procesos significativos vivenciales en aula presencial que permita activación mental en los que esté involucrado el juego y de allí llevar a cabo bajo el conectivismo de manera gamificado, ejercicios que le permitan reforzar los procesos de aprendizaje llevados en el aula algunos de estos de manera presencial guiada por la docente otros de manera asincrónica y otros como refuerzo y retroalimentación o evaluación de aprendizajes de manera asincrónica.

4. **Momentos de implementación**

La implementación de la estrategia didáctica comprende tres momentos:

a) **Apertura:**

- Se da a conocer la propuesta a las docentes de ciclo inicial (transición) y de la misma manera capacitar al uso e implementación según los procesos llevados según la malla curricular.
- Se realiza capacitación a los padres de familia sobre el método global de lectoescritura, de la plataforma Moodle y la ubicación del OVA dentro de la misma, para establecer su uso de manera asincrónica y la forma en que se llevará a cabo de manera transversal en el aula.

- Se implementan actividades diagnósticas que permitan reconocer conocimientos previos de los estudiantes usando como medio actividades significativas, tanto de sus procesos cognitivos en habilidades comunicativas como en procesos procedimentales en el uso de tecnologías, este proceso continuara durante el tiempo del año escolar realizando evaluación formativa durante el proceso.

b) Desarrollo:

- Se da inicio a la implementación con actividades en el aula este se llevará durante los 2 primeros trimestres académicos y durará aproximadamente cada cada sección una semana en la que se trabajará de la siguiente manera:

1. Semanalmente se dispone de un ejercicio orientado por la docente en el que por medio del OVA aportará una actividad al contenido de aprendizaje (Videos, audios, gráficos), Este contenido aportará al aprendizaje previamente visto en el aula de manera significativa.

2. Luego se propone una actividad significativa mediada por la gamificación, juegos que permitan la participación del grupo. (ruletas, juegos de genially, juegos de word wall, actividades interactivas de escritura) , las actividades aquí planteadas son procesos guiados por la docente en la que permita afianzar el contenido visto, estos juegos representan el método global de lectura y aprendizaje ya que vienen desde el contenido de todas las consonantes a reconocer durante el trimestre.

3. Para el desarrollo de este proceso se dará uso de la plataforma Moodle en la que se encuentra el OVA de manera asincrónica, en el que participarán directamente los padres de familia con los estudiantes en casa, a través de estas actividades se permite a los estudiantes realizar actividades gamificadas para fortalecer los contenidos vistos. (fichas interactivas, juegos de Páginas web externas, presentaciones diapositivas),

4. Se implementa evaluación del proceso usando como medio interactivo el OVA.(fichas interactivas, ejercicios de educaplay, Quizlet, nearpod)

c) Cierre: Se realizará evaluación de los procesos formativa (permanente y continua) de aprendizaje a través de rúbricas que permitan evaluar si se alcanzaron los objetivos, además se plantean foros de opiniones y encuestas que permitan evaluar los recursos usados en el desarrollo de la propuesta.

5. **Actividades y ruta de aprendizaje**

UNIDAD 1			
Tema 1: Primeras consonantes			
SUBTEMAS (Nombre en el OVA)	ACTIVIDAD	RECURSOS DIGITALES	PROYECCIÓN Y APLICACIÓN
Primeros ejercicios de escritura vocálica (Mis primeros escritos)	1. Se realizará actividad significativa por medio de gamificación guiada con juego reconociendo los saberes previos de los estudiantes. Se Implementa ficha interactiva reconociendo la escritura vocálica de algunos animales. (Figura 1).	1. Video YouTube Wordwall 2. liveworksheets	1. Presencial 2. Asincrónica
Reconocimiento de las letras m, s, p, l (Mis primeras letras)	1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje reconociendo palabras del entorno con esas letras. 2. Actividad significativa gamificado: Por medio de juego de completar palabras con silabas de acuerdo con la imagen en la que se permite la participación por equipos de juego en el aula. 3. Fortalecimiento de los aprendizajes. Actividad en casa: Ejercicio de unir palabras Evaluación formativa: Ejercicios de escritura, lectura, completar palabras, señalar, marcar y arrastrar. (Figura 2).	1. Video creado en Inshot 2. Genially 3. Liveworksheets 4. Educaplay	1. Presencial 2. Presencial 3. Asincrónica 4. Sincrónica
Lectura y escritura global m, s, p, l (Ya leo y escribo)	1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje realizando escritura global con las letras. 2. Actividad significativa gamificado: Por medio de una ruleta permitirá la participación reconociendo palabras e imágenes que se encontraran en el entorno. 3. Fortalecimiento de los aprendizajes. Actividad en casa: Ejercicio de concéntrese entre imágenes y palabras 4. Evaluación formativa: Ejercicios de escritura según la imagen (Figura 3).	1. Fichas en flipsnak 2. Word Wall 3. Juego en Mobbyt 4. Liveworksheets	1. Presencial 2. Presencial 3. Asincrónica 4. Sincrónica
Conciencia silábica (¿Cuántos golpes dan mis palmas)	1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje reconociendo que es silaba a partir de video. 2. Actividad significativa gamificado: Por medio de juego de escoger la respuesta correcta y realizaran ejercicio con palmas	1. Video YouTube 2. Word wall 3. ppt 4. Liveworksheets	1. Presencial 2. Presencial 3. Asincrónica 4. Sincrónica

	<p>para escoger la respuesta correcta de las sílabas de una palabra.</p> <p>3. Fortalecimiento de los aprendizajes. Actividad en casa: Enlace que permite el acceso a actividad descargable en PPT</p> <p>4. Evaluación formativa: Se realiza actividad en la que cuenta asertivamente cuantas sílabas tiene palabras relacionadas con las letras vistas. (Figura 4).</p>		
<p>Escritura guiada y autónoma con las consonantes m, s, p, l (Jugando escribo y leo)</p>	<p>1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje realizando escritos sencillos y lectura de palabras, a partir de libro interactivo usando pequeñas oraciones y permitiendo procesos de lectura de imagen.</p> <p>2. Actividad significativa gamificado: Por medio de juego de crear oraciones organizando palabras.</p> <p>3. Fortalecimiento de los aprendizajes. Actividad en casa: Juegos interactivos</p> <p>4. Evaluación formativa: Ejercicios de unir oraciones con imágenes (Figura 5).</p>	<p>1. StoryJumper</p> <p>2. Word wall</p> <p>3. Juegos fundación crecer</p> <p>4. Educaplay</p>	<p>1. Presencial</p> <p>2. Presencial</p> <p>3. Asincrónica</p> <p>4. Sincrónica</p>
Tema 2: Fonemas y grafemas consonánticos			
<p>Reconocimiento de letras t, n, d r (Caminando con más letras)</p>	<p>1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje reconociendo palabras del entorno con esas letras a partir de un cuento.</p> <p>2. Actividad significativa gamificado: Actividad de ducha o ahorcado</p> <p>3. Fortalecimiento de los aprendizajes con juegos Actividad en casa: Juego de ducha de palabras buscando las letras para formar la palabra</p> <p>4. Evaluación formativa: Ejercicios de marcar palabras según imagen y relacionar imagen palabra (Figura 6).</p>	<p>1. Audio Libros Árbol ABC</p> <p>2. Mobbyt</p> <p>3. Word wall</p> <p>4. Liveworksheets</p>	<p>1. Presencial</p> <p>2. Presencial</p> <p>3. Asincrónica</p> <p>4. Sincrónica</p>
<p>Lectura y escritura global t, n, d r (leo y escribo mi mundo)</p>	<p>1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje reconociendo palabras del entorno con esas letras usando flash card.</p> <p>2. Actividad significativa gamificado: Exploración y práctica guiada en la plataforma Quizlet en la que juegan, marcan, e identifican palabras.</p> <p>3. Fortalecimiento de los aprendizajes, realiza lectura global según imagen y luego realiza ejercicio de escritura</p>	<p>1. Quizlet</p> <p>2. Quizlet</p> <p>3. Word wall</p> <p>4. Liveworksheets y educaplay</p>	<p>1. Presencial</p> <p>2. Presencial</p> <p>3. Asincrónica</p> <p>4. Sincrónica</p>

	<p>4. Actividad en casa: Sopa de letras</p> <p>5. Evaluación formativa: Ejercicios de escritura, lectura, completar palabras, señalar, marcar y arrastrar. (Figura 7).</p>		
<p>Conciencia silábica (¿Cuántas palabras hay?)</p>	<p>1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje reconociendo frases como crear oraciones</p> <p>2. Actividad significativa gamificado: Por medio de cuadros de juego escogerá un número y cumplirán un reto en equipos identificando las palabras de una oración, organizándola o creándola.</p> <p>3. Fortalecimiento de los aprendizajes. Actividad en casa: Ejercicio con las letras n,d,r, t</p> <p>4. Evaluación formativa: Ejercicios de escritura, lectura, completar palabras, señalar, marcar y arrastrar. (Figura 8).</p>	<p>1. Video creado prezzi</p> <p>2. Wordwall</p> <p>3. Juegos fundación crecer t,d,r,n</p> <p>4. Liveworksheets</p>	<p>1. Presencial</p> <p>2. Presencial</p> <p>3. Asincrónica</p> <p>4. Sincrónica</p>
<p>Escritura guiada y autónoma con las consonantes t, n.d r (Momento de expresar)</p>	<p>1. Contenido: Actividad inicial que aporta al aprendizaje reconociendo palabras del entorno con esas letras lluvias de palabras a través de mentimeter, permitiéndoles escribir según categorías gramaticales.</p> <p>2. Actividad significativa gamificado: Por medio de juego de secuencias de juegos como tableros compartidos, dibujar, escribir se buscará que se relacionen con el entorno y exploren sus emociones.</p> <p>3. Fortalecimiento de los aprendizajes por medio de juego de escalar y llegar a la meta cumpliendo con las respuestas específicas</p> <p>Actividad en casa: Ejercicio de escritura guiada de oraciones a partir de un ejercicio de comprensión.</p> <p>4. Evaluación formativa: Ejercicio de escritura libre evidenciando nivel de escritura que ha logrado. (Figura 9).</p>	<p>1. Mentimeter</p> <p>2. Nearpod</p> <p>3. Nearpod</p> <p>4. Liveworksheets</p>	<p>1. Presencial</p> <p>2. Presencial</p> <p>3. Asincrónica</p> <p>4. Sincrónica</p>

ACTIVIDADES

Figura 1. Pantallazos de actividades de página mis primeros escritos vocálicos

The figure displays three educational activity screens:

- Top Left: CONTENIDO DE APRENDIZAJE**
RECORDAMOS LAS VOCALES A TRAVÉS DE UNA CANCIÓN
 Observe el video y repasa las vocales.
 Video thumbnail: "La Canción de las Vocales (A E I O U) - El Mundo de los Niños".
- Top Right: ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA SIMPLIFICADA**
¿CUAL IMAGEN CORRESPONDE A LA VOCAL?
 Señala el animal que inicia con la vocal indicada.
 Interactions: "Busca la coincidencia", "¿Cuál imagen inicia con la vocal?", "Toca en la respuesta correspondiente para eliminarla. Repite hasta que todas las respuestas se hayan ido.", "Inicio", "Volver", "Salir".
- Bottom: ACTIVIDAD EVALUATIVA**
PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS
ESCRIBIENDO CON VOCALES
 Llena las vocales a los recuadros que están debajo de cada imagen conformando el nombre de cada animal.
 Images: A rooster and a sheep.
 Input fields: Two boxes for the rooster, three for the sheep.
 Vowel buttons: a, e, i, o, u.

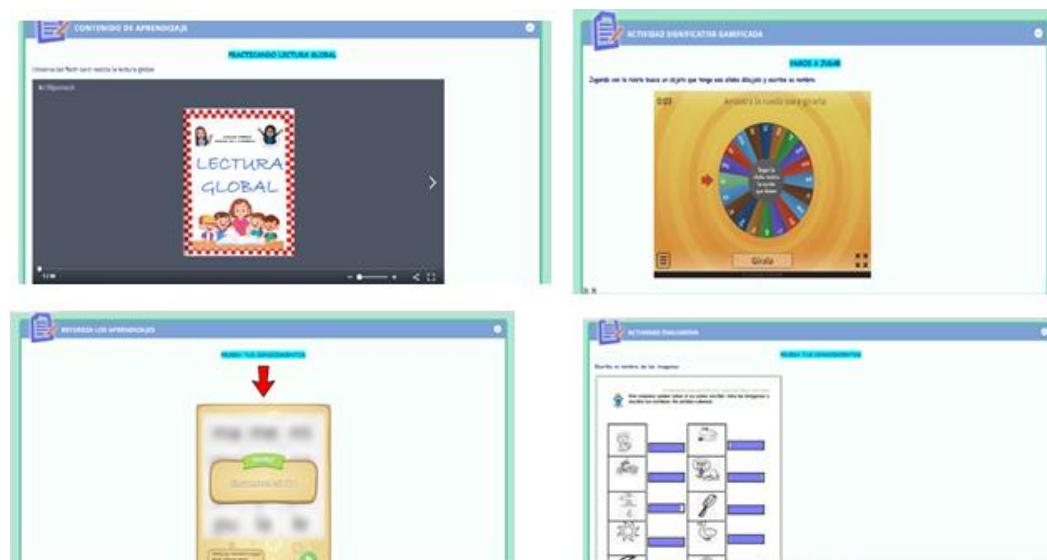
Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 2. Pantallazos de actividades de página mis primeras letras



Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 3. Pantallazos de actividades de página Lectura y escritura global m, s, p, l (Ya leo y escribo)



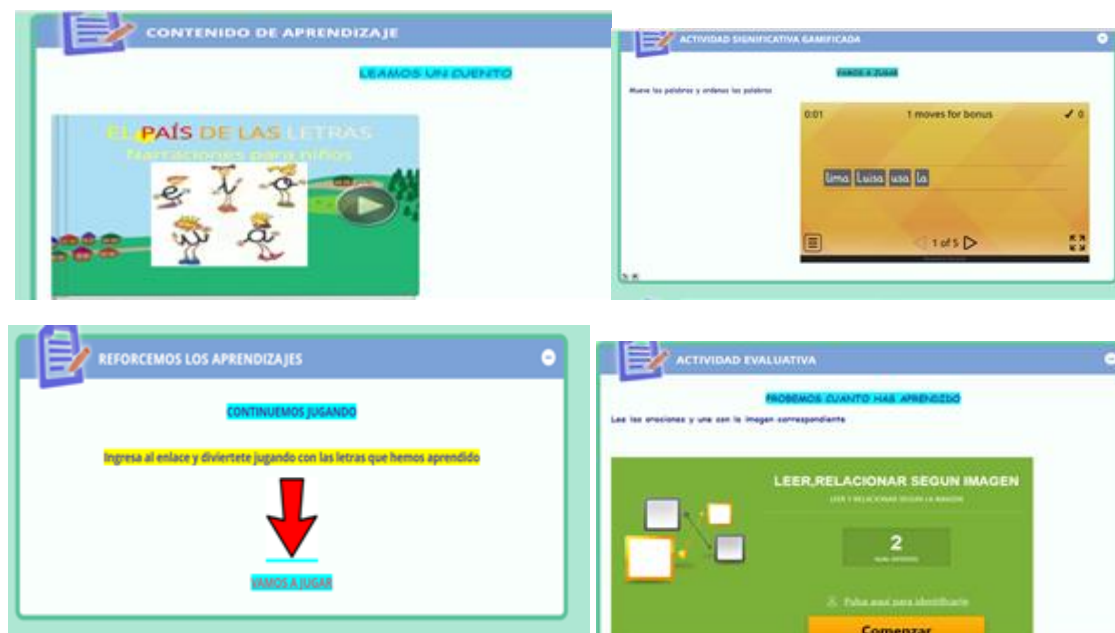
Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 4. Pantallazos de actividades de la página Conciencia silábica ¿Cuántos golpes dan mis palmas?



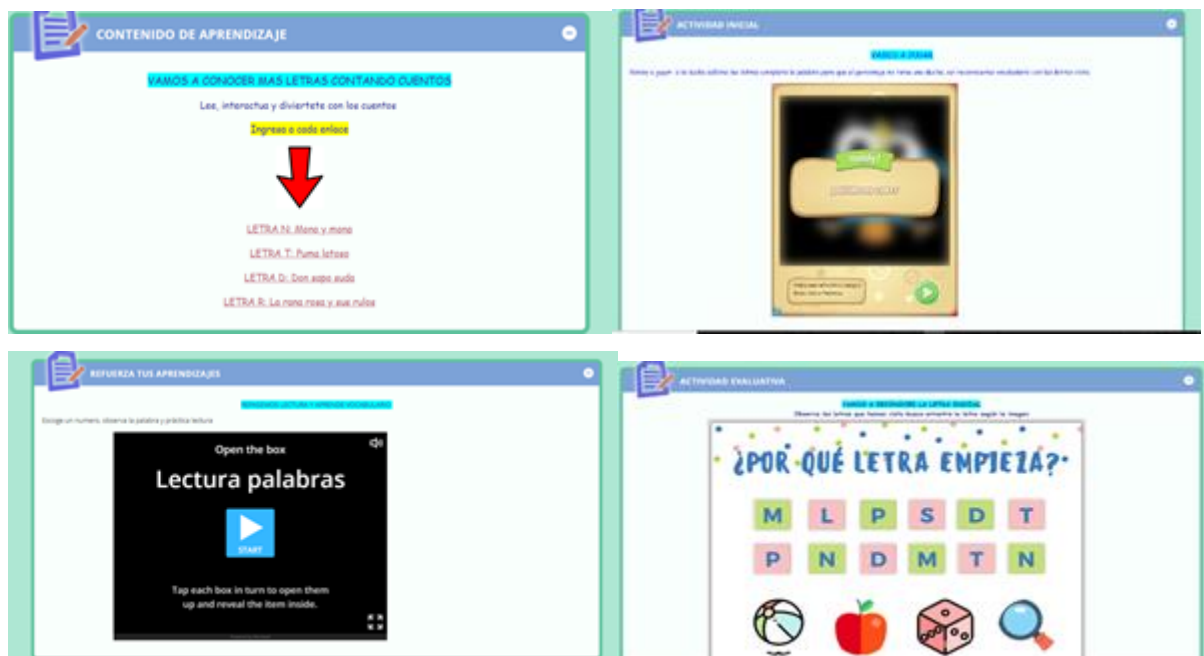
Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 5. Pantallazos de actividades de la página Escritura guiada y autónoma con las consonantes m, s, p, l (Jugando escribo y leo)



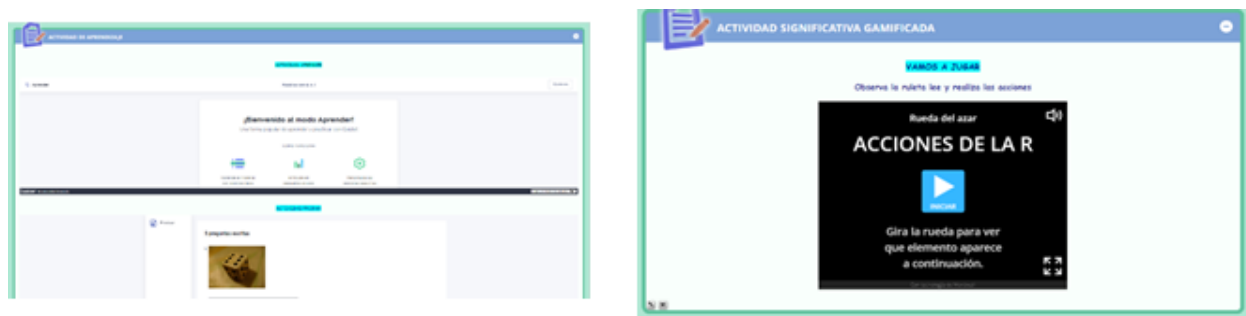
Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 6. Pantallazos de actividades de la página Reconocimiento de letras t, n, d r (**Caminando con más letras**)



Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 7. Pantallazos de actividades de la página lectura y escritura global t, n, d r (**leo y escribo mi mundo**)





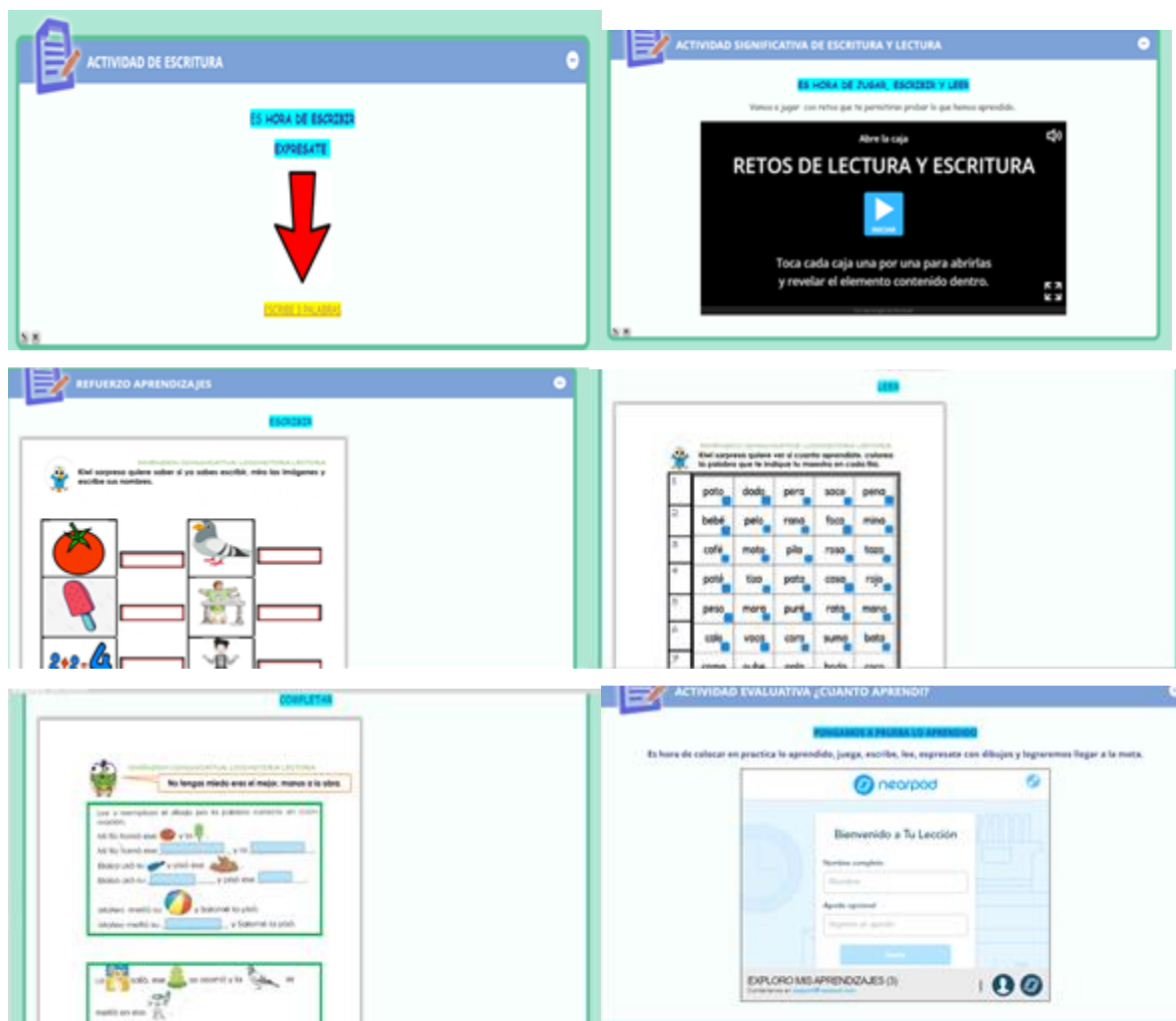
Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 8. Pantallazos de actividades de la página Conciencia silábica (¿Cuántas palabras hay?)



Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 9. Pantallazos de actividades de la página Escritura guiada y autónoma con las consonantes t, n, d r (Momento de expresar)



Fuente: Propiedad de los autores.

6. Recursos y materiales

6.1 Recursos

- **Video YouTube:** esta herramienta se usó con el fin de crear contenido que aporta al proceso de aprendizaje, estos videos incluyen canciones, explicaciones o ejemplos de aprendizajes como vocales, conciencia silábica y separación de oraciones.
- **Wordwall:** Esta herramienta fue utilizada para realizar los procesos de actividad significativa gamificado que permitía fortalecer los procesos contenidos en el aprendizaje, todas las herramientas fueron creadas y diseñadas de manera personalizada, son actividades guiadas por

la docente como ruletas, cajas de retos, quiz donde se involucrara juegos por equipos, ordenar frases, completar, etc.

- **Liveworksheets:** son fichas interactivas que permiten fortalecer los aprendizajes vistos en su gran mayoría fueron usadas para retroalimentar los procesos o evaluarlos las fichas usadas en su gran mayoría son diseñadas de forma personalizada y otras usadas desde el material ofrecido por la plataforma.
- **Video creado en prezzzi:** se realiza creación de contenido de un video en esta plataforma en la que se usa como medio de explicación diapositivas que permite el reconocimiento global de consonantes y refuerzo a través de ejercicios lúdicos.
- **Genially:** Se usa como plataforma de gamificación con un juego de pacman que permitirá reconocer palabras y oraciones con las primeras consonantes, la dinámica es trabajar en equipos logrando resolver las preguntas planteadas.
- **Educaplay:** Son herramientas que se usan en especial para evaluar y reforzar los aprendizajes las actividades son juegos de palabras, sopas de letras, completar oraciones, relacionar oraciones con la imagen.
- **Fichas en flipsnak:** Son flash card creadas y personalizadas para contenido de aprendizaje en los que se realizan ejercicios de lectura global de palabras y oraciones.
- **Juego en Mobbyt;** Es una herramienta de gamificación que permite la creación de contenido lúdico que permite alcanzar niveles, en el OVA se presentan juegos llamado ducha, parejas y Oca
- **Presentaciones:** Se establecen algunos enlaces de presentaciones de diapositivas que permiten los ejercicios de separación silábica con material descargable para trabajar en casa.
- **StoryJumper:** se presenta un libro de creación propia que permite la interacción de los estudiantes con las consonantes vistas generando procesos de comprensión lectora.
- **Juegos fundación crecer :** esta es una plataforma o página web de La Fundación crecer en la que permite la interacción de los estudiantes con cada una de las letras del alfabeto esta herramienta se usó para los ejercicios de gamificación y fortalecimiento de aprendizajes en casa.
- **Audio Libros Árbol ABC:** esta herramienta se utiliza para realizar ejercicios de lectura global y visual que permite al estudiante escuchar el cuento y luego de manera autónoma leerlo a su vez permiten realizar ejercicios de comprensión lectora.
- **Quizlet:** es una plataforma que permite crear contenidos a partir de un flash card y por medio de esta llevar a cabo varias actividades como lo es aprender combinar explorare ortografía y escritura se crea un contenido con el cual se fortalece las consonantes n, d, r y t.

- **Video creado en Inshot:** se realiza la creación de un video que permite la explicación de los elementos que componen una oración de la forma que se crea y este video hace parte de las herramientas de contenido aprendizaje.
- **Mentimeter:** A partir de esta plataforma se usa una de sus herramientas para crear lluvia de palabras, permitiendo al estudiante la apropiación de la escritura autónoma dando la libertad de escribir algunas palabras.
- **Nearpod;** Usando este recurso se crea una presentación interactiva que permite establecer los procesos de escritura, lectura, expresión de emociones y expresión a través de gráficos, escritura según categorías gramaticales y quiz final de aprendizaje,

6.2 Materiales



7. Evaluación

Las actividades de evaluación van inmersas en el objeto virtual de aprendizaje en el cual automáticamente evaluará cada una de las actividades frente a los objetivos de los aprendizajes de los

niños y estas y el desarrollo semanal de los procesos permitirá a la docente evaluar a través de la siguiente rubrica, (ANEXO A)

También se evaluará el desarrollo de las herramientas a partir de una rúbrica en la que se evidenciara si fue o no pertinente, según la siguiente rubrica adaptada a los niños.

ACTIVIDADES SEMANALES

El estudiante evalúa las actividades de cada semana

En cuanto a la estrategia planteada se desarrollará una evaluación al Objeto virtual de aprendizaje y a la metodología utilizada esto en pro de mejorar continuamente la herramienta y los procesos de enseñanza-aprendizaje por medio de una encuesta y foro de opiniones de la plataforma moodle a los padres de familia quienes apoyaran al proceso y las docentes de ciclo inicial. (ANEXO B)

MODELO DE EVALUACIÓN DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA

Grupo que realiza la evaluación: Grupo 17

Integrantes: Dennys María Palencia y Lina Costanza Filigrana.

<i>ASPECTO</i>	<i>PARAMETRO</i>	PALABRAS CLAVES	OBSERVACIONES
----------------	------------------	-----------------	---------------

Funcional	Claridad	¿La interfaz de la aplicación es adecuada para la edad y nivel de los estudiantes? ¿Los colores son apropiados? ¿El tamaño de los textos y los fondos utilizados facilitan la legibilidad?	<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación es acorde al grado y edad de los estudiantes. • La aplicación contiene alto colorido lo que hace que llame la atención a los estudiantes. • Las actividades planteadas son claras, lúdicas e interactivas. • La aplicación hace uso de un buen tamaño y tipo de letra, por tanto, permite una buena visualización a los estudiantes.
	Adaptabilidad	¿La interfaz de la aplicación puede ser utilizada por cualquier estudiante? ¿Se acomoda a las preferencias y necesidades específicas de los usuarios? ¿El manejo de teclados, ratones y otros dispositivos es fácil al utilizar el programa?	<p>La interfaz de la aplicación puede ser utilizada por cualquier estudiante, pero, como son niños de etapa inicial se sugiere que siempre haya acompañamiento del docente.</p> <p>Se facilita el manejo del mouse y teclado en la aplicación.</p>
	Interactividad	¿La forma de navegar por la aplicación es intuitiva para todos los estudiantes? ¿Las barras de navegación y las barras de herramientas son fácilmente accesibles? ¿El estudiante cuenta con las ayudas y apoyos suficientes para utilizar el aplicativo?	La ruta de navegación es intuitiva y permite que el estudiante se desplace con facilidad por toda la aplicación.
	Estética	¿La interfaz es atractiva visualmente para los estudiantes?	La interfaz es atractiva e impacta a los estudiantes, debido a la diversidad de colores y al buen uso de imágenes que contiene.

Coherencia	¿Todos los elementos utilizados en la aplicación multimedia son coherentes con la temática o contenido?	La aplicación es coherente, ya que relaciona muy bien los contenidos con las actividades propuestas.
Claridad	<i>¿La interfaz de la aplicación es adecuada para la edad y nivel de los estudiantes? ¿Los colores son apropiados? ¿El tamaño de los textos y los fondos utilizados facilitan la legibilidad?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● La aplicación es acorde al grado y edad de los estudiantes. ● La aplicación contiene alto colorido lo que hace que llame la atención a los estudiantes. ● Las actividades planteadas son claras, lúdicas e interactivas. La aplicación hace uso de un buen tamaño y tipo de letra, por tanto, permite una buena visualización a los estudiantes.
Adaptabilidad	<i>¿La interfaz de la aplicación puede ser utilizada por cualquier estudiante? ¿Se acomoda a las preferencias y necesidades específicas de los usuarios? ¿El manejo de teclados, ratones y otros dispositivos es fácil al utilizar el programa?</i>	<p>La interfaz de la aplicación puede ser utilizada por cualquier estudiante, pero, como son niños de etapa inicial se sugiere que siempre haya acompañamiento del docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se facilita el manejo del mouse y teclado en la aplicación.
Interactividad	<i>¿La forma de navegar por la aplicación es intuitiva para todos los estudiantes? ¿Las barras de navegación y las barras de herramientas son fácilmente accesibles? ¿El estudiante cuenta con las ayudas y apoyos suficientes para utilizar el aplicativo?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● La ruta de navegación es intuitiva y permite que el estudiante se desplace con facilidad por toda la aplicación.

<i>Estética</i>	<i>¿La interfaz es atractiva visualmente para los estudiantes?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • La interfaz es atractiva e impacta a los estudiantes, debido a la diversidad de colores y al buen uso de imágenes que contiene.
<i>Coherencia</i>	<i>¿Todos los elementos utilizados en la aplicación multimedia son coherentes con la temática o contenido?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación es coherente, ya que relaciona muy bien los contenidos con las actividades propuestas.
<i>Objetivos</i>	<i>¿En el aplicativo son claros los objetivos que se pretenden alcanzar?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera imagen de la aplicación están planteados de forma clara los objetivos.
<i>Evaluación</i>	<i>¿Permite realizar un seguimiento de las actividades de los estudiantes?</i>	<p>Al finalizar cada una de las actividades se proponen las actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • de evaluación, las cuales han sido diseñadas en herramientas interactivas como educaplay y liveworksheets.
<i>Motivación</i>	<i>¿La aplicación despierta el interés de los estudiantes?</i>	La aplicación hace uso de muchas imágenes y de diferentes herramientas tecnológicas logrando con esto motivar a los estudiantes.
<i>Contenidos</i>	<i>¿Los contenidos presentados en la aplicación son pertinentes y responden a la programación del maestro? ¿Tienen un orden lógico?</i>	Los contenidos en su mayoría se presentan en videos. En la sección "leo y escribo" el contenido se presenta en un libro digital. Todos responden a la programación del maestro y tienen un orden lógico.

<i>Lenguaje</i>	<i>¿El lenguaje utilizado en el aplicativo es adecuado? ¿Se manejan textos cordiales y apropiados? ¿La redacción de textos, la ortografía y la construcción de párrafos responde a las normas establecidas?</i>	El lenguaje y los textos empleados en este OVA son adecuados, se ajustan al nivel de los estudiantes. Las explicaciones son claras y bien redactadas, además hace uso de buena ortografía.
<i>Interacción</i>	<i>¿Las actividades le facilitan al estudiante interactuar con la aplicación? ¿Permiten desarrollar habilidades y capacidades en el estudiante?</i>	Existe una gran variedad de estrategias en las actividades diseñadas, las cuales hacen que los estudiantes se sientan a gusto interactuando con la aplicación, permitiendo de desarrollar sus habilidades y capacidades.

5. Recomendaciones

En este apartado se presentan los principales resultados, respuestas y recomendaciones del desarrollo a la propuesta **Fortalecimiento de las habilidades comunicativas desde las competencias de escritura, lectura y comprensión a través de la gamificación en los niños de 4 y 5 años del Colegio El Minuto de Dios Ciudad Verde**, relacionado con los beneficios y las limitaciones en el diseño de una propuesta de implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado en el desarrollo de habilidades comunicativas en la educación inicial.

Resulta preciso mencionar que fue posible dar respuesta a la pregunta de investigación mediante el contemplar las estrategias tecnológicas y la educación como un hilo que se ha ido tejiendo en los últimos años, en la preocupación de transformar el proceso de enseñanza que tradicionalmente se utiliza con los estudiantes; en una propuesta usando gamificación, en la que permite la integración curricular efectiva de la tecnología y los objetos virtuales de aprendizaje, con el fin que los estudiantes puedan recibir otro tipo de estímulos y motivación que permita a través del uso de videos, juegos y otras actividades interactivas mejorar su aprendizaje y desarrollar su habilidad comunicativa usando como medio la estrategia plasmada en el OVA, JUGANDO APRENDO, ESCRIBO, LEO Y COMPRENDO.

Durante el diseño de la propuesta se demostró que las estrategias conectivistas, puede ser pensadas y puestas en práctica, de una manera más interesante y significativa para los estudiantes aprovechando los recursos que se pueden dar desde las aulas y el contexto formativo de la institución educativa, de esta manera y en este sentido, el diseño de esta propuesta permitió reflexionar acerca de las prácticas pedagógicas y realizar cuestionamientos acerca de la labor docente y así mismo pensar y proponer nuevas estrategias que den solución a problemáticas educativas como la trabajada en este estudio, el cual en su desarrollo permitió afirmar que es posible pensar y organizar el desarrollo de habilidades de los niños de educación inicial a partir de situaciones significativas basadas en juegos que también se pueden abordar desde los hogares, permitiendo a los estudiantes colocar en práctica el OVA que le permita tener gusto e interés por el juego y a su vez fortalecer sus aprendizajes apoyando los procesos curriculares de la institución y logrando consolidar una secuencia didáctica que les facilitara a los docentes el desarrollo de cada una de las sesiones por tanto el aprendizaje será más activo, motivante, significativo y enriquecedor.

En relación a las limitaciones presentadas durante el proceso investigativo está la disposición de docentes que deseen aplicarla para verificar el impacto e igualmente la transformación mental para llevar a la

práctica la verdadera construcción teórica del concepto de gamificación y su adaptación al contexto tecnológico teniendo en cuenta que no siempre se trata de usar estas herramientas con un computador y un video, si no la aplicación de estos procesos de forma sincrónica, asincrónica y presencial, entonces resulta indispensable recomendar que los docentes tomen una mejor actitud frente a lo lúdico-tecnológico y lo asuman con armonía y equilibrio para que se le permita encontrar agrado, bienestar y felicidad a sus procesos de aprendizaje.

Es así con estos parámetros como damos respuesta a nuestra pregunta de intervención ¿Cómo a través de estrategias didácticas innovadoras como la gamificación, pueden desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas desde las competencias de escritura, comprensión y oralidad en niños de 4 y 5 años edad del colegió Minuto de Dios Ciudad Verde ubicado en el Municipio de Soacha departamento Cundinamarca? La propuesta de intervención se enfocó en una estrategia que permita a los niños y niñas de ciclo inicial conocer y desarrollar de manera significativa los aprendizajes propios de este grado, y que se logre desarrollar las habilidades de lectura, escritura y oralidad partiendo de dos categorías básicas: habilidades comunicativas y una estrategia didáctica que también fue un reto como maestras, ya que en esta modalidad se tuvo que aprender a crear recursos y técnicas como: videos, podscat, juegos, cuentos, entre otros, que permitiera a los niños y niñas sentirse identificados y relacionarlo o acercarlos un poco más a su entorno, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses de esta manera fue una labor de aprendizaje mutuo integrando así ideas relevantes, nuevas metodologías, autonomía y un proceso formativo en donde se pretende vincular habilidades y estrategias para lograr una meta, es relevante también tener en cuenta que este tipo de propuestas enriqueció las prácticas de aula, a través de diferentes destrezas pedagógicas que aportaron en el aprendizaje y despertaron el interés para involucrarse en la estrategia.

Es así como en este trabajo se refleja que se debe fortalecer la habilidad oral, escrita y de comprensión de los estudiantes de primera infancia, a través de la gamificación y demás herramientas, teniendo en cuenta el tiempo de pandemia por el que atravesamos especialmente niños, niñas y maestros quienes tuvimos que aprender y acogernos a nuevas formas de enseñanza -aprendizaje. Se propone que desde el sector educativo se realicen esfuerzos por incluir materiales gamificadas, no solo para la educación inicial, sino en las demás asignaturas y que se pueda realizar de forma transversal esto permitirá que los estudiantes aumenten su motivación y deseo de aprender, de una manera más divertida y afín a las nuevas tecnologías.

A partir de esta propuesta pedagógica de gamificación, se concluye que es necesario fortalecer las habilidades comunicativas en los diferentes grados de escolaridad, pues el desarrollar diversas actividades de expresión oral, escrita y de comprensión se fortalece el aprendizaje integral en los educandos y promueve que ellos se comuniquen adecuadamente y sean competentes al expresarse en los diferentes ámbitos de la sociedad.

Referencias

- Aponte, E. (2007). Estrategias para la enseñanza de las ciencias sociales. *El Nacional*.
- Barbozam F, D. &. (2014). El problema de la enseñanza de la lectura en Educación primaria. .
- Colon, J. M. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora. (T. P. Lúdica, Ed.)
- DIAZ BARRIGA ARCEO, F. (1998). *ESTRATEGIAS DOCENTES PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. MEXICO: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA.
- Galan, V. (2013). *Blog educativo*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Giraldo, M. N., & Hoyos, A. L. (2015). *LA LÚDICA, UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA COMPRENSION LECTORA*. Medellín.
- GOODMAN, K. (2003). El aprendizaje y la lectura y la enseñanza de la lectura y la escritura. *Enunciación*, pág:77-98.
- Maldonado, I. C. (2019). *Estrategia didáctica mediada por EXElearning para promover la comprensión lectora en*. Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá D.C.
- Mozo, J. J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica*. Santander, Colombia: Universidad autónoma de Bucaramanga.
- observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (s.f.). Gamificación en la educación. *EduTrends*, 4–6.
- Ortiz-colón, A.-M., Jordán, J., & 2018, M. A. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión , . *Educ. Pesqui., São Paulo* , v. 44, e173773.
- Rudas, F., Cantillo, H., & Primo Soto, E. (2001). *La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños*. Universidad del Tolima:.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación*.
- Soto, T. L. (2018). *Una Propuesta Lúdica para el Fortalecimiento de Habilidades Comunicativas (escritas) en Niñas de Grado Transición*. Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá.
- Vargas, S. L. (2018). *Los Procesos Lectoescritores en el Ciclo Inicial, Una propuesta Lúdica para su Desarrollo* . Villavicencio: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Víctor Renobell Santaren, F. G. (s.f.). *Gamificación en la educación: Reinventando la rueda*. Universidad Camilo José Cela.
- Viviana Hurtado Rivera, M. I. (Abril de 2021). Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de . Bogotá, Fundación Universitaria los Libertadores.

Anexos

ANEXO A. Formato de evaluación estudiantes.

				
Primeros ejercicios de escritura vocálica (Mis primeros escritos)				
Reconocimiento de las letras m, s, p, l (Mis primeras letras)				
Lectura y escritura global m, s, p, l (Ya leo y escribo)				
Conciencia silábica (¿Cuántos golpes dan mis palmas)				
Escritura guiada y autónoma con las consonantes m, s, p, l (Jugando escribo y leo)				
Reconocimiento de letras t, n, d, r				

(Caminando con más letras)				
Lectura y escritura global t, n.d r (leo y escribo mi mundo)				
Conciencia silábica (¿Cuántas palabras hay?)				
Escritura guiada y autónoma con las consonantes t, n.d r (Momento de expresar)				

ANEXO B. Rubrica de evaluación de actividades semanal.

						
Mis primeros escritos						
Mis primeras letras						
Ya leo y escribo						
¿Cuántos golpes dan mis palmas						
Jugando escribo y leo						
Caminando con más letras						
leo y escribo mi mundo						
¿Cuántas palabras hay?						
Momento de expresar						